



[Diretório Acadêmico](#)

Verdade e imaginação

Edição [872](#)

por [Maria Isabel Ackerley](#)

13 de outubro de 2015



En el momento en que lo real se torna insostenible, lo virtual se expande avasalladoramente (“Futuro”, de Jorge Barriuso, revista EGM, Espanha; março 1995., p48.)

Virtual: (adjetivo de segundo género, del latín *virtuale*), palabra de moda.

Los visionarios del futuro nos anuncian el advenimiento de una nueva era. El futuro explotó sobre el presente y la euforia colectiva no se hizo esperar, como un virus contagioso comenzó a propagarse una nueva moda: la realidad virtual. Que aplicada a las imágenes quiere significar que ya no hay necesariamente un referencial en la realidad. Es posible imaginar ciudades virtuales, personajes y voces virtuales en apariencia más reales que lo natural aún cuando en su naturaleza no sean seres reales.

Podemos ver claramente todo lo que estas nuevas posibilidades son capaces de comportar en el campo de la imaginación industrial, por ejemplo ideando automóviles y aviones hasta sus detalles más delicados y funcionar en imágenes antes de ser fabricados.

Con el advenimiento de la tecnología digital, se produjo una revolución en el mundo de la imagen. El término “realidad virtual” surgió en los laboratorios de la Nasa en los años ‘60 para designar una serie de técnicas que permiten mejorar el desempeño de los pilotos de caza volando a velocidades encima del “match 2”. El perfeccionamiento de esas tecnologías llevó a la creación en los años ‘70, del simulador de vuelo que para la gran mayoría de las personas es sinónimo de realidad virtual.

Las previsiones son múltiples acerca de cómo remodelará la cultura y las conductas sociales, algunos creen que las personas se encerrarán en sus hogares en frente del equipamiento multimedia para vivir una realidad virtual, una nueva realidad propia del ciberespacio dentro del cual se viaja sin límites. Para ellos el individuo se desintegrará (o integrará) en las redes para no encontrarse más cara a cara. Para otros desaparecerá la realidad y el mundo quedará dividido entre los que viven la vida real y los que viven la vida virtual. Otros aseguran que se acabará la noción de tiempo y espacio, que se podrá jugar a ser dios gracias a la omnipotencia de las redes virtuales, que se tendrá amigos virtuales, sexo virtual, trabajos virtuales, juegos virtuales, viajes virtuales y que la realidad se desdoblará en realidad real y virtual.

Las opiniones entre futuristas, soñadores, esperanzados y a veces delirantes arrasan, por ejemplo podemos leer:

“La realidad virtual es una experiencia que las personas tienen frecuentemente cuando entran en un sistema de realidad virtual sintiendo al mundo físico como siendo hiperreal...”

“Pienso que la realidad virtual tiene una calidad determinante en la cual las personas entran en una experiencia semejante a la de un ángel, fluctuando como un punto consiente en un mundo variable.”





alucinación, la realidad virtual toma el lugar de la realidad real.

“Hasta el año 2000 tal vez el futuro no exista como concepto, del mismo modo que el pasado virtualmente no existe más.”

“Si los sistemas de realidad virtual comienzan a ser instalados en los hogares y resultan efectivos en su ilusión de realidad, esto representará uno de los hitos más importantes en la historia de la humanidad. Por primera vez nos veremos capacitados para negar la realidad y sustituirla por el modelo de nuestra elección. De ahí estaremos a solo un paso de descartar nuestras identidades biológicas y mutar a computadoras-, formas mucho más fáciles de ser duplicados in aeternum.” (opiniones extraídas de la revista: *EGM.*, p49)

Entre los filósofos y pensadores propios del tema, no deja de haber agueridas opiniones. Intentando reducir las posiciones en dos observamos los que creen que la realidad virtual remite a otro real y los que sostienen que es una extensión de una única realidad.

