

Teresa LÓPEZ-PELLISA, *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid, Fondo de Cultura Económica de España, 2015, 279 pp.



«Los mundos de ficción siempre han existido porque la representación de otros mundos en formas de mitos o religiones han permitido al ser humano trascender su cotidianidad». Esta es una de las frases que Teresa López-Pellisa deja en las páginas de su libro como una bocanada de realidad. El ser humano, desde sus orígenes, ha tratado de alcanzar una realidad paralela: desde las pinturas, la fotografía, las primeras imágenes de los Lumière hasta los androides y humanoides que poco a poco van a convivir con nosotros, el hombre ha perseguido otros mundos habitados por seres como nosotros. Espejos de una realidad que tomamos como tal porque es la que conocemos, sin poder asegurar a ciencia cierta que no existe otra realidad que toma la nuestra como representación.

López-Pellisa nos sienta frente a la pregunta ¿qué es la *realidad virtual*?, que define como «un entorno sintético, generado por gráficos computacionales, con el que tenemos la capacidad de interactuar y sentirnos inmersos de un modo polisensorial en tiempo real». Pero ¿cómo se origina esta realidad virtual? ¿Cuándo, realmente, comenzamos a crear otros mundos? ¿Hasta dónde vamos a llegar? ¿Qué leyes les aplicaremos?

Para responder a estas preguntas, López-Pellisa hace un interesante recorrido por nuestros ancestros demostrando que no solo desde los avances tecnológicos el ser humano ha tratado de representar y ficcionalizar la realidad. Quizá hoy, con las nuevas tecnologías, estemos más próximos a un reflejo confuso donde no podemos distinguir este mundo de «aquel», un «nuevo tipo de ficcionalización que es la simulación» —como apunta López-Pellisa—, pero no debemos olvidar que si bien la inmersión como función del *hardware* para simular la realidad a través de cómo percibimos el mundo, o la interacción como aportación de la informática están muy relacionadas con lo automático y las computadoras, la imaginación —que es la tercera característica que nombra López-Pellisa de la realidad virtual—, que ayuda a la inmersión en el espacio digital para crear la ilusión de real, es muy similar al trato que se debe dar a lo fantástico: no es tan importante que el mundo virtual sea como el real, solo es necesario que lo parezca. A la inmersión, interacción y a la imaginación, añade la autora una cuarta característica: la simulación, sin la cual no sería posible que nos sumergiéramos en ese otro entorno.

Es importante entonces no olvidar que para llegar hasta donde estamos, hubieron de aparecer cavernas con pinturas, robots matemáticos, el cinematógrafo, computadoras y después ordenadores,

Internet o el Sensorama. Harto tratada es la relación entre el mito de Platón y el mundo del cinematógrafo; sin embargo, a veces parecemos olvidar que esas primeras sensaciones de los «habitantes» de la cueva platónica, similares a las de los primeros espectadores del cine, son las mismas que las de los primeros en probar la informática: «La realidad virtual ha perfeccionado a través de los medios informáticos y con la característica de la interactividad, los medios que ofrecían la pintura, la fotografía y el cine estereoscópico», concluye López-Pellisa. Es decir, la realidad virtual ofrece una mejora, no una novedad. Perfecciona algo existente: la realidad artificial con lo virtual.

Pero la intención de la autora de este libro no es la de crear un manifiesto recordatorio, su intención ha sido, con un resultado completísimo, la de tratar la realidad virtual como a un paciente, «detectar ciertos síntomas que podrían llegar a distorsionar las capacidades de los entornos digitales». Así, López-Pellisa ha analizado por separado la esquizofrenia nominal, la metástasis de los simulacros, el síndrome del cuerpo fantasma, el misticismo agudo y el síndrome de Pandora.

