



*En Navidad*  
mejor juntos



## Vanity Fea

### José Ángel García Landa

#### La ficción como escultura mental

### Sobre Una Obra de Arte

Algunas cosas dichas en clase de comentario de textos, a cuenta del relato de James Blish "A Work of Art". El cuento versa sobre la creación de una mente artificial. En este caso, una recreación más bien, pues la mente que es elaborada por los "escultores de mentes" es la del compositor Richard Strauss.



A Richard Strauss (1864-1949), autor de muchas óperas (y en este relato escribe una más) se le recuerda ante todo quizá como el compositor del poema sinfónico [Also Sprach Zarathustra](#) ("Así habló Zaratustra"), inspirado en la obra de Friedrich Nietzsche, y que (con posterioridad al relato de Blish) serviría como tema musical central de la película de Stanley Kubrick "2001: A Space Odyssey."

En el relato de Blish "Una obra de arte", escrito en los años 50, poco después de la muerte de Strauss, éste es recreado mediante un experimento de inteligencia artificial que tiene lugar en el siglo XXII un escultor mental, el Dr. Kris, recrea su mente, con todos sus recuerdos, rasgos de personalidad, asociaciones mentales, gustos, etc. en el cerebro de un ciudadano normal (y nada musical) de ese siglo, Jerom Bosch.

El relato comienza con el despertar a la experiencia, o renacer, de Strauss y termina con su muerte, acabado el experimento, cuando el Dr. Kris pronuncia las palabras del código que harán disolverse la programación mental de Bosch, "matando" a la personalidad virtual del nuevo o recreado Strauss. Strauss, informado de su auténtica naturaleza y de su destino, acepta la realidad, y la maestría de su creador, pero a la vez mantiene orgullosamente su dignidad y se aferra a su identidad por ficticia y provisional que sea: "I am Richard Strauss", y hace una reverencia al público del futuro antes de desaparecer para siempre.

El relato, narrado en tercera persona, sigue estrictamente el punto de vista de Strauss, focalizador y focalizado principal, con lo cual la ilusión de "inmersión mental" en su personalidad es muy vívida.

Esta obra se titula "A Work of Art", y el título es uno de esos títulos ambivalentes, que se refieren (de manera problemática o paradójica) a dos cosas relacionadas. Se refieren a un elemento del mundo narrado, en este caso la extraña "obra de arte" del siglo XXII que es la escultura mental, y también se refieren tales títulos a sí mismos, a la propia obra, autodescriptivamente. Pues el relato de Blish es también una obra de arte, y su título apunta a su reflexividad autoconsciente. Es más, es este relato una "escultura mental" de la personalidad de Strauss, recreado a manos de su autor Blish como lo será por el doctor Kris en el siglo XXII.

Si un texto puede definirse como instrucciones para generar una secuencia mental ordenada, y si la ficción psicológica tiene como privilegio único el retrato de la interioridad humana, entonces podemos decir que, hasta cierto punto, el experimento de escultura mental ya ha tenido lugar, y el argumento de ciencia-ficción es autorreferencial, metaficcional. Es una literalización o figuración argumental de la relación que une a todo creador con sus personajes, y que une también a todo lector con esa especie de "implante mental" que es la lectura—sobre todo la lectura detallada de experiencias y mentes ajenas, como la que desarrolla la ficción modernista del siglo XX. "A Work of Art" es por tanto, a un determinado nivel, una alegoría de la lectura. Blish ve sin duda en el *stream of consciousness* de los escritores modernistas un experimento de escultura mental, y les rinde su particular homenaje, combinando el [monólogo narrado](#), característico de las novelas psicológicas modernistas, con sus propios experimentos de ficción especulativa.

Este relato es una variante más de [una larga serie de experimentos mentales de James Blish](#), en otras novelas en las que describe mundos dentro de mundos, razas humanas artificiales, poblaciones enteras de seres humanos que han sido creados en laboratorios y que a veces descubren a los "dioses" autores de su mundo—los científicos que los han diseñado como un experimento, una realidad contenida en una probeta, como un mundo de ficción. En "A Work of Art" es sólo una la mente creada, la de Richard Strauss, pero la técnica narrativa usada en la narración del experimento enfatiza la naturaleza de *recreación mental* que tiene toda ficción compleja.