Jean Baudrillard cree que todos somos culpables y víctimas del asesinato de la realidad y de la ilusión y que el arma del crimen es la suma de dispositivos de conocimiento, de ciencias, de realización del mundo. Pero no se entiende bien cuál es la causa ni quien es el autor del crimen tal vez porque sea una forma de vértigo colectivo.¹

Él se refiere a la hiperrealidad, porque la presentación de lo real se da a través de la simulación. Así ni siquiera la imagen puede imaginar lo real porque ella se transformó en lo real. Y así se tornó parte del acto criminal de eliminar la ilusión.²

Para Paul Virilio perdimos la realidad, porque lo que ocurre en tiempo real ocurre virtualmente. Él nos habla de una serie de desdoblamiento de la realidad, una realidad real actual, del aquí y ahora y otra realidad virtual como aquella propia de los medios de comunicación (MC) y potenciada por la tecnología digital.³

Tanto Baudrillard como Virilio creen que la imagen virtual es auto referente, que no toma modelo de la realidad externa y si construye una ficción de la ficción.

También Lucien Sfez afirma también esta concepción; en su libro *Crítica da Comunicação* nos habla de la desaparición del mensaje, del sujeto emisor y receptor y de la supresión de la realidad del sujeto, la realidad del mundo, y por lo tanto, la realidad interactiva de los individuos.⁴

Jean-Louis Weissberg toma el objeto virtual como un modelo ideal del objeto real, como una extensión de lo real. Según él a lo largo de la historia de la humanidad siempre existió la simulación como forma de “hacer parecer real lo que no es, “desde la escultura griega hasta la perspectiva (ilusión de profundidad), de la pintura dicha *trompe-l’oeil* hasta el apogeo del movimiento barroco. Afirma que arte moderna y múltiples proyectos científicos han tenido como objeto “vaciar el contenido de la imagen para quebrar su estatuto de dependencia ontológica del objeto, y por lo tanto la imagen se convierte en una representación de lo real. Lo virtual que en el pasado era prisionero de la actividad imaginaria, actualmente se redefine con la informática a través de la cadena modelación-numeración-programación, transformándose en el intermediario entre el proyecto y el objeto, así lo virtual aparece como una dimensión de lo real.

De esta manera se presenta no más lo virtual puro, sino el compacto real/virtual. Y suma “el virtual no se deduce de lo real por elevación, es extraído de él por continuidad y vuelve a inscribir en él su marca en los segmentos ya trazados. No se trata de un punto de llegada, sino de un camino.” O como se afirma en el texto “A última versão da realidade”⁵: o virtual no remite a un más allá de lo real, sino al propio real en su multiplicidad y complejidad.”

Estas dos posiciones, por un lado extensión de la realidad, y por el otro lado una nueva realidad, nos remite a la eterna pregunta sobre la existencia objetiva de la realidad.



alguien develar esta incógnita? ¿Acaso existe un mundo externo único y ajeno al individuo? ¿Será que es posible abarcar esa realidad externa?

Más allá de las ilusiones de nuestros sentidos, ¿hay una materialidad o una verdad pre existente al observador?

Como en Tales de Mileto⁶, todo el pensamiento occidental está marcado por esta creencia de una única realidad o verdad. De una verdad por detrás del mundo ilusorio de los sentidos. Platón en La Alegoría de la Caverna, refiere la ilusión en que viven los hombres y la necesidad de salir para ver la Verdad, lo real. Platón creía en la existencia de un mundo ajeno al nuestro poblado de ideas universales: Bien, Belleza, Verdad. Para él estas ideas eran “representadas” en este mundo, pero nunca con la perfección de las originales. La Alegoría de la Caverna es una forma de hablar de estos dos mundos: uno real, ideal y otro ilusorio (¿virtual?).

