

El (Virtual) Espacio del Mundo



La idea del espacio virtual, y cibernético, es una herencia, sin duda, del género literario cyberpunk, impulsado por el escritor gringo-canadiense William Gibson en su novela *Neuromancer*, de 1984. Y es en la revista *Asimov SF Magazine*, dirigida por Gardner Dozois, desde donde un nuevo movimiento de literatura, llamado *Punk Science Fiction*, iba a generar tal famosa semántica espacial.

En general, la referencia a ese espacio implica realidades artificiales y tecnológicas, realidades postapocalípticas y distópicas, que obviamente todavía no existen, pero que ya se pueden leer, ver y escuchar en publicaciones, filmes y música del género. Estos universos todavía sin nacer, encuentran su exacta gestación en un régimen no-material, en el régimen digital y virtual. Y ha sido la internet la que ha posibilitado, entre otras varias alternativas, la realización progresiva de tal espacio. Uno, así, no material, no lineal, sino más bien, informativo y comunicacional.

Y hay muchos ejemplos al respecto. En el espacio de la internet, de esta manera, no es necesario homologar la identidad real con la que habita adentro; no importa el status económico, social o político; no hay INE ni RFC ni un acta de nacimiento a presentar para adquirir una digitalidad oficial. Los cuerpos, ahí, son virtuales y son definidos al mero gusto personal. Se puede ser hombre o mujer, bi o trans, o todos ellos al mismo tiempo. Raza y género no son ya satisfactorios; no agotan lo virtual. Se puede ser joven, viejo, adolescente o, incluso no haber nacido, sin violentar alguna ley o precepto biológico y/o religioso.

Tal virtualidad plantea, entonces, un espacio absolutamente abierto, y complejo, con libertad de movimiento y posibilidades para incluso quienes, por fuera, cuentan con alguna discapacidad. Es posible vivir casi en cualquier región, o conquistar o inventar una sin tramitar documentos notariales. O igualmente viajar a través de ellos sin presentar pasaportes o visas. Es permitido también casarse, divorciarse, descasarse, tener hijos, inventárselos y, además, casi como un sueño, suprimirlos con un click.

Entonces, alguien puede, en el espacio virtual, alterar las condiciones que sí rigen los límites del mundo fáctico. Esto conduce a una realidad más allá del espacio habitual, aunque conserve, a veces, y por pura didáctica, la forma del espacio

tridimensional de la geometría tradicional. Pero incluso así, este ciberespacio no se puede mapear; no se le puede echar una vista de ojo de pájaro. Sólo hay una panorámica siempre móvil, densa y, de modo eterno, laberíntica.

El tiempo ahí no existe como tal, sino sólo través de flujos de información. No hay día/noche; por lo tanto, no hay ni un "buenos días" ni un "buenas noches". No hay forma de empatar categorías de lo real en lo virtual, ni juzgar lo interior por lo exterior. Es, como opinan algunos, un estado de latencia imposible de resolver. De hecho, todo apunta a que este ciberespacio es progresivamente más opaco y, al final, más ciego a lo real.

Teóricamente, ese mundo se dirige de manera progresiva hacia lo que en la escala real se denomina futuro, pero de naturaleza numérica. Un futuro ahora no totalmente asequible, pero posible. Con el progreso masivo de la virtualidad espacial, ésta aparece ya en todos lados y se puede acceder a ella de muchas formas. Su acceso naturalizado llevaría a que, en algún momento, ya no fuera necesario "volver" al espacio físico. Por eso, la imaginación cyberpunk echa su mirada hacia la independencia del mundo virtual respecto de lo real. Su aspiración sería hipostatizar el ciberespacio para que ya no se conociera lo real, para que ya no se pudiera vivir de modo físico en un mundo plenamente virtual.

Y, cuando todo caminaba de manera natural, vino la pandemia. Parecía que todo iba a acelerarse: Las compras en línea se dispararon; la educación se tornó íntegramente virtual; las oficinas colmaron cada espacio del hogar; el entretenimiento invitó a no levantarse de la silla; la amistad, el amor y la sexualidad no pasaron del umbral de la webcam. Lo virtual había ya desbordado lo real.

Pero sucedió lo inimaginable: la gente, sin importar el peligro, y después de meses de digitalidad, salió de sus hogares, corrió a las calles, inundó los mercados, colmó los antros, regresó a los pueblos, abrazó a sus amigos, besó de nuevo a sus amores.

No se sabe, hasta este momento, si esto representa un fracaso del mundo virtual o es, de otro modo, el inesperado éxito del mundo material. Lo que es claro es que la existencia simultánea, de intercambio y de tensión entre tales dos espacios sigue siendo productiva. Quizá, en algún sentido, ésta sea una llamada para hacer una pausa respecto de ese mundo futuro, y virtual (ése que forma parte de las utopías cyberpunk), y para ocuparnos por un largo rato del mundo presente, y físico, que sin duda hoy, en medio de la pandemia, nos recuerda la todavía rotunda primacía de lo real.

Categoría: Tiraditos

Etiquetas: espacio virtual Cibernetico cyberpunk William Gibson Neuromancer

 Like 53