

Lingüística  
Vol. 32-1, junio 2016: 137-140  
ISSN 2079-312X en línea  
ISSN 1132-0214 impresa  
DOI: 10.5935/2079-312X.20160011

TERESA LÓPEZ-PELLISA. 2015. *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, S.L., 279 pp.  
ISBN: 9788437507316 (Print) - 8437507316 (E-ISBN)

Reseñado por ANA LÚCIA TREVISAN  
Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) / São Paulo - SP  
analucia.pelegrino@mackenzie.br

## **Contrapuntos de la realidad virtual**

El libro de Teresa López-Pellisa, *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción* (2015) presenta a sus lectores una amplia y profunda visión crítica respecto a las más variadas formas de expresión de la cibercultura y de la ciencia ficción. Permite, además, una inmersión en teorías científicas diversas, que abarcan diferentes áreas del conocimiento e instan a la reflexión sobre cuestionamientos humanos perennes. A lo largo del estudio surgen reflexiones sobre la cultura contemporánea, revelando algunas preguntas sin respuesta que han acompañado a la humanidad en diversas épocas. En ese sentido, la obra discute textos literarios y producciones fílmicas que indagan sobre el origen del Hombre y del mundo conocido, sobre el deseo de la eternidad o, incluso, sobre las proposiciones de un mundo perfecto.

A lo largo del texto de Teresa López-Pellisa, percibimos que las relaciones de los diferentes sujetos históricos con el arte y con la imaginación ocupan el centro de su investigación, sin embargo, mediando esas relaciones, surgen el pensamiento científico y los productos de la tecnología. De esta forma, gravitando alrededor del espectro, que envuelve a la imaginación y la ciencia, se observa el análisis proficuo de lo que la autora nombró “patología de la realidad virtual”. La lectura se hace interesantísima justamente porque cada una de las patologías señaladas, representadas fuertemente en las expresiones del arte y de la cultura, son ecos de experiencias humanas vivas y cotidianas en la actualidad. Las obras literarias y los filmes que tratan de la interacción, cada día más intensa, del hombre con la realidad virtual, se convirtieron en el reflejo de un haz de relaciones cotidianas que permean la vida de cualquier persona del siglo XXI. No obstante, el estudio propuesto presenta, también, una dimensión diacrónica de los efectos de la intersección de las esferas de lo real y de lo virtual. Después de todo, desde las narrativas míticas más antiguas hasta los relatos de ciencia ficción más actuales es posible identificar la expresión de ciertos anhelos que se alinean en forma de inquietudes humanas.

En el primero capítulo, cuando la autora teje una exhaustiva explicación sobre los límites que envuelven la realidad virtual, es posible percibir la profundidad implícita en la discusión que trata de los cuestionamientos respecto al concepto de lo real. Después de todo, ¿lo real es lo que ocurre verdaderamente? ¿Lo virtual sería una oposición a lo efectivamente real? La proposición de estas preguntas ya anuncia la complejidad de las muchas definiciones abordadas y, además, remite a la experiencia personal de todo y cualquier sujeto histórico que percibe su inmersión en la virtualidad de lo real, o en las múltiples realidades virtuales.

Teresa López-Pellisa conduce su razonamiento rescatando las inquietudes manifiestas desde el mito de la caverna presente en la *República* de Platón hasta el mundo virtual del filme *Matrix* (1999).

La imaginación humana ya produjo formas estéticas de representación de la realidad que anunciaban la presencia de los mundos virtuales, véase los espectáculos teatrales, el teatro de las sombras, las pinturas, el cine, en fin, son muchas las formas de expresión del arte que, aliadas a tecnologías cada vez más desarrolladas, permitieron las múltiples y sorprendentes expresiones de la realidad virtual. ¿Lo que vemos, lo que sentimos, o lo que percibimos de lo real significa una experiencia concreta de la realidad o estamos inmersos en un mundo engendrado por la imaginación o por la invención de otros? Esta pregunta es una dimensión de los cuestionamientos que nos proponen los estudios sobre las patologías de la realidad virtual.

