

# LA FILOSOFÍA DE ZUBIRI CONFRONTADA A LA HIPERREALIDAD, EL SIMULACRO Y LA REALIDAD VIRTUAL

RODOLFO WENGER CALVO\*

## RESUMEN

Partiendo de un breve balance de nuestra actualidad dominada e invadida por los medios de comunicación y la proliferación de un entorno comunicacional que hace que cada vez nos encontremos más envueltos en una nebulosa de imágenes y signos que sustituyen nuestras experiencias con la “realidad” y que han dado paso a una virtualización creciente de distintos aspectos de lo social, a partir de una presencia cada vez más creciente de simulacros que surgen de distintos tipos de soportes digitales, y que tienden a desembocar en tecnologías que apuntan a lo hiperreal y a la llamada realidad virtual; nos ocuparemos acerca de la manera cómo puede hablarse de «realidad virtual» en la filosofía de X. Zubiri.

Pondremos de presente que para Zubiri la problemática que envuelve o caracteriza la dialéctica entre lo real y lo irreal es un problema filosófico de primer orden, puesto que con ella se sitúa al ser humano en el centro de la comprensión de lo que es la realidad y la irrealidad. Es decir, se plantea la posición del ser humano en el universo y, al mismo tiempo, su constitución ontobiológica.

### Palabras clave

Realidad virtual, Hiperrealidad, Simulacro, Iconósfera, Teoría de los tres mundos de K. Popper y R. Penrose, Platón, J. Baudrillard, X. Zubiri.

## ABSTRACT

Starting with a brief overview of our contemporaneity dominated and invaded by the media and the proliferation of a global communication environment that make find ourselves increasingly more involved in a nebula of images and signs that replace our experiences with the “reality” and that have given way to a growing virtualization of various aspects of the social, from an ever-growing presence of simulacra that arise from different types of digital media, which tend to lead to technologies toward the hyperreal and the called virtual reality; we will do an approach since the way which is possible to speak of “virtual reality” in the philosophy of X. Zubiri.

We will make emphasis in the fact that for Zubiri the problem that involves or characterizes the dialectic between the real and the unreal is a philosophy major problem, because with it, we place the human being at the center of understanding of what is reality and unreality. That is, it concerns the position of man in the universe and, at the same time, its onto-biological constitution.

### Keywords

Virtual reality, Hyperreality, Simulacra, Iconosphere, Three Worlds Theory of K. Popper and R. Penrose, Plato, J. Baudrillard, X. Zubiri.

**Recibido:** 22 de septiembre de 2014

**Aceptado:** 31 de octubre de 2014

\* Docente Investigador del Área de Estética y Filosofía del Arte del Programa de Filosofía de la Facultad de Ciencias Humanas y Catedrático del Programa de Artes Plásticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico. Doctorando en Filosofía y Máster en Filosofía Teórica y Práctica –Especialidad Historia de la Filosofía y Pensamiento Contemporáneo de la UNED, Madrid-España. Magíster en Análisis de Problemáticas Contemporáneas de la Universidad Externado de Colombia. Miembro fundador del Grupo de Investigación en Estética y Filosofía Contemporánea: POLIESTESIS de la Facultad de Ciencias Humanas y del Grupo de investigación en Estudios Visuales del Caribe: VIDENS de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico. Miembro de la International Association for Aesthetics (IAA). rodolfowenger@mail.uniatlantico.edu.co

## Introducción

Para X. Zubiri (1898-1983), toda filosofía es un sistema conceptual donde se desarrollan tres ideas fundamentales: la idea de realidad –o de ser–, la idea de conocimiento y la idea de hombre. Estas ideas son la respuesta a los tres problemas básicos que la filosofía se plantea y que constituyen unos ejes que permiten articular otras ideas-problemas que están ligados a ellos, como los de: irrealidad, “realidad virtual”, fantasía, entre otros, que se refieren a la necesidad y las funciones de lo imaginario, la imaginación y la producción de imágenes en la existencia del ser humano.

El presente texto lo dividiremos en varias secciones; en las primeras realizaremos una caracterización de la virtualidad, la realidad virtual y la hiperrealidad, términos que implican hacer un diagnóstico de nuestra actualidad dominada e invadida por los medios de comunicación y la proliferación de un entorno comunicacional que hace que nos encontremos más envueltos en una nebulosa de imágenes y signos que sustituyen nuestras experiencias con la “realidad”. Allí nos ocuparemos de la descripción y diagnóstico de la proliferación de imágenes en nuestra “iconósfera” contemporánea; en tanto se trata de una esfera virtual global donde pululan las imágenes que han dado paso –a su vez– a una virtualización creciente de distintos aspectos de lo social, a una presencia cada vez más creciente de simulacros

que surgen a partir de distintos tipos de medios audiovisuales y soportes, y que tienden a desembocar en tecnologías que apuntan a lo “hiperreal” y a la llamada “realidad virtual”.

¿Qué es la iconósfera? ¿En qué consiste la crítica platónica a las imágenes como antecesora de la crítica a los simulacros de Baudrillard? ¿Qué es la hiperrealidad y la realidad virtual? ¿Qué es lo virtual? ¿De qué manera podemos apelar a una ontología de lo virtual a través de un diagnóstico de nuestra contemporaneidad de predominio de lo visual? son algunas preguntas que abordaremos en un primer momento.

Finalmente, en las dos últimas secciones nos ocuparemos acerca de la manera cómo puede hablarse de “realidad virtual” en la filosofía de X. Zubiri, porque en ella podemos encontrar una propuesta que nos permite superar la visión dualista que escinde mente y cuerpo (y por extensión, naturaleza y cultura), y una investigación que posibilita una nueva visión de la constitución biocultural de nuestro modo de ser, a partir de la pregunta acerca de las características del conocimiento específicamente humano, mediante el cual nos instalamos en lo real.

Pondremos de presente que para Zubiri la problemática que envuelve o caracteriza la dialéctica entre lo real y lo irreal es un problema filosófico de primer orden, puesto que con ella se sitúa al ser humano en el centro de la

comprensión de lo que es la realidad y de lo que es la irrealidad. Es decir, se plantea la posición del ser humano en el universo y, al mismo tiempo, su constitución ontobiológica.