El prisionero dentro de la caverna no discierne la apariencia de la realidad. Esta imagen, sirve a Platón para notar cuán difícil es no dissociar lo aparente de lo real, la apariencia del original. Cuando el prisionero sale y ve la luz del sol que garantiza la existencia del mundo y de toda materialidad que torna posible hasta la sombra en la pared, toma conciencia de su situación. Pero ¿cuál de los dos mundos es el real para el prisionero? O de otra manera, ¿es acaso uno de los mundos real, virtual o representado? ¿O son dos realidades paralelas? ¿O son dos formas diversas de una misma realidad?⁷

Pero también en el pensamiento occidental, el problema de las múltiples realidades en perspectivas está presente. En la monadología de Leibniz, sistema en el cual Wotffried Wilhelm Leibniz consideraba que la sustancia fundamental del universo es la mónada, el universo está constituido de un infinito número de mónadas que lo reflejan y contienen su potencial. Así, las mónadas son como un sistema de espejos que reflejan la realidad, así el mundo es al mismo tiempo un espejo de espejos, un libro de libros, y un universo estético de sustancias/fuerza/potencia en equilibrio/desequilibrio permanente, una especie de armonía universal. La teoría de las mónadas abraza la idea de la textualidad de la realidad, o más precisamente de la centralidad de la óptica (y por lo tanto del perspectivismo) en el aparato tecnológico a través del cual el mundo es apropiado.⁸ Asimismo Ortega y Gasset, siguiendo la injunción de Nietzsche de que hay apenas una perspectiva de ver, solamente una perspectiva adecuada de saber, formuló en 1910 una nueva versión de la teoría del perspectivismo que insistía que había tantos espacios en la realidad cuanto perspectivas sobre ella y que hay tantas realidades cuanto puntos de vista. Esto asfixió las certezas filosóficas de los ideales racionalistas del espacio homogéneo y absoluto.⁹

En otro orden de percepción, para el budismo la vida es una ilusión, un sueño y por detrás no hay nada más que otra ilusión, y así indefinidamente. Así la existencia se torna ilusión y por eso no le dan (teóricamente) importancia a su cotidiano; pues lo único que importa es la infinita transmigración del Karma, acaso de organismo mental (finísima estructura mental) que se perfecciona para alcanzar el Nirvana, la Nada total. Los budistas y los hinduistas creen en un infinito actual, creen que para llegar a ese momento ya pasó un tiempo infinito, estrictamente infinito. Los seguidores del budismo deben llegar a comprender que el mundo es una aparición, un sueño. Es por eso que en los monasterios budistas, el neófito debe vivir cada momento plenamente y pensar cada acto y cada objeto material, y al mismo tiempo debe pensar que el mediodía, el patio y el superior son irreales, tan irreales como él y sus pensamientos. Porque el budismo niega el yo. Así, hay que pensar todo el tiempo no en sus culpas y si en la irrealidad de todo. Tienen que hacer un continuo ejercicio de irrealidad.¹⁰

De todos modos, adhiriendo o no a la existencia de una única realidad creemos que lo nuevo que acompañaría a la realidad virtual es el componente tecnológico que contiene su propia práctica actual. Porque en sí mismo siempre existió realidad virtual. De hecho, desde que se inventó la conciencia pre-helénica, lo virtual siempre convivió con lo real. Es más, no hace falta siquiera pensar en objetos o sustancias ajenas al individuo, pues, la conciencia actúa como una forma de realidad virtual. El ser humano apprehende el supuesto mundo externo a través de abstracciones, conceptos, modelizaciones, palabras que representan, simbolizan, que son una forma de realidad virtual. Esas construcciones virtuales son herramientas, nexos que un ser viviente construye para interactuar con el mundo externo y garantizar su sobrevivencia como ser vivo. Pero esas simbolizaciones no son universales a todos los individuos en un mismo espacio histórico y geográfico, si bien están ligados a la geografía y a la temporalidad histórica. Por ejemplo los esquimales diferencian más de diez variedades ^



diferentes tonalidades. En algunas regiones de África se reconocen diversas variedades del color verde. En nuestra cultura reconocemos pocas tonalidades de estos colores.

