

## prólogo

---

### ***Memoria y virtualidad: verdad o consecuencia***

Desde 1996, SEMA, nuestra querida Sociedad de Estudios Morfológicos de Argentina ha desarrollado diversas reflexiones y propuestas en torno al problema de la Forma. Los abordajes han sido muchos y variados. Jornadas, congresos, conferencias y publicaciones testimonian el rico universo que docentes e investigadores de nuestra disciplina de todo el país han desarrollado con amor a la Morfología durante un cuarto de siglo.

En esta oportunidad, la Asociación Regional Mar del Plata de SEMA ha convocado a desarrollar trabajos en torno a la relación del universo de las formas con la virtualidad. Y lo ha hecho partiendo de tres ejes de pensamiento: *La gestión de las formas en la virtualidad*, *Las experiencias formales en el medio digital* y *La producción de las formas en la intersección entre lo real y lo virtual*. Un primer acierto de la propuesta es la elección de estos ejes, pues los tres abordan cuestiones centrales en la consideración de la temática.

Es obvio que en todos los ámbitos del desarrollo vital es posible verificar —si bien en distintos planos, vale aclararlo— la transversalidad de este fenómeno. En este sentido, es clave recordar además, que esta condición de transversalidad —a modo de *lingua franca* entre disciplinas— es constitutiva de la propia Morfología y también que resulta necesario ahondar en esta problemática desde los más variados campos de aplicación. Vale entonces realizar un breve recorrido a través de algunas referencias que me parecen relevantes y que están ligadas a cuestiones capitales que se abordan en este *Cuaderno Semántico*.

En esta dirección, creo apropiado abordar brevemente, en primer lugar, las raíces históricas de los conceptos *Virtual* y *Virtualidad*.

Una primera definición del término *Virtual* refiere a las condiciones de existencia (“aquello que resulta aparente y no real”, según la RAE) y otra definición de la misma palabra —que es especialmente interesante en el contexto actual—se refiere a aquello que es posible alcanzar o realizar porque reúne ciertas características precisas. Virtualidad —cualidad de lo virtual— encarna, como consecuencia, el despliegue social de la condición virtual de un objeto o fenómeno.

Tomás Maldonado, en *Lo real y lo virtual* (1994), sugiere pensar sobre la virtualidad a partir de fenómenos clásicos como el del espejo y la especularidad —ambas entendidas como fuentes remotas de conocimiento—y también sobre la derrota de los iconoclastas y el consecuente triunfo de la representación gráfica religiosa en los siglos XIII y XIV. Es decir, antes de llegar a los sofisticados dispositivos de articulación o solapamiento contemporáneo entre lo real y lo virtual, la línea de desarrollo histórico-social que propone Maldonado hace necesario incluir los idearios y técnicas de representación tan caros a nuestra disciplina: la perspectiva, los sistemas de proyecciones, la fotografía, los dispositivos de experimentación óptica el cine, la televisión, etcétera. Se nos impone como deber bucear en el concepto de virtualidad más allá de las avanzadas tecnologías de lo audiovisual que, afirma Maldonado, “están desbordando la idea misma de humanidad en un grado aún no totalmente evaluado”.

Por la misma época en la que Maldonado escribe estas palabras, y en su último trabajo (una nota que titula *Lo actual y lo virtual*, 1995, y que es publicada en *Dialogues*, Flammarion, 1996), Gilles Deleuze expresa que

*no existe objeto alguno únicamente actual*. En ese breve texto sostiene con lucidez: “Lo actual siempre se ve rodeado de una niebla de imágenes virtuales. Esa niebla se eleva de circuitos coexistentes medianamente [más o menos] extensos, sobre los cuales las imágenes virtuales se distribuyen y se desplazan. Es así que una partícula actual emite y absorbe virtuales más o menos próximos, de diferentes órdenes”.

Podemos abreviar algunas décadas más atrás en este camino, a través de algunos conceptos que el filósofo francés Henri Bergson (1859-1941) —uno de los referentes importantes de Maldonado y Deleuze— expresa en *Materia y Memoria*, uno de sus textos centrales. Allí Bergson indica que el recuerdo —elemento capital en el desarrollo individual y social del sujeto— no constituye una imagen actual que se formaría después del objeto percibido, sino “la imagen virtual que coexiste con la percepción actual del objeto”. Así, para Bergson, un recuerdo constituye una imagen virtual contemporánea del objeto actual, su doble, su “*imagen espejo*”. Y es así porque para Bergson la memoria pura —que es de naturaleza libre, contemplativa y espiritual— registra el pasado: de ese modo hace posible representarlo y reconocerlo en forma de “*semejanza de imágenes*”.

Recuperar esta relación capital entre memoria y construcción virtual me parece relevante. En su extraordinario texto *El Arte de la Memoria*, Frances Yates hace referencia a Simónides de Ceos, el inventor de la mnemotecnia, un sistema de localización de recuerdos que permitía al orador recordar discursos extensos mediante su distribución sobre recuerdos-ancla o “*nodos*” establecidos previamente. Dicha técnica,

expuesta más tarde por Quintiliano en su influyente *Institutio oratoria*, consiste en visualizar o situar mentalmente en los distintos sectores (generalmente los de un templo o los de un espacio sagrado conocido por el expositor) las distintas partes del discurso para trazar un itinerario según el orden que se requiera (esta es la base del desarrollo del conocido “Palacio Mental” de Sherlock Holmes, que le permitía reconstruir situaciones de elevada complejidad). Este tipo de operatorias históricas —solamente en apariencia alejadas de nuestras prácticas actuales— constituyen uno de los soportes centrales de la construcción conceptual de la virtualidad contemporánea.