Resaltaremos el hecho de que para el pensador español, lo irreal ocupa en la vida del ser humano un lugar importante, puesto que la vida humana se compone de irrealidades, lo cual implica asumir una “filosofía de la irrealidad”, que es asimilable –o por lo menos comparable– a una “filosofía de la realidad virtual”, en los términos actuales.

### **El mundo de las imágenes, la iconósfera y las sociedades pantalla**

Un vertiginoso desarrollo tecnológico ha permitido la aparición de cada vez más medios audiovisuales, que por su facilidad de manejo y bajos costos se han extendido a la gran mayoría de la población mundial. Esto no ha implicado en sí mismo un proceso de “democratización” del acceso a la información, porque lo que se está presentando es más bien un fenómeno de privatización de lo que anteriormente era del dominio público, pero lo que sí se está logrando es una amplia cobertura que se diversifica y se complejiza más a través de una virtualidad de las imágenes que nos muestran “percepciones sustitutas”, en tanto ya no tenemos percepciones directas de lo considerado como “real”, sino que tenemos acceso a innumerables imágenes visuales y audiovisuales que se multiplican e interactúan entre sí.

De acuerdo con esta constatación algunos teóricos surgidos de la filosofía, la semiología, la sociología o de los mismos medios audiovisuales se han interesado en conceptualizar lo que está aconteciendo a nivel mundial con esta proliferación de imágenes.

Ya desde 1959, Gilbert Cohen-Séat, fundador del Instituto Cinematográfico de París, propuso y definió el término *iconósfera* para referirse al conjunto de imágenes y signos que comenzaban a pulular por los medios de comunicación masiva. En 1969, en un libro emblemático titulado *La civilización de la imagen* (Fulchignoni, 1975), Enrico Fulchignoni se refiere a la extensión de una cultura visual omnipresente y de alcances universales que está ligada a la expansión de la televisión y de las industrias del cine y de la publicidad. Para los semiólogos, este fenómeno implicaba la proliferación de signos pertenecientes a las culturas tecnológicas, icónicas, audio-icónicas o escrito-icónicas, mientras que para los sociólogos la preocupación eran los efectos sociales de la sobreinformación y de la alienación psicológica producida por este nuevo ecosistema cultural.

La iconósfera puede ser concebida como un sistema complejo que abarca muchas variables interrelacionadas, cuyo comportamiento es imprevisible y su reproducción enormemente costosa. Un principio básico de la iconósfera es que posee características biológicas: las imágenes compiten entre

sí en el espacio social para atraer la atención y la mirada de los individuos. Pero la iconósfera no es simplemente un entorno físico o perceptivo, sino también un sistema complejo de interacciones entre el sujeto y las imágenes presentes en su espacio social. La inflación y profusión de signos abruma hoy en día al individuo, devalúan y trivializan la presencia de lo visible, al igual que pueden generar desconcierto y confusión de los valores existentes.

También se habla de que las nuevas tecnologías han provocado una compresión espacio-temporal, producto del avance vertiginoso de las telecomunicaciones y las tecnologías informáticas, las cuales han modificado radicalmente nuestras maneras de ver, percibir y sentir, porque han cambiado la relación que tenemos con el espacio y el tiempo, es decir, las condiciones de nuestra sensibilidad. Y esto es así, porque es indudable que la imagen en la actualidad pasa ineludiblemente por la tecnología. Por eso, en nuestros días, al hablar de imágenes es necesario hacer referencia a las nuevas tecnologías de la imagen, las cuales posibilitan nuevas relaciones con lo visible porque reproducen lo real físico y manipularlo por medio de la simulación interactiva. Las imágenes producidas en estos contextos permiten la interacción, en la cual se ve integrado el sujeto. Sin embargo, no hay que olvidar que este tipo de imágenes han ido surgiendo de las necesidades y los imperativos militares:

Nacidas del arte militar y de sus imperativos estratégicos, las nuevas tecnologías de la imagen construyen nuevas relaciones con lo visible, con la imagen: ésta permite anticipar activamente lo Real físico, re-producirlo y manipularlo mediante simulación interactiva (Renaud, 1990, p. 11).

Hemos pasado de la imagen concebida como una representación de lo real, a una imagen como manipulación de lo real; de una imagen plástica, fotoquímica a una imagen numérica; de una imagen analógica a una digital, siendo la pantalla el lugar privilegiado de la imagen contemporánea.

Anteriormente, las imágenes fotográficas, solo eran susceptibles de cambios cuantitativos (tamaño y número de copias). Ahora, gracias a las técnicas de digitalización y a los avances de la informática basada en la composición de la imagen a partir de puntos elementales y discretos (llamados pixels), es posible la conversión y la transformación cualitativa de las imágenes. Cada punto es dotado de una doble referencialidad, de acuerdo con un sistema de coordenadas espaciales y cromáticas, que permite obtener unos productos icónicos organizados matricialmente, con la posibilidad de ser almacenados en la memoria de los computadores y manipulados pixel a pixel: “[...] lo cual implica que la imagen en la actualidad, no es tanto algo que se mira (punto de vista)

*como algo que se piensa (se calcula)”* (Zunzunegui, 1995, p. 243). Y si la imagen aporta cada vez más su cuota de saber es porque tiende a materializar icónicamente al concepto, al cual le proporciona la dimensión de una información estética, sensible. Comprender la imagen hoy implica pensar las funciones y las posiciones del Concepto, de la Imagen y de lo Real, en la producción de los saberes.

Ello también requiere tener en cuenta una actitud crítica frente a las imágenes que se están produciendo en los laboratorios de las llamadas sociedades postindustriales. Porque la progresiva difusión de la tecnología de la denominada “realidad virtual”, irradiada desde los centros de investigación informática de las sociedades postindustriales, ha coincidido con una creciente colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, que presionan para imponer una uniformización estética e ideológica planetaria, en tanto vivimos en “sociedades pantalla”, es decir, en sociedades donde predominan las pantallas por doquier desde que nos levantamos hasta que nos acostamos (pantallas de los televisores, de los computadores, de las tabletas o I pads, de los teléfonos móviles, etc...). Lo cual hace que existan críticas muy decididas hacia este predominio de la imagen y lo virtual que podemos rastrear desde Platón hasta las más recientes como la de Jean Baudrillard, por ejemplo.