Las construcciones virtuales de símbolos adquieren dimensiones fantásticas e inundan la totalidad del pensamiento humano. Cuando el hombre primitivo diseñó en el interior de su caverna el sol que lo calentaba y le daba protección estaba creando su mundo virtual. Los mitos también son una forma de presentar a la realidad utilizando historias fantásticas. ¿Qué podemos decir de los mitos griegos, donde los humanos convivían con los dioses? ¿O la mitología nórdica, donde un dios entrega su ojo izquierdo, y pende 9 días y 9 noches del árbol, para alcanzar el conocimiento del pozo de Mimir? ¿Qué decir de la comunicación a través de las runas, o de ideogramas o de las palabras y las cosas? ¿O de las religiones con su efectivo poder de control y movilización apelando al imaginario fantástico del ser humano? No hay nada más virtual y fantástico que comer el cuerpo de Cristo en una hostia, o besar sus pies en cada cruz.

Las virtualizaciones también están presentes en una novela o en un libro de viajes, virtualizaciones que podemos ver como una oportunidad maravillosa para que nuestro *hardware* (cerebro, músculos, memoria y proyección al futuro) pruebe el *software* que el escritor, el vidente o el narrador nos entrega y así hacer correr por nuestras venas físicas e imaginarias las vidas de los personajes.

La invención de cada nueva máquina de comunicar (o imaginar) colectiva (teatro, cine, estereofonía, hologramas, realidad virtual) puede verse de este modo como una intención de ampliar la estrechez de la banda que supone un software exclusivamente textual mejorando la simulación añadiendo elementos que en vez de tener que imaginarlos nosotros vienen ya adosados en el guión, en la matriz o en el simulador.

No es lo mismo divertirnos con un caballito de juguete que subimos en un Train Linker (simulador de juegos). En el primer caso el esfuerzo por eliminar el mundo proviene por entero de nuestra imaginación. En el segundo caso es el resultado tecnológico provocado por costosos equipamientos hidráulicos, por violentos movimientos físicos y por una pantalla que nos hipnotiza y toma el relevo de nuestros mundos internos.

Como dijimos en la introducción, la construcción de la realidad está estrechamente relacionada a la noción o percepción que tengamos del espacio y del tiempo.

David Harvey afirma que de la misma forma que en el renacimiento cambiaron los cronómetros y los mapas, revolucionando el mundo de las personas dando espacio para el surgimiento tanto de la sociedad burguesa como del modo racional de organizar la vida económica y cultural, asimismo hoy tenemos nuevos cronómetros y mapas: una nueva relación con el tiempo y con el espacio que va a constituir una sociedad del mundo XXI inimaginable. Otro ejemplo que analiza es la transformación, la transición del sistema de acumulación rígido, el fordismo, al sistema de acumulación flexible que conduce a una transformación en la forma de medir y percibir el tiempo. La aceleración en la producción-entrega, acarrea una intensificación en los procesos de trabajo y una aceleración en la descalificación y recalificación necesarias al atendimento de las nuevas necesidades de trabajo. Mientras tanto, la aceleración del tiempo de giro en la producción envuelve aceleraciones paralelas en el intercambio y en el consumo.¹¹

La percepción del tiempo y del espacio también se rediseñaron con la invención del telégrafo, teléfono y los medios masivos de comunicación que posibilitaron la experiencia casi simultánea de una enorme gama de imágenes y sonidos provenientes de distintos espacios. De este modo se encogieron los espacios del mundo superponiéndose la realidad local y la realidad global.