Con el primer análisis, la autora nos ayuda al hacernos ver que no todo lo que tomamos como *realidad virtual* lo es siempre. En la metástasis de los simulacros subraya la importancia que hay a la hora de discernir entre *virtualidad* y *virtualidad digital*, y plantea un análisis acerca de cómo interpretamos los simulacros, cómo los recibimos y cómo reaccionamos: «La tecnología de realidad virtual no pretende que reneguemos del espacio real y, por tanto, no consideramos pertinente rechazar las posibilidades ofrecidas por un espacio digital que hemos construido entre todos. Pero sobre todo, considero que sería un error convertir la Realidad en un fetiche o algo sagrado». Es decir, y a mi libre interpretación dejo esta idea: si no nos hemos espantado tras contemplar cómo en una obra de teatro o en una película se ha «copiado» la Realidad (como la nombra López-Pellisa), no debemos dramatizar ahora que la tecnología haya perfeccionado este simulacro.

Una vez nos hemos sumergido en el simulacro, es importante también meditar qué le ocurre a nuestro cuerpo. ¿Qué es lo que entra en esa otra realidad? Es lógico pensar que aunque nuestro cuerpo —entendido como el soporte de nuestro *organismo*— siga ahí, nosotros no lo sentimos de la misma forma. Al margen de los que consideran que el cuerpo en este nuevo entrono está obsoleto o los que, al contrario, reivindicaban la naturaleza de los seres humanos, López-Pellisa analiza en este «síndrome» el cuerpo en su interrelación con lo digital.

Nos invita a la reflexión en el apartado «El misticismo agudo», donde recuerda la influencia de las tradiciones religiosas en nuestra sociedad y califica de «desatino» cualquier analogía surgida entre el cielo y el ciberespacio. Sin tratar de separar al ser humano de sus conductas ni pretender que nos olvidemos de los pensamientos metafísicos, trascendentes o espirituales que forman parte de nuestra consciencia, López-Pellisa invita a que estemos atentos a cierta tendencia de llevar «ciertas actitudes misticorreligiosas» al ciberespacio y a la realidad virtual.

Con el síndrome de Pandora repasamos un síntoma correspondiente a la ficción que versa sobre la creación de mujeres artificiales con el fin de mantener las relaciones sentimentales propias de la heteronormatividad. Desde las ginoides —esas pobres robots programadas como máquinas de sexo— que representan esclavas sexuales que no son más que fruto de una imaginación perversa y que poco

se asemejan a la mujer de nuestra realidad, hasta las mujeres virtuales pasando por las maniquiféminas, López-Pellisa recuerda a autores que han tratado de plasmar un ideal femenino de la ficción contra el que se ha luchado en la realidad, como Hoffmann con su autómatas Olimpia de *El hombre de la arena*, o Bukowski y su máquina de follar. «Los artefactos femeninos se convierten en un reflejo de las subjetividades masculinas y objetualizan el cuerpo de la mujer como puro fetiche inorgánico y material».

A mi juicio, es quizá este último apartado uno de los más interesantes dado que, al igual que hay núcleos que pretenden instaurar las mismas normas y tradiciones misticorreliosas en la realidad virtual, es peligroso que esas fantasías de cuerpos femeninos moldeables por manos de varones que leíamos en literatura o veíamos en el cine puedan llegar a convertirse en realidad. El feminismo debe tratar entonces de cubrir también el ciberfeminismo, pues si es cierto que los prisioneros de la cueva de Platón tenían un reflejo de «nuestra» realidad, no podemos olvidar que la realidad virtual no se llama así por casualidad, no se ha bautizado con un término completamente nuevo, sino que al término *realidad* se le ha añadido la etiqueta de *virtual*.

Teresa López-Pellisa es licenciada y doctora en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid y licenciada en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Autónoma de Barcelona. En esta obra hace un recorrido por los orígenes de la realidad virtual, por su perfeccionamiento a lo largo de los avances tecnológicos y nos invita a reflexionar sobre lo que estamos creando. Quizá no nos demos cuenta de lo que supone jugar a ser Dios, como Victor Frankenstein, quizá no conozcamos lo que se está creando virtualmente.

Recomiendo la lectura de este libro sin lugar a dudas. Es una obra que debe trascender la fronteras entre ramas de estudios, una obra que deberíamos leer todos porque, al fin y al cabo, quizá convivamos en breves con esos otros seres de esa «otra» realidad. Y, como anuncia la autora, es conveniente estar atentos.

Irene ACHÓN LEZAUN
Universidad San Jorge (Zaragoza)