### **El efecto Truman y los simulacros en Platón y Baudrillard**

Para Platón (427-347 a.C.) el mundo de las imágenes (*eidola*) no es otro que el mundo de la imitación. Todo lo que tiene que ver con el mundo de la fabricación de imágenes: artes plásticas, poesía, tragedia, música, se refiere a la actividad imitadora. La mimesis en Platón es una cosa del orden mismo de la producción, de la *poiesis*; de la producción (de imágenes) y de ninguna manera de las mismas realidades. En *El Sofista*, Platón distingue dos clases de imitación a las cuales corresponden dos clases de imágenes: una que produce copias (*íconos*) y la otra, simulacros (*fantasmas*). A una la llama el «arte de las copias» (*eikastikén*) y a la otra «el arte de los simulacros» (*phantastikén*). El primero consiste en copiar con un máximo de fidelidad –nos dice Platón– un modelo del cual se quieren producir tanto sus dimensiones exactas como características idénticas de color. En cambio, el segundo produce solamente simulacros, es decir, figuras o imágenes que aparecen distorsionadas, ya sea por la ubicación desfavorable del espectador o por las proporciones considerables del modelo, las cuales no pueden menos que crear ilusiones.

Además, en *El Sofista* Platón nos habla de pintores que utilizan trucos para engañar al espectador: existen pintores –nos dice– que haciendo uso de su técnica, enseñan desde lejos sus dibujos a los jóvenes para producirles

la ilusión de que están en la capacidad de crear la realidad, de la cual su pintura no es sino una imitación de la apariencia en cuanto tal. Por eso esta reproducción, en cuanto tal imitación de la apariencia, no es más que un simple *fantasma* o *simulacro*. Porque el arte del simulacro consiste en hacer aparecer las imágenes como si fueran la realidad, en reemplazar la realidad por imitaciones o ilusiones. Aquí encontramos la clave que permite una distinción entre las copias-íconos y los simulacros-fantasmas, dado que Platón distingue entre dos clases de modelos: uno que corresponde a las copias y otro a los simulacros. Las Ideas son el modelo a partir del cual se producen las copias-íconos y estas, a su vez, sirven de modelo a los simulacros-fantasmas.

En el *Libro X* de *La República* (Platón, 1986, pp. 458-462; 596b-598c), Platón se pregunta por el modelo que utiliza el artesano en la fabricación de muebles. Aclara que el artesano no construye la cama misma en su esencia, es decir, la cama real, aquella que es la Idea misma. Para Platón, el artesano no hace la “Idea”, la cual es la cama misma, sino “una determinada cama”, y por eso llega a distinguir entre tres tipos de cama: la que existe en el mundo de las Ideas, la que produce el artesano, y la que realiza el pintor. El artesano utiliza como modelo la *idea*, o sea, la cama misma, el arquetipo, la *cama esencial*, la “cama única por naturaleza”, según Platón. De modo que lo que él produce es

una imagen, una copia del modelo original. Por su parte, el pintor es –a su vez– un imitador de la obra de los artesanos: copia una apariencia de la realidad “la apariencia en cuanto tal”. La copia es apariencia y el *simulacro* es una simple imitación de esta apariencia; es pues apariencia de la apariencia, copia de una copia, un ícono infinitamente degradado, una semejanza infinitamente disminuida. De esta manera, el simulacro para Platón participa así solamente de una semejanza de imitación respecto a su modelo que es la copia.

En el caso de J. Baudrillard (1929-2007), pensador francés contemporáneo, la problemática del simulacro tiene otras características que alcanzan dimensiones apocalípticas para el conjunto de la sociedad, porque tienen que ver con el aniquilamiento de la realidad misma. En su libro *Cultura y simulacro* alude a una fabulación de J.L. Borges que es tomada de su poema “Del rigor en la ciencia” en el que se cuenta que los cartógrafos de un Imperio, en su intento por trazar un mapa tan detallado del mismo, terminan por hacer una copia a escala natural que lo cubre en su totalidad, es decir, logran hacer un mapa que es una copia fiel e idéntica al territorio, copia que termina finalmente por deteriorarse dado el desinterés de otras generaciones por esa inútil duplicidad.

De acuerdo con este punto de partida, Baudrillard señala que hoy en día la *simulación* no corresponde a un te-

ritorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo “hiperreal”.<sup>\*</sup> El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive, ahora es el mapa el que precede al territorio, y el que lo engendra, *es la precesión de los simulacros: “Son los vestigios de lo real, nos lo del mapa, los que todavía subsisten por unos desiertos que ya no son los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real”* (Baudrillard, 2005, p. 10).

Para entender qué es el simulacro según Baudrillard hay que distinguir la diferencia entre simular y disimular. *“Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia”* (Baudrillard, 2005, p. 12). Las imágenes pertenecen más al orden de la simulación que de la disimulación sobre todo hoy en día cuando transitan hacia la alta definición, en la que la sustancia referencial —el referente— se hace cada vez más innecesario. Este vacío al que se somete la representación al eliminar el referente, se puede asimilar a lo que

<sup>\*</sup> La hiperrealidad es un término que se usa para denominar la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad de la fantasía, especialmente en las culturas posmodernas tecnológicamente avanzadas. Hiperrealidad es un medio para describir la forma en que la conciencia define lo que es verdaderamente “real” en un mundo donde los medios de comunicación pueden modelar y filtrar de manera radical la forma en que percibimos un evento o experiencia. En otras palabras: la hiperrealidad es una interpretación de la realidad, creada por nosotros, que se considera como mejor y que llega a sustituir a la realidad en la que se basó.