Las experiencias de múltiples realidades y su vínculo con la percepción pueden ser reexaminadas si consideramos el caso de los alucinógenos. Creemos que no se puede evitar la relación entre la realidad virtual y las drogas alucinógenas: ambas pueden permitir ciertos niveles de desvinculación del cuerpo y de la mente. Timothy Leary fue pionero en el campo de la investigación psicodélica desde los años 60. Veinte años después su actividad se centró en el desarrollo de proyectos cibernéticos. Él aseguraba que la psicodelia era un movimiento



psicodélicas que activan el cerebro, al menos que se creara algo de computadores. ¹³ Con usaria logo a decir que si la televisión es como la cocaína, la realidad virtual podría ser como el crack. ¹³ California es uno de los lugares donde se desarrollaron las más avanzadas investigaciones sobre realidad virtual. Silicon Valley concentra gran número de compañías dedicadas a la informática. Y curiosamente, en California, los sueños psicodélicos de los sesenta encontraron su apoteosis con el Movimiento Hippie. Recientemente se quebró el idilio entre el avance tecnológico de los '90 y el misticismo hippie de los '60. A primera vista puede parecer contradictorio que se haya producido semejante “matrimonio”, sobre todo para aquellos que recuerdan aquella cultura de la psicodelia caracterizada por una filosofía anti-tecnológica. Pero dos décadas después algunos viejos hippies habían verificado que ambas tendencias tienen un importante punto en común, la búsqueda de formas de alterar la percepción normal de la mente humana. Tanto Timothy Leary –considerado el rey de los alucinógenos, como William Burroughs –de los barbitúricos-, alucinaron con la realidad virtual. Lo que había impresionado a ambos de la realidad virtual es la posibilidad de alterar el estado cotidiano de la conciencia, refiriéndose a ella como el LSD electrónico. ¹⁴ Según ellos, cuando alcance su máximo desarrollo podremos introducir nuestra mente en mundos virtuales, en cuanto nuestro cuerpo continuará perteneciendo al mundo físico. Carlos Castaneda, otro de los intelectuales de las drogas que ejerció extraordinaria influencia en la subcultura de los sesenta, narraba en sus libros como llegaba a dormir su cuerpo mientras su mente se mantenía despierta y ajena al mundo físico después de la ingestión de setas alucinógenas. Por medio de drogas como el peyote o el psilocybin, Castaneda experimentó en sus viajes astrales un cierto grado de separación del cuerpo de la mente, tal como lo realizaban algunas tribus indígenas de México en sus ritos religiosos, en los cuales entraban en contacto con los dioses.

En 1938, Albert Hofmann, descubrió los efectos del LSD-25, naciendo así, la psicodelia. Término que deriva del griego “psiké” y “deloun” y significa “algo que manifiesta la mente, el espíritu o el alma” o “que es capaz de tener efectos profundos” sobre la naturaleza de la experiencia consiente. Inicialmente su principal atractivo contaba con la posibilidad química de transgredir la realidad, al convertirse en una sustancia prohibida si acrecentaba la posibilidad real de infringir la norma. ¹⁵

El matemático y ex cantante punk Rudy Rucker, en sus dos novelas de ciencia ficción científica que merecieron un premio literario en EEUU, imagina un futuro en el cual sería posible separar por completo el cuerpo de la mente a través de computadores. Los humanos podrían gravar sus memorias, ideas y sentimientos en computadoras que inclusive tendrían la capacidad de reactivar esas “almas cibernéticas” en forma de robots. Rucker cree que los computadores permitirían la inmortalidad, si no de los cuerpos, si de las almas de los seres humanos. En la película *Freejack* ¹⁶, que protagonizan Mick Jagger y Anthony Hopkins, este último realiza un traslado de su mente para el cuerpo de Emilio Estevez. Timothy Leary opina que “el máximo objetivo del progreso humano consiste en llegar a separar el cuerpo de la mente. Y llegado ese momento tendremos que repensar por completo el modo de vivir.” ¹⁷