La primera patología destacada en el texto trata, precisamente, de la “esquizofrenia nominal”, que busca develar los usos y abusos de los vocablos: virtual, ciberespacio y realidad virtual. Según la autora, los diferentes conceptos son fronterizos en sus significados, pero no deben ser usados indistintamente. El espacio virtual posee leyes y dimensiones espacio-temporales diferentes del espacio real y, para ingresar en ese espacio es necesario saber navegar en sus dominios, o sea, se requiere iniciativa y esfuerzo individual. En el espacio virtual acechan ciertos riesgos inevitables, denominados como “síndrome de Don Quijote”, alusión explícita a la pérdida de discernimiento de los límites que separan lo real de lo virtual.

El espacio digital para poder existir necesita de la intervención de la tecnología, pues, sin la tecnología informática, no serían posibles los espacios digitales. De esa forma, el ciberespacio y la realidad virtual son una categoría específica de lo que se denomina como virtual y podrían ser bien definidas por la idea de virtualidad digital. En el espacio digital, incluso prescindiendo de una conexión on-line es posible sumergirse en la realidad virtual. De él pueden surgir la vida artificial, el propio ciberespacio, la realidad virtual, la realidad artificial, la realidad aumentada, la realidad alternativa, metaversos, la realidad sintética o las realidades cruzadas, como enumera Teresa López-Pellisa.

El ciberespacio, como esclarece la estudiosa, posee una especificidad: es siempre un espacio digital que exige la conexión con alguna red, o sea, es preciso estar *on-line* para introducirnos en el ciberespacio. Del ciberespacio surgen diferentes tipos de virtualidad e interacciones, derivadas de diversas tecnologías e interfaces. Siempre que se conecte al ciberespacio, se entra en contacto con el espacio digital.

Vale acotar que todo lo que proponen los espacios de la virtualidad digital está en sintonía con las propuestas del mundo de la ficción literaria. Los sentidos de la lectura y de la literatura, en sus manifestaciones imaginativas e interactivas, también describen las cualidades básicas para el funcionamiento de la realidad virtual. La imaginación, la inmersión y la interacción son claves para el desarrollo de mundos artificiales, sean estos literarios o marcados por la tecnología. Por consiguiente, la inmersión en contextos artificiales es una característica compartida tanto por la literatura como por la tecnología informática que repercute en el espacio real.

La segunda patología estudiada es la “metástasis de los simulacros”, en ella es analizada y discutida la proliferación acumulativa de los espacios virtuales y digitales. Tanto la literatura como el cine pueden ofrecer diferentes niveles de virtualización y propiciar la experiencia de diferentes contextos virtuales. Algunos textos proponen la experiencia de espacios virtuales y digitales, desconcertando, así, a sus personajes y a sus lectores que pasan a dudar de su propia existencia o del

espacio real en el que habitan. En los análisis literarios y filmicos que conforman las explicaciones sobre la metástasis de los simulacros, son presentadas obras como: las novelas *La afirmación* (1981) y *Experiencias extremas S.A.* (1998) de Christopher Priest; los filmes *Proyecto Brainstorm* (1983), dirigido por Douglas Trumbull, *Días extraños* (1995), de Kathryn Bigelow y *Sleep dealer* (2008), de Alex Rivera, *Simulacron-3* (1967), de Daniel F. Galouye, *El mundo conectado* (1973), de R. W. Fassbinder, *Nivel 13* (1999), de Josef Rusnak, entre otros ejemplos.

La tercera patología es el “síndrome del cuerpo fantasma”, que conlleva a un cuestionamiento inquietante: ¿estaríamos frente a la obsolescencia del cuerpo? Cuando nos sumergimos en la realidad virtual, el cuerpo ocupa el lugar de un paciente que, una vez inmerso en la cultura *high tech*, será aquejado por patologías que provienen de su interrelación con el espacio digital. Pensar tales aspectos del cuerpo, significa rever la concepción del significado de lo Humano y, en ese punto, la discusión de Teresa López-Pellisa roza los aspectos tecnológicos y éticos de la biotecnología. El cuerpo puede ganar una nueva existencia en la realidad virtual mediante aparatos tecnológicos, como guantes especiales o cascos con visores superpotentes, en fin, son las denominadas “prótesis de hardware”, mediadoras de la interacción entre el organismo de carne y hueso y el espacio digital. El cuerpo no desaparece, sin embargo, sí puede ocupar el lugar de un cuerpo virtual, un simulacro perfecto para acciones multisensoriales. En contrapartida, toda esa modificación del cuerpo puede conducir a la percepción de que las máquinas también pueden humanizarse y, en ese aspecto, todas las relaciones hombre-máquina o máquina-hombre, corroboran a redimensionar la concepción del ser humano. En el ámbito de esta patología, surge el análisis del ciborg, del robot y del pos-humano.