Baudrillard considera como la última fase de la representación, al interior de unas fases sucesivas de la imagen que están envueltas en el simulacro y postula de la siguiente manera:

- Es el reflejo de una realidad profunda.
- Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.
- Enmascara la ausencia de realidad profunda.
- No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.

Frente a cada fase Baudrillard sostiene lo siguiente:

En el primer caso, la imagen es una buena apariencia la representación pertenece al orden del sacramento. En el segundo, es una mala apariencia y es del orden de lo maléfico. En el tercero, juega a ser una apariencia y pertenece al orden del sortilegio. En el cuarto, ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al de la simulación (Baudrillard, 2005, p. 18).

Es importante destacar como momento crucial de estas fases que propone Baudrillard, el paso de signos que disimulan algo a signos que disimulan que no hay nada, pues se trata del tránsito del secreto a manera de una verdad o ideología a la simulación donde no existe referente de verdad, ni separación entre lo falso y lo verdadero (Cfr: Wenger, 2011).

Esto último termina siendo muy interesante de analizar, por ejemplo, en una película titulada *El Show de Truman* (*The Truman Show*, 1998) del director Peter Weir, protagonizada por Jim Carrey, quien encarna a Truman Burbank (el nombre del protagonista opera como un juego de palabras en inglés: *True Man* significa “hombre verdadero”), un involuntario animador y protagonista principal de un programa de televisión que comenzó con su nacimiento y debería terminar el día de su muerte. *El Show de Truman* consiste en eso, la historia íntegra, en tiempo real, de su vida. También es la más faraónica producción jamás emprendida por un medio audiovisual: miles de cámaras, un gigantesco *set* de filmación –*Seahaven*, la isla en la que “supuestamente” vive Truman– con actores principales, secundarios e innumerables extras. La corporación que promueve el *show* (y a la que Truman pertenece en términos legales) es un monopolio incuestionado, omnipotente, al que preside un todopoderoso director mediático llamado Christof. Entonces, podríamos preguntarnos: ¿qué pasaría si a un individuo le producen un mundo aparte, ficticio, en el que todas las personas –excepto él, que no estaría al tanto– actúan sus respectivos roles haciéndole creer a alguien que así es la “realidad”? Se trataría de un gigantesco *reality* que lo englobaría todo. Pero, ¿acaso no es esto lo que nos está sucediendo, al adentrarnos en una condición en la que ya no hay más ilusión sino una *hiperrealidad* porque

muchas veces nos es difícil distinguir entre lo que es verdadero y falso, entre lo que es real y lo que es ficción?

Se trata de una visión bastante pesimista si se quiere, o por lo menos muy descarnada, del poder que están adquiriendo los medios masivos de comunicación en nuestra vida cotidiana, pero que da cuenta de los alcances que ha adquirido todo el despliegue técnico y tecnológico a escala planetaria que hemos descrito anteriormente en relación con el poder de la iconósfera y la manipulación de la imagen, lo cual nos lleva también a precisar más el tema de lo virtual y la realidad virtual.

### **Realidad virtual, virtualidad y la teoría de los tres mundos**

Tal como lo hemos venido recalcando, en la actualidad asistimos a un aumento de la prevalencia de lo virtual tecnológico, de la creación de «mundos virtuales», de una generalización de la *simulación*.

Estos sistemas de simulación generan la llamada *realidad virtual*\* me-

\* La realidad virtual implica de manera concreta el uso de computadores y otros dispositivos tecnológicos, cuyo fin es producir una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Se consigue mediante la generación, por medios digitales, de un conjunto de imágenes que son contempladas por el usuario a través de un casco provisto de un visor especial. Algunos equipos se completan con trajes y guantes equipados con sensores diseñados para simular la percepción de diferentes estímulos, que intensifican la sensación de realidad. Su aplicación, aunque centrada inicialmente en el terreno de los videojuegos, se ha

diante la manipulación tecnológica de nuestros sentidos, de tal modo que las tecnologías permiten controlar la experiencia sensorial en su casi totalidad. Por ejemplo, con los generadores de imágenes se provocan «realidades virtuales», con cada vez mayor cobertura del espectro sensorial. Es el caso de los videojuegos interactivos, cuyo soporte son los computadores. En definitiva, se trata de un modo artificial de producir experiencias, con la expectativa –creciente– de una “capacidad ilimitada”.

La *realidad virtual* ha eliminado la frontera existente entre realidad e irrealdad. No se trata en este caso de la imposibilidad de separación entre lo real y aquello que no lo es, sino la difusión de los límites que los separan. Lo que podríamos denominar –de acuerdo con Baudrillard– como la: *ascensión de los simulacros* (Cfr: Wenger, 2011).

La amplia variedad de posibilidades que ofrece la realidad virtual, ha facilitado el establecimiento de un estatus de realidad, sustentado fundamentalmente en tres aspectos:

- La *realidad virtual* es compartida con otras personas. Se centra generalmente en la interacción interpersonal, que a pesar de no producirse en el mismo espacio-tiempo, es percibida como un acto colectivo.

- Tiene una estrecha relación con el mundo físico dada su interrelación e influencia mutua. La experiencia en la realidad virtual viene mediada por la experiencia en el mundo real y esta es influida por lo que allí es experimentado.
- Está interconectada con la producción artística, ya que se convierte en un espacio más de creación con motivaciones estéticas.

En otras interpretaciones se extiende el enfoque virtual a toda experiencia, que siempre sería de realidad virtual. Esto, porque en alguna medida todos los procesos vitales se relacionan con la realidad virtual, porque hasta para sobrevivir –en el plano biológico– necesitamos generar “virtualidad”. Es decir, que antes que tecnológicamente ya biológicamente somos generadores de “realidad virtual” (Cfr: Deutsch, 1999).

Para otros teóricos nos encontramos en una época de “cultura virtual” en la era de la información:

Es una cultura de lo efímero, [...], multifacética y virtual, como las experiencias visuales creadas por los ordenadores en el ciberespacio mediante el reordenamiento de la realidad. No es una fantasía, sino una fuerza material, porque informa las decisiones económicas –y las hace cumplir– en todo momento de la vida de la red. Pero no dura mucho: pasa a la memoria del ordenador como materia prima de

---

extendido a otros muchos campos, como la medicina o las simulaciones de vuelo.