Hoy sólo estamos asistiendo al fortalecimiento de nuevos simulacros o referenciales de lo real. La imagen se convirtió en prueba de la realidad, que puede ser creada o manipulada. Por ejemplo en el film *Blade Runner* ¹⁸, asistimos al implante ficticio de una historia personal. Los replicantes, simulacros humanos, no tenían pasado porque eran fabricados como adultos, por lo tanto y para evitar conflictos existencialistas y el descubrimiento de sus verdaderas identidades, se les inyectaba una memoria virtual. Según Giuliano Bruno, para los replicantes, las fotografías actuaban como soportes de lo real, “Las fotografías son realizadas ahora como pruebas de una historia real, poco importando la historia verdadera.” ¹⁹ En *Días extraños* volvemos a la revisión del concepto presentado en *Proyecto Brainstorm* ²⁰: la grabación y reproducción de las experiencias emocionales. La acción transcurre en un futuro oscuro y cercano, una especie de pre-ciberpunk. El protagonista, Ralph Fiennes, es un ex policía convertido en *camello* de experiencias virtuales. ²¹

Con el desarrollo informático, la utilización de la fibra óptica, el surgimiento y extensión de la Internet y sus datos virtuales, la relación tiempo-espacio se redimensiona. Vivimos la experiencia del tiempo real y del espacio virtual. Esto no significa que el tiempo desaparezca ni que el espacio se vacíe de contenido, es simplemente otra mutación de sus insospechables contornos y formas que llegaron conjuntamente con una metamorfosis de la realidad, que como algunos fractales cambian según los datos que el ser humano insiera.



transmitido en el proceso de socialización desde el nacimiento hasta la muerte. Esa construcción de la propia realidad está constituida por valores, ideologías, creencias, etc. Así, a medida que se inventan nuevas herramientas se redimensiona lo real. Lo significativo de las nuevas tecnologías es como ellas mismas incentivan la multiplicación indiscriminada y ficcional de ese proceso natural y cultural de la realidad virtual acrecentando excesivos datos a la propia realidad.

De esta manera lo que es prometedor actualmente es la magnitud, el estatuto, la importancia que están tomando las nuevas tecnologías de comunicación en relación a la producción de lo real.

Ya no es cuestión de decidir si se prueba LSD, o marihuana, o éxtasis, o setas para alterar la realidad, la percepción, la sensibilidad, el tiempo y el espacio. Tampoco es que el tiempo, el espacio, lo real se van transformando lentamente junto o a causa de procesos sociales, o descubrimientos tecnológicos donde las personas conseguían acompañar respaldados y amparados por sistemas de pensamientos, sean de orden filosófico, religioso o científico, en el sentido dado en la modernidad. El ser humano ya no decide por sí mismo si quiere vivir una experiencia virtual utilizando las nuevas tecnologías. Hoy no se queda afuera, todas las relaciones sociales están mediadas por las tecnologías, sean imágenes, informaciones o simples diálogos del día a día. Ellas están instaladas en el inconsciente y en lo cotidiano. Estamos pensando, diciendo, actuando en relación a ellas. ¿Se camina a una condenación, a una confiscación dentro de la caverna con la ilusión de estar fuera?

Tal vez el ser humano no quiera salir de la caverna y ver el sol, tal vez sólo quiera ver las luces que se reflejan en la pared, o tal vez siquiera exista ese sol o esa caverna. Tal vez solo seamos la pesadilla de alguien que está siendo soñado que a su vez está siendo soñado, y así infinitamente similar al cuento “Las ruinas circulares” de J. L. Borges. O no. Quizá toda la historia del ser humanos sea un camino a la virtualización. Tal vez sea ese el fin de la humanidad, como en la novela de Bioy Casares *La invención de Morel*, quedar atrapados en imágenes virtuales, desapareciendo la realidad, y así sólo seríamos la proyección de una máquina que alguna vez nos filmó. ²²

Bibliografía

Barthes, Roland. *Mitologías*. Rio de Janeiro: ed. Bertrand Brasil; 1993.

Baudrillard, Jean. *A Ilusão do Fim*. Rio de Janeiro: Terramar; 1992.