La cuarta patología, el “misticismo agudo”, parte del deseo por la eternidad o de la esperanza de la inmortalidad, ambiciones humanas que provocan efervescencia en el ámbito de los discursos científicos. La autora establece posibilidades interpretativas que se materializan en las ideas de los “tecnodioses” o de la “tecnioeternidad”. La ciencia ficción, algunas veces, parece haberse transformado en una suerte de secta milenarista, pues promete mundos de simulacros utópicos, anuncia nuevos “el Dorado”, posibles de encontrar en nuestro tiempo histórico. El “misticismo agudo” mantiene una relación estrecha con la idea del “cuerpo fantasma”, pues la posibilidad de crear seres (artificiales, de silicona) dotados de voluntad y arbitrio, ejemplifica la idea de que poderes demiurgos pueden ser concedidos a los hombres. Esos nuevos seres aluden a una nueva humanidad, que podría ser completamente mejorada, luego, se evidencia una conducta mística y de sentimientos metafísicos que, al ser transportados al ciberespacio y a la realidad virtual, resurgen en forma de “sacerdotes de silicio y pilas bautismales de puro hardware”, como señala la autora. (López-Pellisa, 2015:192)

La quinta y última patología es el “síndrome de pandora”, que puede ser observado en los muchos textos que tratan de los personajes femeninos creados artificialmente. El análisis de la autora rescata diferentes formas de reflexión sobre el feminismo y construye una discusión valiosa respecto a la objetualización del cuerpo femenino. Las imágenes femeninas surgen, en este tipo de ficción, siempre a partir del punto de vista masculino, de sus fetiches. Apoyándose en las ideas de Michel Foucault, la autora observa la presencia de tres figuras, ejemplificadas por el filósofo en las ficciones: a) el monstruo humano, representado, en las ficciones, por la imagen de los hombres que proyectan sus fetiches y fantasías sexuales en mujeres simulacro, las que existen, tan solo, para garantizar el placer de su creador; b) el individuo a ser corregido, o sea, el loco y el criminal con desvíos sexuales, que surge representado en los textos por sus “anomalías” de orden sexual; c) el masturbador, que aparece en ficciones en las cuales el cuerpo femenino se manifiesta en el juego de la presencia y la ausencia, evidenciando un tipo de sexualidad que se manifiesta sin la necesidad del contacto con el otro cuerpo.

En las ficciones en que surge el “síndrome de pandora” es posible identificar la presencia de los mitos de Pigmalión y Galatea y, también, de la figura de Narciso. El surgimiento de una mujer creada para agradar a su creador, también remite a las patologías destacadas anteriormente, como el “síndrome del cuerpo fantasma” y el “misticismo agudo”. La creación de los simulacros corresponde al deseo de manipular la vida, de controlar el destino, las relaciones sentimentales, el sexo y la reproducción. La humanización de la máquina, llevada a tales extremos conduce, precisamente a la deshumanización de los sujetos. Movimiento contradictorio y singular, que parece permearse las experiencias virtuales en el ciberespacio.

La inmersión en las obras de ciencia ficción, así como el encuentro con los contornos de la cibercultura, garantizan una avalancha de cuestionamientos. Las proyecciones literarias y fílmicas se transforman en un espacio del arte que permite a los sujetos históricos el encuentro con la veleidad de los deseos y, al mismo tiempo, la frustración con las máculas de los sentimientos humanos. Como señala el filósofo Hans George Gadamer, cada lectura de la ficción proporciona un desplazamiento de la ordenación habitual del cotidiano, inundando nuestra vida con otras órdenes posibles. Y, más allá de eso, después de terminada, ella nos devuelve a la realidad con los ojos cortados por las frases y metáforas que antes compusieran la arquitectura textual. En su diálogo con el mundo, el arte bebe de las fuentes de la realidad, pero, muchas veces, es la propia realidad la que necesita de las construcciones ficcionales para expresar sus verdades más contundentes. El arte se transforma en un gran provocador, ya que puede transitar por los temas más sorprendentes, rompiendo directa o indirectamente con las ideologías dominantes o marginales, estableciendo otros límites geográficos, pudiendo subvertir expectativas y el sentido común.