éxitos y fracasos pasados. La empresa red aprende a vivir dentro de esta cultura virtual (Castells, 2000, p. 227).

Algunos de los que estudian el tema de la realidad virtual han llegado a pensar que se trata de una nueva “revolución copernicana”. Porque si antes girábamos alrededor de las imágenes, ahora estamos girando dentro de ellas (Quéau, 1995, p. 11).

La mayoría de los teóricos y pensadores coinciden en afirmar que esta situación nos obliga a repensar la cuestión de la realidad, porque cada vez se está haciendo más necesario plantear a fondo la cuestión de lo real: ¿Qué es lo real? ¿Qué aporta lo virtual respecto de lo real? ¿Cómo reintegrar la experiencia de lo virtual en lo real?

Y esto no es algo baladí, porque la influencia creciente de lo “virtual” en nuestra vida, repleta de flujos y reflujos de información, está alterando nuestra “visión del mundo” y nuestros estilos de vida. En el fondo, está alterando el mundo de la experiencia, está proporcionando otra experiencia de lo “real”. Por tanto, es importante filosóficamente analizar si esta nueva experiencia de lo real es una representación más o si tiene peculiaridades que la especifican o no; y, al parecer, el acceso al mundo virtual no nos hace contemplar meramente unas imágenes más, sino que nos introduce en ellas como forma de realidad, en virtud de una simulación.

Lo cual replantea inmediatamente en la reflexión filosófica temas clásicos como el de si trata de una realidad “intermedia” o “degradada” (ya desde Platón) o de un “ente de razón” (desde el aristotelismo) o una “representación” (filosofía moderna), o en qué medida es una “reducción” de la realidad y en ese caso de qué tipo (¿fenomenológica? ¿transfenomenológica?) (Conill, 2005).

Por ejemplo, un aporte que resulta interesante a tener en cuenta al respecto es la concepción de la teoría de los tres mundos de Popper y Penrose\*, que a continuación describiremos, porque nos permite enlazar lo abordado respecto a Platón, y lo que estamos estudiando ahora con respecto a la realidad virtual, con lo que más adelante mencionaremos respecto a la filosofía de X. Zubiri.

La división de los mundos en Popper divide el mundo en tres categorías:

- Mundo 1 (físico): El mundo de los objetos, no solo visibles, sino también de las cosas que escapan al ojo humano.
- Mundo 2 (mente): El mundo de los procesos mentales, conscientes o inconscientes. Donde se irradian las sensaciones de dolor, placer y pensamiento.
- Mundo 3 (de las ideas y del arte):

\* La doctrina de los tres mundos es una forma de ver la realidad, descrita por el filósofo austriaco Karl Popper, en una conferencia en 1978 que luego será ampliada por Roger Penrose (1994).

El conocimiento objetivo, donde se analizan los procesos mentales del mundo 2.

El inconveniente es que, de acuerdo con esta teoría, no es tan fácil ubicar la realidad virtual, porque las “imágenes virtuales” no son unas imágenes más, al no pertenecer solo al mundo 2, porque se basan en el mundo 1 y tienen mucho del mundo 3. Las imágenes de los mundos virtuales no son simples representaciones, tampoco son irreales, sino que más bien están en el orden de lo real, pero de una manera diferente a como lo están las llamadas cosas “reales”. Por esto, nos parece que la mejor forma de abordarlos está en los planteamientos del autor Pierre Lévy en su libro *¿Qué es lo virtual?*, en los siguientes términos:

[...] lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo, la superficialidad de la presencia física inmediata (Lévy, 1999, p. 8).

[...] La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual *tiende* a actualizarse, aunque no se

concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes (Lévy, 1999, p. 10).

Pero como lo que nos interesa de todo esto no es seguir caracterizando la virtualidad, sino abordar estas temáticas a la luz de la filosofía de X. Zubiri, pasemos ahora a relacionar todo lo expuesto hasta aquí con el pensamiento del filósofo español.

### **Realidad, sensibilidad e *inteligencia sentiente* en la filosofía de X. Zubiri**

Frente a la realidad como lo que es “en sí” (realismo) o lo que tiene existencia “en mí” (idealismo), Zubiri defiende que la realidad es algo que se actualiza al hombre “en” la aprehensión como “de suyo”, y por tanto con unos caracteres formales previos a la clásica polémica entre realismo e idealismo sobre lo que las cosas son “más allá” de la aprehensión. No es que la pregunta por lo que las cosas sean más allá de la aprehensión carezca de sentido, para Zubiri, pero sí considera que es posterior al problema radical y primario de la filosofía: el de las cosas en tanto que meramente actualizadas en la aprehensión humana. Es en la aprehensión de las cosas en donde se le actualizan al hombre como algo “en propio” o “de suyo”, es decir, como un conjunto clausura-

do de notas. El “de suyo” tiene “suficiencia constitucional” y, por tanto, “sustantividad”. En la aprehensión se actualiza la sustantividad como “tal”, sustantividad (hombre, piedra o árbol) y como simplemente “real”. Esto define los dos órdenes de la realidad, el “talitativo” y el “trascendental”. Son “órdenes” porque se hallan ordenados el uno al otro, están “en función” recíproca\*.