_____. *A transparência do Mal*. Rio de Janeiro: Papyrus; 1996.

_____. *El Crimen Perfecto*. Barcelona: Anagrama; 1996.

Bioy Casares, Adolfo. *La invención de Morel*. Buenos Aires: Emecé; 1948.

Borges, Jorge Luis. *Obras Completas*. Libro: *Siete Noches* (1980).

Escohotado, Antonio. *Las drogas. De los orígenes a la prohibición*. Madrid: Alianza Editorial; 1994.

Harvey, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola; 1996.

Leibniz, G.W. *Monadología.- Discurso de Metafísica. –La profesión de fe del filósofo*. Buenos Aires: ediciones Orbis, HISPAMERICA; 1983.

Parente, André. ECO- UFRJ. Texto extraído do livro: *A última versão da realidade. Sociologia do Século XXI*. Brasil: Bomtempo.



Vattimo, Gianni. *The transparent Society*. The Johns Hopkins University. Press Baltimore; 1992.

Virilio, Paul. *A Máquina da Visão*. Rio de Janeiro: Jose Olympio Editora; 1994

Filmes

Blade Runner. Direção: Ridley Scott.

Freejack. Direção: George Murphy; 1992.

Días extraños, Kathryn Bigelow, 1995.

Revistas

EGM. Barcelona España; Revista

Ajo blanco. Julie Caniglia. *Cyberpunk: rabia juvenil y terrorismo tecnológico*. España; 10/93

Maria Isabel Ackerley é mestre e doutora em Comunicação e Cultura

1.

2 Jean Baudrillard. *El crimen perfecto*.,p15. (cit.ant).

3 Paul Virilio. *A Máquina da Visão*. Rio de Janeiro: ed. José Olympio; 1994., p87-94.

4 Lucien Sfez. *Crítica da Comunicação*.,p76.

5 André Parente. A última Versão da Realidade. <http://souzaesilva.com/projects/webdesign/sitenucleoold/projetos/publica/artigos/andre.htm>

6 Cuando Tales de Mileto dijo “*es agua*”, según Nietzsche, estaba expresando “*Todo es Uno*”. Nietzsche quiere decir que existe una unidad atrás de la diversidad; y esa unidad para Tales es el agua como principio y fin de todo lo existente. A partir de Tales de Mileto todo el pensamiento occidental está marcado por la creencia de una verdad única, que definió el destino de Occidente, o la condena. Una Verdad o Fundamento único que se modifica a través de la historia, y actúa como modeladora de la realidad producida y permeabilizada por un sistema de pensamiento presente en el hacer, en el actuar, en el decir y en el pensar, es decir, la forma en que la cultura presenta al mundo. “*Pré-socráticos*”. Os Pensadores. Ed: Abril Cultural, 1978.

7 Platão. *La República o de la Justicia*. Obras Completas. Madrid: ed. Aguilar; 1974. -livro sétimo-, p778.

8 M. Featherstone; Hepworth; and Bryan S. Turner. *The Body*. Cap I (Turner, B) : *Recent Developments in the theory of the Body*. London: Sage publications; 1991., p 27.

9 David Harvey. *Condição Pós- Moderna*., p245.

10 Jorge Luís Borges. Obras completas. Tomo 3. *Siete Noches*. -*El budismo*. Buenos Aires: ed Emecé; 1990., p.242. Também como o expressou em seus contos onde o protagonista resulta em um ser sonhado por um sonhador que por sua vez é sonhado e assim sucessivamente, sem saber qual é o modelo Real ou se acaso existe esse modelo.

11 David Harvey. *Condição Pós- Moderna*., p148. (cit.ant).

12 Revista *Ajo blanco*. Julie Caniglia. *Cyberpunk: rabia juvenil y terrorismo tecnológico*. España; 10/93., p28.

13 Idem.





[15](#) Idem.

[16](#) Dirección: George Murphy. 1992.

[17](#) Idem., p29.

[18](#) Dirección: Ridley Scott.

[19](#) David Harvey. *Condição Pós-Moderna.*, p280.