Esto queda claro por el manejo del punto de vista restringido. Y especialmente por el uso que se hace del principio y del fin del relato como límites del marco ficcional en el que se desarrolla el experimento. La consciencia del Strauss-personaje del siglo XXII se disuelve en el cierre a la vez que el Strauss recreado por Blish para el lector. Así, la conciencia del personaje artificial, y toda su existencia de hecho, coinciden aquí con la implicación en el mundo narrado del lector implícito. El paso del marco en el que "somos quienes somos" al marco ficcional nos supone una inmersión en una secuencia de percepciones, palabras y pensamientos ajenos.

El crítico Georges Poulet, en su ensayo sobre la fenomenología de la lectura (puede encontrarse en la *Norton Anthology of Literary Theory*, ed. Vincent B. Leitch), describe muy bien esta "invasión" de la propia consciencia que es la experiencia de la lectura.

Otros autores (Henry James, por ejemplo, o E. M. Forster, o Käte Hamburger entre los narratólogos) han destacado la posición única que tiene la ficción narrativa entre las artes, a la hora de recrear la interioridad. Mucho puede hacer el cine, con sus imágenes, para crear una experiencia subjetiva virtual, pero la profundidad de acceso al pensamiento humano que se da a través del lenguaje de la ficción no tiene equivalente. Esto es tanto más cierto cuando pensamos en las técnicas desarrollaas por los escritores modernistas para recrear el monólogo interior de los personajes.

En "A Work of Art", Blish saca partido a este potencial de los textos escritos, y de las técnicas de representación del pensamiento, para crear un experimento mental único: un ser artificial que, en los límites del experimento, es una consciencia verdadera. En *The Mind of the Novel: Reflexive Fiction and the Ineffable*, Bruce Kavin examinaba diversos casos en que las ficciones experimentales de los modernistas desarrollaban semejantes mentes virtuales— desde los libros de Carlos Castaneda hasta *The Female Man* de Joanna Russ— y puede decirse que el relato de Blish hubiera sido un ejemplo que ni pintado para su libro sobre la reflexividad narrativa.

"A Work of Art" es también una reflexión sobre la evolución y límites del arte. Aquí, Strauss trabaja dentro de su tradición, y no se siente a gusto en el siglo XXII, no entiende ese siglo, le molesta a sus gustos y costumbres y prefiere seguir sus propios modelos... aunque le tienta también trascenderlos. Viejo y

harto de sí, descubre a lo largo del relato cierto agotamiento, y los límites de su propia creatividad, que iba unida a una cultura y a unas maneras de hacer. La música del siglo XXI no tiene nada que ver con Strauss (es como la música popular de la segunda mitad del siglo XX, pero en un proceso mucho más avanzado de industrialización, informatización, remixing y degeneración). El relato reflexiona sobre la aparición de nuevas formas de arte asociadas a la realidad virtual, como la "escultura mental", arte en segundo grado, pues en él se crean artistas que a su vez han de crear obras.

Ya con la reciente revolución tecnológica de la informática hemos visto transformarse el panorama de las artes. Los nuevos medios transforman las artes existentes, y a la vez dan lugar a otras artes nuevas. Así, el cine hace sitio a los gráficos generados por ordenador, a la vez que proliferan argumentos cinematográficos en los que distintos niveles de realidad se comunican de modo sorprendente o paradójico argumentos en los que [la realidad flojea](#). *The Matrix* podría ser el paradigma de este tipo de películas, en las que la técnica de efectos generados por ordenador se superpone a un argumento que versa sobre una cuestión similar: un argumento sobre cómo las tecnologías de representación de la realidad pueden dar lugar a múltiples niveles de realidad, unos virtuales, otros reales, sin que a veces pueda determinarse claramente cuál es cuál.

De hecho, el filósofo Nick Bostrom plantea seriamente la cuestión de [si el mundo en el que estamos viviendo es una simulación elaborada informáticamente](#)—si la realidad "real" es una realidad artificial. Me interesan la pregunta y el problema más como signo de los tiempos que como hipótesis sostenible. Tienen interés sobre todo como nuevos planteamientos de una cuestión muy barajada desde tiempo atrás, en lenguajes distintos: ¿son los seres humanos productos artificiales? ¿Ha sido el mundo diseñado por un Creador?