Para Zubiri, el objeto primario de la filosofía es el estudio talitativo y tras-

---

\* Puede afirmarse que la ciencia estudia los entes en tanto que “tales” entes (momento talitativo). Por su parte, la metafísica estudia los entes en cuanto entes (momento trascendental). Un objeto cualquiera, por ejemplo, una botella y un árbol son entes. En tanto que “tales” entes una botella difiere notablemente de un árbol, pero cada uno de ellos tiene una serie de notas (propiedades). La ciencia se encargaría del estudio del momento talitativo, es decir, de las propiedades o notas que posee cada uno de dichos entes. Ahora bien, una botella, al igual que un árbol, o cualquier otro objeto o ser particular, son entes. Una botella es una “realidad” y un “árbol” es también una realidad. De acuerdo con este ejemplo, la metafísica lo que trataría de explicar es en qué coinciden dicha botella y el respectivo árbol por ser ambos entes o realidades. Para Aristóteles, por ejemplo, cualquier ente (árbol o botella) coinciden en que ambos son “sustancias”. Por consiguiente, la metafísica estudia en qué coinciden todos los entes por el mero hecho de ser entes, independientemente de su momento talitativo, es decir, de las notas que posean cada uno de dichos entes (botella o árbol). Además de esto, es importante señalar que existe una relación entre el momento talitativo y el momento trascendental, es decir, existe una relación entre lo físico y lo metafísico; y es que lo físico modula el ámbito trascendental. Por ejemplo, las diferencias entre un hombre y un mono puede que sean pequeñas en el aspecto talitativo pero son determinantes en el orden trascendental. La forma de ser real de un mono y la forma de ser real de un hombre son insuperables a pesar de las pequeñas o grandes diferencias en el aspecto talitativo. Las diferencias entre cómo se “enfrentan” al mundo un vegetal, un animal o un hombre dependerán de la forma de realidad que cada uno de esos entes posea, porque la forma de enfrentarse al mundo dependerá de cada una de las propiedades que ellos tienen respectivamente.

cendental de la realidad en tanto que actualizada en la aprehensión. Solo a partir de ahí tiene sentido preguntarse por lo que las cosas son allende de la aprehensión, en la realidad del mundo. Es el objeto del conocimiento en sus diferentes formas, y particularmente del conocimiento científico.

La idea central que se encuentra en su arduo y riguroso trabajo filosófico es que la “realidad” significa las cosas dadas al hombre. Esto lo resume en su libro *Inteligencia sintiente* de la siguiente manera: “La intelección humana es formalmente mera actualización de lo real en la inteligencia sintiente” (Zubiri, 1980, p. 13).

Esto es así, porque en primer lugar, para Zubiri, el hombre se relaciona con las cosas de manera sensible, es decir, solo las aprehende si las siente, lo cual en principio implica que no nos diferenciamos de los animales que también sienten de la misma manera que nosotros, lo que sucede es que para el animal las cosas se presentan como meros estímulos que provocan en él una reacción, mientras que para el ser humano las cosas le afectan como algo otro que de suyo es lo que es. Para el ser humano lo que percibimos sensitivamente no son solamente estímulos, sino que también las cosas se nos presentan como realidad en un nivel experiencial; se trata de un sentir inteligente, o más bien una *inteligencia sintiente*, que es distinta a una inteligencia “sensible” que busque en la sensibilidad, un fundamento en la

inmediatez. Porque gracias a la intelección, la realidad, sin dejar de ser tal, se hace “actual” por ella misma en el acto intelectual. Así, la realidad queda ratificada como “realidad verdadera”, no en tanto que se “adecúa” a la intelección o se constituye en *objectum*, sino en tanto que se hace presente de suyo en la intelección.

En este sentido, la pregunta fundamental que se hace Zubiri en su investigación filosófica es la siguiente: ¿cuál es la característica de aquel conocimiento específicamente humano, mediante el cual el hombre se instala en lo real? Esto hace que cuando Zubiri aborda el estudio de lo sensible en sí mismo, se da cuenta que en él debe darse un momento de realidad, porque es en la sensibilidad en donde debe surgir de manera simultánea ese “sentimiento de realidad”, porque si no fuera así habría que considerar que es algo “añadido” por el pensamiento, lo cual no tendría sentido.

Por tanto es en la sensibilidad, considerada por Zubiri como la “aprehensión impresiva” de las cosas como reales, donde surge un “sentimiento de realidad”. Porque: “[...] en virtud de su sensibilidad, el hombre se encuentra formalmente inmerso en la realidad [...] Las cosas no nos son simplemente presentes en la impresión, sino que nos son presentes en ella, pero como siendo ya de suyo” (Zubiri, 1966-1967).

En esto radica para Zubiri la gran di-

ferencia entre el hombre y el animal en tanto, que el ser humano (animal humano) tiene impresión de realidad mientras que el animal no. Porque si bien el animal también tiene impresiones de los objetos; capta sus datos sensibles e incluso tiene impresiones de ellos en tanto percibe su alteridad; los percibe como datos meramente “objetivos”, es decir, independientes de la afección que sufre, pero la percepción del animal a diferencia de la del humano lo es siempre y únicamente de un signo objetivo; el animal no puede ser jamás “realista”, porque no tiene impresión de realidad propiamente dicha.

En el hombre se trata de algo distinto, porque en él se da un “hacerse cargo de la situación” y Zubiri tiene una impresión de realidad: “[...] cuando faltan las respuestas adecuadas al estímulo el hombre se hace cargo de la situación real, esto es, siente la realidad o, lo que es lo mismo “inteligie sentientemente” lo real” (Zubiri, 1966-1967).

Ahora, cabe aclarar que para Zubiri no es propiamente la sensibilidad sino la *inteligencia sentiente* la que le permite saber al ser humano lo que son las cosas reales, porque aunque las cosas nos son dadas por los sentidos, no nos son dadas solamente como “datos”, sino como formalidad (alteridad) que requieren del acto intelectual para conocer los datos como “reales”.

Entonces, resumiendo la postura de

Zubiri: el sentir no es una mera intuición, sino la *aprehensión impresiva de las cosas como realidades* e integrar no es formalmente idear, sino *aprehender las cosas como realidad*. Y esto es posible entenderlo si se concibe una unidad entre sensibilidad e inteligencia (*inteligencia sentiente*) que no implica como tal la unidad del objeto conocido, sino que implica en un sentido radical: la unidad del acto aprehensor mismo de la realidad como formalidad de las cosas.

### **La concepción zubiriana de realidad, irrealidad y virtualidad**

Para Xavier Zubiri la problemática que envuelve o caracteriza la dialéctica entre lo real y lo irreal es un problema filosófico de primer orden puesto que con ella se sitúa al ser humano en el centro de la comprensión de lo que es la realidad y de lo que es la irrealidad. Es decir, se plantea la posición del ser humano en el universo y, al mismo tiempo, su constitución *ontobiológica*.