[20](#) Dirección: Douglas Trumbull, 1983.

[21](#) Días extraños, Kathryn Bigelow, 1995.

[22](#) Adolfo Bioy Casares. *La invención de Morel*. Buenos Aires: ed.Emecé; 1948.

Maria Isabel Ackerley

🔖 **TAGS:** [REALIDAD VIRTUAL](#) [REALIDADE VIRTUAL](#)

✉ Receba notícias em seu e-mail

Seu e-mail

SUBSCREVER

Maria Isabel Ackerley

VER OUTRAS PUBLICAÇÕES DO AUTOR

Aos leitores

Os artigos publicados nesta página não refletem necessariamente uma opinião do Observatório da Imprensa, já que somos um fórum de opiniões. Procuramos publicar os textos recebidos como parte de nosso compromisso com a diversificação das fontes de informação. Como ninguém é dono da verdade, a melhor forma de buscar a objetividade é através do contato com perspectivas e opiniões diferenciadas, o que nos permite neutralizar o discurso do ódio e da intolerância.

ARTIGOS RECENTES



Baixaria nos comentários online impõe mediação jornalística

por [Carlos Castilho](#)

14 de dezembro de 2021



América Latina: para quem vai o lítio?

por [Jean-Jacques Kourliandsky](#)

14 de dezembro de 2021



Noticiários diários da imprensa esqueceram as matérias “buraco de rua”

por [Carlos Wagner](#)

14 de dezembro de 2021



A megalomania, vaidade e blasfêmia de André Mendonça

por [Rui Martins](#)

14 de dezembro de 2021

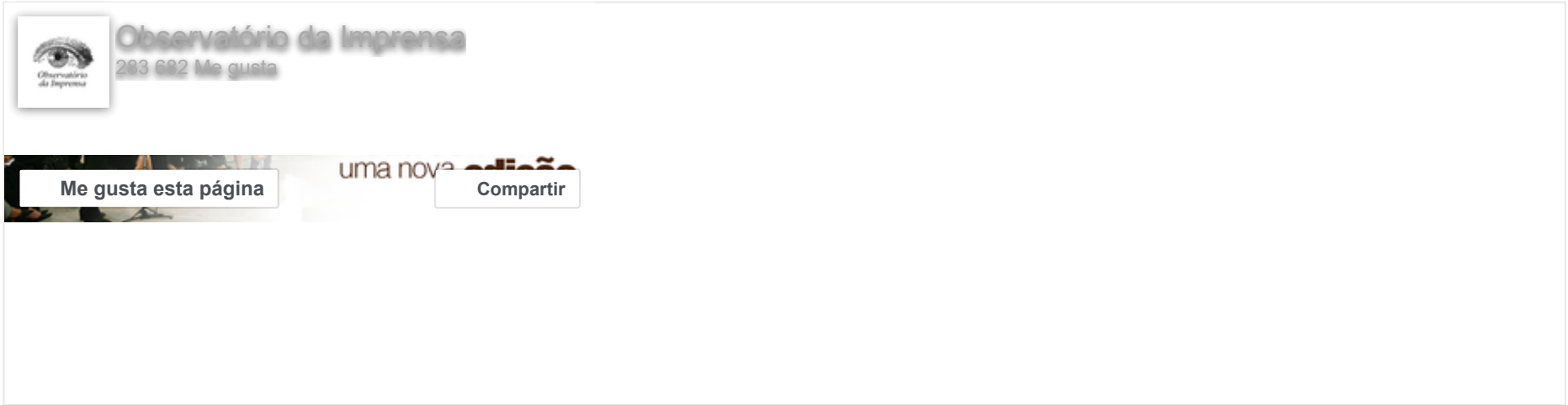


Perdido

Perdido em um mar de anúncios



OI NO FACEBOOK



[Início](#) [Termos de Uso](#) [Política de Privacidade](#)

Copyright © 2021. Todos os direitos reservados