Como se ve, las especulaciones sobre la Realidad Virtual no nacieron ayer. Y no sólo en la Biblia, sino también en la filosofía griega, encontramos un texto fundacional que nos dice que el mundo no es sino una representación, un efecto en una pantalla que confundimos con la realidad *real*—me refiero al Mito de la Caverna de Platón.

Estos días (primavera de 2010) se han juntado dos noticias que tienen bastante que ver con "A Work of Art". Una se refiere al artista Craig Venter, que ha creado con su equipo de escultores de genes lo que se ha venido en llamar [el](#)

primer ser vivo artificial diseñado por el hombre (por el hombre Venter). Tanto más a tono con los tiempos si consideramos que lo único que ha diseñado el hombre aquí es una secuencia de informaciones, el genoma inédito de esta nueva criatura. La vida es información, y la realidad es información. Una estructura de informaciones.

La otra noticia, de la semana pasada, era un proyecto de investigación de la Universidad de Zaragoza y otras, para la creación de personajes virtuales mediante diseño gráfico e inteligencia artificial. Proyecto Golem, se llama, remitiéndonos a una de esas tradicionales historias de creación de vida (e inteligencia) artificial, que ya rondaban por la literatura antes de la llegada de la ciencia ficción.

Mary Shelley con Frankenstein (obra inaugural en el género) y H. G. Wells con su *Isla del Doctor Moreau* no van a estar sino de mayor actualidad, con la generación de seres vivos diseñados y los problemas éticos aledaños a estas cuestiones. Me gusta que estuviese tan cerca de Mary Shelley, un grado de distancia, la hija de Lord Byron, Ada Byron—la mujer que diseñó el primer programa informático, a mediados del XIX. No se sospechaba entonces que la ciencia de la información y la inteligencia artificial fuesen a estar un día tan próximas, pero no dejan de converger, en el genoma que es información codificada, o en las redes de ordenadores, que crean inteligencia colectiva.

Explicaba yo en clase de comentario de textos la evolución de la realidad, y de su generación en el cerebro. Más bien la división de la realidad en dos: la realidad Real (que, paradójicamente, es para nosotros también un concepto pensable) y la *realidad representada en la mente, una vez hay mentes*. No cabe duda de que en tanto hubo sólo seres inertes, o seres vivos sin mente, vivían en una realidad, pero una realidad que no es lo que nosotros entendemos por realidad. Nuestra realidad es *realidad virtual*, producto de un cerebro que la organiza y que estructura el entorno como un complejo de datos, de información, de potencialidades y capacidades de acción. Así se crea el mundo en el que vivimos (el mundo presente) y surgen también el pasado y el futuro, como mundos virtuales que lo acompañan.

Quien quiera profundizar un poquito en estas cuestiones, tendrá que leer *La Filosofía del Presente* de George Herbert Mead.

La escultura mental del relato de Blish, o la realidad virtual generada por

ordenador no son, pues, sino el último avatar de las muchas realidades virtuales en las que habitamos los humanos, y que por eso nos fascinan conforme van cambiando de forma, conforme adquieren nuevas posibilidades, o conforme parecen adquirir solidez y convertirse en una realidad simple en la que habitamos.

Pero la realidad en la que habitamos es el cerebro, y es una realidad virtual. De ahí que nos atraigan tanto las diversas modalidades de generación de realidades virtuales. Las imágenes, que atraen la vista más que sus originales. Los marcos, que acotan distintos niveles de realidad, o realidades con entidad y leyes diferentes (dentro y fuera del marco). La organización de la vida social humana es un gigantesco [ensamblaje de marcos](#), según Goffman. El espacio, el tiempo, la naturaleza de la realidad, y la propia identidad del sujeto, todo está sujeto a redefinición y virtualización, según el marco que esté en vigor.

El teatro, una realidad enmarcada en un escenario, es [una potente alegoría del mundo](#) y un poderoso generador de realidad virtual. Y un tipo de potencia distinta exhibe el cine, con su capacidad de inmersión, y con el cuerpo del sujeto espectador olvidado entre tinieblas.

Pero esto se potencia todavía más en los videojuegos: que en lugar de la ensoñación del cine nos ofrecen interacción y capacidad de respuesta virtual, en un mundo alternativo que se ramifica según cuales sean las opciones de acción que elegimos. Por otra parte, en un videojuego se aprecia claramente que podemos interactuar con seres virtuales, con los entes generados por el juego, y que incluso cuando interactuamos con otro jugador en el entorno virtual, ese jugador real queda virtualizado, ficcionalizado y con una capacidad de acción definida por el marco y estructura del juego. También en la vida social los marcos de identidad y situación nos definen y acotan.