Zubiri, en su desarrollo productivo intelectual, propone una investigación filosófica que nos permite superar la visión dualista que escinde mente y cuerpo (y por extensión, naturaleza y cultura), y una investigación que posibilita una nueva visión de la constitución biocultural de nuestro modo de ser. Asimismo, desde un primer momento, ya plantea que para ello debemos cambiar nuestro lenguaje, puesto que es inapropiado hablar de “real”

y de “irreal” y, en todo caso, tendríamos que hablar de *diferentes grados de realidad* (de complejidad).

Sobre la “experiencia” Zubiri dice:

Nos preguntábamos cómo se integran lo irreal y lo real en el estar en la realidad. Ese modo de integración es justamente la experiencia. La experiencia como probación de lo real” (Zubiri, 2005, p. 193).

En los aportes a la filosofía de Zubiri hay dos ejes fundamentales: primero, la necesidad de romper con el dualismo que escinde la naturaleza de lo humano; segundo, romper con el dualismo que escinde la consciencia y el cuerpo. Y ello le lleva a aportar una perspectiva conceptual donde aparecen dos conceptos clave: el de “inteligencia sentiente” y el de “sustantividad”. Conceptos que le llevan a introducir en su comprensión de la realidad ideas que hoy podemos encontrar en la ciencia actual, como por ejemplo: la de “proceso”, la de “sistema”, la de “red” o la de “diversidad” (que son el eje conceptual desde donde romper con la vieja escisión entre las ciencias humanas y las ciencias de la naturaleza). Nociones que hoy se sitúan en lo fundamental de nuestra comprensión de la realidad gracias a autores como Penrose, Prigogine, Schrödinger, Popper, Searl, entre otros. Y con ellos es con quién debemos hacer dialogar a Zubiri para hacer que su filosofía adquiera nuevas formas de vida (Cuscó, 2009).

Sus planteamientos nos acercan a las recientes investigaciones de Popper y de Penrose –tal como lo vimos en la sección anterior– donde se habla de la realidad a partir de la coevolución e interrelación del “mundo 1” (físico), del “mundo 2” (mente) y del “mundo 3” (de las ideas y del arte) (Penrose, 1994).

Para Zubiri hay la realidad (“mundo 1” de Penrose y Popper): *“la realidad [...] es algo dado”*; también hay una inteligencia sentiente (humana) que permite la eclosión del “mundo 2”: *“En la medida en que es realidad, ejercita un acto de inteligencia [...] y en la medida en que siente, es un acto sentiente”*; y gracias a la interrelación de los dos mundos aparece el “mundo 3”, en el cual: *“es la integración funcional de lo real y de lo irreal como un proceso único”*. La realidad, pues, se nos presenta a partir de tres grandes momentos: el “mundo 1”, el “mundo 2” y el “mundo 3”, y es debido al “mundo 2” que adquiere trascendencia y es posible y necesario el despliegue del “mundo 3”. Y es en el “mundo 2” donde la inteligencia sentiente permite el proceso de creación poética, productiva, del ser humano y el encaje de lo real y de lo irreal que continúa en el “mundo 3”, del cual Zubiri nos dice:

El orden trascendental es un orden físico, es una dimensión real y efectiva que tienen las cosas [...] De alguna manera [...] el orden trascendental no es simplemente

cuestión de meros conceptos sino que en alguna medida expresa, y afecta, por tanto, a los caracteres de la realidad en tanto que realidad, físicamente considerada (Zubiri, 2001, p. 93).

Asimismo, y como le gustaría a Zubiri, podríamos establecer una clara relación entre las aportaciones del filósofo y lo que nos dicen las ciencias sobre la realidad. Es decir, releer a Zubiri desde la perspectiva de una realidad donde encontramos “materia inerte” (basada en la selección fundamental y caracterizada por la resistencia y el equilibrio); “materia viva” (basada en el proceso de la selección natural y cuyas características son vivir y modificar) y “materia cultural” (basada en el proceso de la selección cultural y cuyas características son la anticipación y el desequilibrio). Mediante lo cual nos reencontramos con algunas de las lecturas que Zubiri hizo de clásicos como Platón con su visión de lo humano (Cuscó, 2009).

De esta manera, la revalorización de lo irreal, y la integración de real e irreal, que se produce en la reflexión de Zubiri, nos abre las puertas a una visión de la realidad como proceso hacia la complejidad y la dinamicidad. De igual manera, la tematización de la “experiencia” le permite tener una visión más compleja de lo humano: *“Por un lado tenemos la experiencia de las cosas constituida [...] por las cosas y por los demás hombres. Y [...] la experiencia que tengo de mí mismo”* (Zubiri, 2005, p. 158).

Gracias a la *experiencia* hay una posibilidad de “probación”. Es decir, de constituir nuestra personalidad y nuestro ser. No solo una posibilidad de conocer la realidad sino de vivirla y de integrarla: de “estar en la realidad” con mayor “profundidad”. *La experiencia consiste en sentir, comprender y elaborar* (Cuscó, 2009, p. 507).

Entonces, nuevamente podemos preguntarnos: ¿qué es la experiencia para Zubiri? Para responder, podemos decir que ante todo, para él, la experiencia se funda en la *inteligencia sentiente* en tanto que en ella “estamos” en la realidad y “aprehendemos” la realidad. *La experiencia se inscribe dentro de nuestro estar en la realidad.*

Ahora bien, uno de los aportes de su curso “El hombre: lo real y lo irreal” que nos interesa resaltar para la temática que nos ocupa, es que en él Zubiri insiste en que la experiencia consiste justamente en el proceso de integración funcional de lo real y de lo irreal –que es una figuración– en lo real. Es decir, que sin figuraciones, sin un forjarse de lo irreal, no habría experiencia. Pues es figurándonos lo que las cosas son, como nos acercamos a ellas. Y este modo de acercamiento, que es un modo de estar en las cosas orientado por la figuración, es al que Zubiri denomina “probación”. Con ello se agrega al mero sentir la *probación* de lo que las cosas son. Por consiguiente, en la experiencia –según Zubiri– sometemos a probación

no solamente las cosas sino también nuestras propias figuraciones de ellas, pues el *figurarse es el forjar lo irreal*. La experiencia nos enseña a idear y no solamente a aprehender las cosas, de modo que prueba tanto las cosas como las figuraciones que de ellas nos hacemos (Zubiri, 2005).