También resulta relevante resumir la relación entre el proceso mental y el proceso biológico que supone el acto de memorizar a través de conceptos como los del investigador israelí Kobi Rosenblum, que ha desarrollado diversos estudios acerca de la relación de la memoria humana con la memoria informática: “dos tipos de memoria —largo y corto plazo— implican diferentes procesos biológicos. La memoria de largo plazo requiere de nuevas proteínas, la memoria de corto plazo no”. En este sentido, esa fuerte conexión entre neuronas favorece el crecimiento y enriquecimiento de la memoria de los humanos. Si la memoria artificial recibe información y la guarda de inmediato, la memoria biológica, en cambio, tarda un tiempo bastante largo en procesar la información antes de guardarla, por lo que la “calidad de memoria” dependerá de la forma en la que se guarda.

Este *Cuaderno Semántico* —según se puede leer en la convocatoria realizada— “apunta a incorporar, reconocer y reflexionar sobre lo inasible,

lo incorpóreo y la mediación en épocas de virtualidad”. Así, para entroncar los procesos mencionados anteriormente con las lógicas de uso actuales, cabe recuperar la argumentación de Nicholas Carr (*Superficiales*, 2007): nuestro cerebro es plástico, por lo que puede adaptarse a las circunstancias, las tecnologías y las formas de aprendizaje, que están determinadas, obviamente, por las distintas tecnologías que han cambiado nuestra condición humana. Por mencionar solamente un ejemplo relevante en aquello que Carr llama *tecnologías intelectuales*: los mapas permitieron a los navegantes descubrir nuevas tierras o llegar en menos tiempo a otros territorios para comerciar. Sin embargo, la aparición de mapas restringió la posibilidad de ubicarnos a través de los hechos de la naturaleza (como la lectura de las estrellas con las que operaba nuestro cerebro “antiguo”). Como bien sabemos en la actualidad, la automatización-virtualización del espacio a través del uso de los GPS ayuda a modificar el área del hipocampo. Como consecuencia de esto, estamos en camino de perder potencialmente, en el largo plazo, nuestra capacidad de posicionamiento global.

Pero por estos días hemos dado un paso más allá al entrar en el inquietante territorio de un universo más extremo del que constituye nuestra realidad (aumentada) de hoy. El *Metaverso* surge como el nuevo ecosistema virtual y tridimensional (3D) en el que los usuarios pueden interactuar entre ellos de forma descentralizada: es posible trabajar, jugar, estudiar y —esto es fundamental, claro!— realizar transacciones económicas. El término *Metaverso* —usado en un primer momento sólo para describir espacios de trabajo tridimensionales o virtuales— proviene

de una novela (*Snow Crash*, Neal Stephenson, 1992) y constituye una dimensión operativa en la que “las personas intervienen en forma de avatares y en la que es posible conseguir aquello que siempre se ha deseado”. Esto es: caldo de cultivo para la necesidad de mantener a los sujetos en un estado de «insatisfacción sistemática», en el sentido de inducirlo a que los objetos (reales, virtuales, lo mismo da) pueden y deben ser rápidamente cambiados por otro nuevo y mejor.

Un modo de intentar revivir el deseo ha sido, justamente, a través del vínculo virtual: así se hace necesario esconderse detrás de un objeto o de un personaje creado en el ciberespacio, para manifestarse y al mismo tiempo creer estar protegiendo el círculo íntimo. El deseo queda potenciado a través de las pantallas, no solamente a través de la circulación de imágenes sino porque ambas —tanto pantalla como imagen— generan la ilusión de perfección. El territorio virtual es apto para albergar la promesa de que allí aparecerá aquello que se busca: es por eso que genera tanta atracción y expectativa. En cuanto a lo que hace a todo sujeto deseante: el vínculo virtual —tras el brillo que emana de la pantalla— tiene mucho de juego sombrío. Tal como afirma Diana Litvinoff en *El sujeto escondido en la realidad virtual*, “es posible considerar que las infidelidades virtuales son menos riesgosas en sus consecuencias. Sin embargo, los afectos que se pueden generar son tan fuertes, que a veces la pareja real no resiste el avance de la pareja virtual”.

Es en el *Metaverso*, espacio ya colonizado por Zuckerberg y otros jugadores de peso pesado— donde el lujo encuentra un nuevo nicho de mercado al poder ofrecer todo tipo de experiencias virtuales,

segmentadas y exclusivas (“intangibles como el valor de las marcas de lujo”) a través de un nuevo modelo de negocio que promete mover miles y miles de millones de dólares pero del que aún se desconoce (casi) todo. Especialmente sus consecuencias. Quizás —y espero equivocarme— la pintura del futuro cercano nos muestre a los robots haciendo el trabajo de obreros, y a estos conectados veinticuatro horas al sistema-metaverso jugando a ser ricos (“gastando en actividades ociosas el poco dinero que les queda de su ingreso mínimo, alimentados con una nutritiva pasta de insectos”, como afirma un lúcido comentario anónimo en la web). Mientras tanto: *élites* llevando una vida “más o menos normal”.

Lo ha imaginado el preclaro Orwell. Y no estamos lejos.

*Horacio Wainhaus*  
*Tandil, junio de 2022*