Saltando más atrás, antes del arte interactivo, antes del cine y del teatro, antes aún de la literatura y de [su inmersión en otras mentes](#), siempre hemos habitado ya en una realidad virtual. Definida por las normas sociales de nuestra cultura, vemos que contrasta nuestra realidad social con las realidades que habitan otros seres humanos: nuestro sistema de autorrepresentaciones, convenciones, instituciones, marcos interaccionales... nuestra vida social es de por sí una máquina generadora o estructuradora de la realidad que habitamos. Y, yendo todavía más allá, encontramos que en el origen del ser humano está la capacidad de elaborar, solo y en sociedad, esa realidad virtual que no es sino la

realidad humana, la supuestamente sólida.

El lenguaje es un potente generador de realidad virtual— [de realidades ausentes](#), nombradas pero no inmediatamente presentes a no ser como Ideas, o virtualmente. La literatura no hace sino desarrollar esta esencia y potencialidad del lenguaje, la generación de un mundo virtual.

En la teoría de [Derek Bickerton sobre el origen del lenguaje](#), diferencia este autor entre *pensamiento conectado*, *online* unido a la experiencia sensorial en el mundo y [pensamiento desconectado, offline thinking](#) un tipo de pensamiento que desarrollan los humanos, y que aparece en interacción con el desarrollo evolutivo del lenguaje. La aparición del lenguaje posibilita y potencia el pensamiento de ideas, la capacidad de manipularlas, de combinarlas, en ausencia de cualquier referente inmediato.

Genera así el lenguaje [un mundo virtual en la Caverna Platónica del cráneo](#): nada más viendo cómo se desarrolla el cerebro, en un espacio propio cerrado, aislado, comunicado con el mundo exterior sólo a través de sus estructuras más primitivas, los receptores sensoriales, el bulbo raquídeo, etc. apreciamos cómo el ser humano ha evolucionado desarrollando un tipo de encefalización que potencia la autocomunicación virtual del cerebro consigo mismo. Las zonas más recientemente desarrolladas del cerebro no están directamente conectadas al exterior: el córtex cerebral sólo accede al mundo externo mediante sistemas de procesamiento y tratamiento de la información. Son elaborados circuitos que procesan la información procedente del cerebro primitivo, y que se comunican entre sí, aparte de comunicarse con los sentidos.

Nuestra anatomía misma es una máquina de realidad virtual, hecha para gestionar representaciones de elaborar significados autorreferenciales. No es extraño, por tanto, que la reflexividad y las [realidades virtuales y ficciones](#) ejerzan una atracción tan potente sobre nosotros, en todas sus versiones—e innumerables son las ficciones de este mundo a la vez real y virtual.

[Cómo construir un universo que no se derrumbe en dos días](#)

## 📖 Otros asuntos de Blogs

- ✓ Sobre una modalidad del arte contemporáneo
- ✓ Darwin: Del Big Bang al hombre (Segunda parte)
- ✓ Darwin: Del Big Bang al hombre (Primera parte)
- ✓ Panorámica de los panoramas
- ✓ Mensaje del Rectorado sobre huelga y piquetes
- ✓ Garrick, Shakespeare, y la paradoja del comediante
- ✓ La lucha por la vida y la autoconstrucción de la humanidad
- ✓ El Gran Diseño y Hacedor de Estrellas
- ✓ #siemprepilladesorpresa
- ✓ El 9n en Radio Materialista
- ✓ Un grácil bucle, o dos
- ✓ Las torpezas y falacias de la independencia escocesa
- ✓ La televisión medieval en el teatro isabelino
- ✓ El derecho a ofenderse
- ✓ Narratividad del fotoblog
- ✓ Montaigne y la construcción social de la realidad
- ✓ Conversión, Reinterpretación, Topsight y Retroacción
- ✓ Teoría de la desilusión
- ✓ Las mentes irreverentes
- ✓ Respetar los derechos de las comunidades autónomas
- ✓ Retrospespección del Dasein
- ✓ Ignorando la mortalidad
- ✓ Extremos, marcos y virtualidad de lo real