Con esto, se da una mejor comprensión de lo que debe entenderse por experiencia al haberse destacado allí la relevancia de lo irreal y la función de las figuraciones. En este curso, Zubiri, además de que plantea la percepción y el concepto como modos fundamentales de la experiencia, también propone toda una teoría de la figuración. Porque allí la figuración es considerada como una vía de acceso a la realidad que nos orienta; pero además, cabe considerar que constituye la posibilidad de la fruición de la creación, para hacer la propia vida. Así, la forja de lo irreal (la figuración) pertenece al proceso de estar en la realidad, en el proceso de la experiencia. Pues sin figuración no hay experiencia. Con esto, la estructura primordial de la figuración, que sirve básicamente para orientarse en la vida humana y que contribuye a entender el carácter experiencial de la capacidad conceptual, abre también la posibilidad de la creación.

Ahora bien, llevando esta concepción de la figuración hasta su extremo, surge un problema grave que suele llevar a reiteradas dificultades filosóficas. Pues, si lo irreal está fundido con lo

percibido, cabe preguntar si no será todo irreal, si no vivimos en un mundo deformado y deformante de todas las cosas, en el que “fingido” parece que equivale a “falso”. Se plantea así la cuestión de si en la percepción no está ya completamente deformada, tal como lo vimos al colocar como ejemplo la película *Truman Show*, o el ascenso de los simulacros, al referirnos a Baudrillard.

A esta cuestión respondería Zubiri analizando la necesidad funcional del rodeo de lo irreal para estar en la realidad, en concreto la necesidad funcional de la fantasía y su capacidad para crear lo irreal, sin que esto implique que todo sea irreal. De ahí que encontremos a través del estudio zubiriano modos de experiencia, como la “experiencia fantástica” y lo que cabría llamar “experiencia creativa”.

Para el pensamiento filosófico de Zubiri, lo irreal ocupa en la vida del ser humano un lugar realmente importante, puesto que la vida humana se compone de irrealidades. Por consiguiente, encontramos en él una filosofía de la irrealidad, que es asimilable –comparable, al menos– a una filosofía de la realidad virtual, en los términos actuales. Porque, según el propio Zubiri en su curso sobre “El hombre: lo real y lo irreal”, el hombre está sumergido y flotando entre irrealidades (Zubiri, 2005).

De manera que tal vez sería adecuado caracterizar al hombre desde la perspectiva zubiriana como un “animal de

irrealidades”, y que sería equiparable a la de “animal fantástico”, lo cual resulta un poco paradójico pero muy interesante, sabio y aleccionador para un pensador que se ocupó de manera reiterativa y radical de la *realidad* como tema central de su filosofía.

Por eso quisiéramos terminar con un dicho zen, que –quizás– pueda resumir de manera enigmática, pero también filosófica, lo que hemos estado intentando abordar en el presente ensayo, y que tiene que ver con la necesidad de lo irreal, y lo virtual como componentes indispensables de toda realidad humana, tal como lo propuso en su filosofía X. Zubiri:

Para una persona que desconoce el camino del zen las montañas son montañas y los ríos son ríos; después de un primer vislumbre de la verdad del zen, las montañas ya no son montañas y los ríos ya no son ríos; después de la iluminación, las montañas vuelven a ser montañas y los ríos vuelven a ser ríos.

(Dicho zen)

## Referencias

- AA.VV. (1990). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra (Colección Signo e Imagen).
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Castells, M. (2000). *La era de la información*, Vol. I. Madrid: Alianza.

- Conill, J. (2005). "La irrealidad como realidad virtual en la tradición filosófica española" (desde Unamuno y Ortega a Zubiri y Marías). *Quaderns de filosofia i ciència*, 35, 65-77.
- Cuscó, J. (2009). "Lo real, lo irreal y lo humano. Releer a Zubiri". *Cuadernos salamantinos de filosofía*, 36, (Ejemplar dedicado a: Zubiri: XXV aniversario de su muerte), 497-508.
- Deutsch, D. (1999). *La estructura de la realidad*. Barcelona: Anagrama.
- Fulchignoni, E. (1975). *La civilisation de l'image*. Paris: Payot.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Ferraz Fayos, A. (1988). *Zubiri: el realismo radical*. Madrid.
- Quéau, P. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. México: Paidós.
- Platón (1986). *República (Diálogos IV)*. Introducción, traducción y notas de Conrado Eggers Lan. Madrid: Gredos.
- Penrose, R. (1994). *Las sombras de la mente*. Barcelona: Grijalbo-Mondadori.
- Pintor Ramos, A. (1983). *Génesis y formación de la filosofía de Zubiri* (2ª ed. ampliada). Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Renaud, A. (1990). "Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario". En AA.VV. *Videoculturas de fin de siglo* (pp. 11-26). Madrid: Cátedra (Colección Signo e Imagen).
- Wenger, R. (2011). "Los retos la visibilidad en la era de la simulación". [en línea]. Disponible en: <http://perspectivasesteticas.blogspot.com/2011/01/los-retos-de-la-visualidad-en-la-era-de.html>.
- Zubiri, X. (1966-67). "Notas sobre la inteligencia humana". *ASCLEPIO, Archivo Iberoamericano de Historia de la Medicina y Antropología Médica*, 18-19, 341-353.
- Zubiri, X. (1980). *Inteligencia sentiente*. Madrid: Alianza.
- Zubiri, X. (1998). *Inteligencia y realidad* (5ª ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Zubiri, X. (2001). *Sobre la realidad*. Madrid: Alianza Editorial/Fundación Xavier Zubiri.
- Zubiri, X. (2005). *El hombre; lo real y lo irreal*. Madrid: Alianza Editorial/Fundación Xavier Zubiri.
- Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra (Colección Signo e Imagen).