

LÓPEZ-PELLISA, TERESA (2015): *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica. ISBN: 9788437507316, 279 págs.

*Tecnología* es un término con un campo de sentido muy amplio, y aunque hoy día lo asociamos muy especialmente a internet, a la electrónica y a la inteligencia artificial, lo cierto es que la tecnología, desde sus comienzos, ha cambiado nuestra forma de percibir el mundo que nos rodea y hasta la manera como nos relacionamos con los demás. Podríamos imaginar por un momento el papel que desempeñaba la tramoya en la recepción del teatro barroco, o el impacto que tendrían después las primeras filmaciones fílmicas sobre los espectadores de la época. Esta tecnología, para nosotros rudimentaria y obsoleta, supuso en su tiempo algo muy novedoso, que hacía del teatro y del cine un medio capaz de transportar al espectador a otro mundo, similar a este respecto a sus reglas, su ambientación, sus personajes, pero radicalmente distinto en cuanto que permitía explotar posibilidades casi infinitas.

Hoy vivimos rodeados de lo que se ha dado en llamar *nuevas tecnologías*, y somos más o menos conscientes de los efectos que estas han tenido sobre nuestra forma de percibir el mundo, de ubicarnos en él y de relacionarnos con los otros. Por supuesto, ello no nos hace inmunes a dichos efectos, es más, existen ciertos *síntomas* de la cibercultura, objeto de estudio de Teresa López-Pellisa en *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*.

Este ensayo constituye un acercamiento a las tecnologías de realidad virtual desde la óptica de los estudios culturales, pero no está exento de su contextualización sociohistórica. Así, el libro consta de dos partes: “Propedéutica: aproximación teórica al concepto de realidad virtual” y “Análisis: diagnóstico de la realidad virtual”. Como puede apreciarse en el título de la obra y de estos dos apartados, la autora hace uso en todo momento de una metáfora, la de la sintomatología y la enfermedad; no obstante, advierte: “Al considerarla [la realidad virtual] como un paciente enfermo no pretendo dar a entender que se encuentra en una fase terminal, ni que sea una tecnología perniciosa” (2015: 69).

En la primera parte del libro, López-Pellisa introduce el término de *realidad virtual*, oxímoron que se explica por la diferenciación entre espacio virtual, espacio digital y espacio real o natural, de manera que la realidad virtual es una experiencia producida por medios digitales que tratan de simular el mundo natural (2015: 20). El verbo ‘simular’ es fundamental para comprender cómo funcionan las tecnologías de la realidad virtual, en especial en el ámbito de la ficcionalización, por lo que pasamos de hablar de *mundos virtuales* a los propiamente llamados *mundos digitales*. La realidad virtual es bien diferente de esta última realidad digital, ya que no está producida necesariamente por medios digitales. Históricamente, esta diferencia estriba en la evolución de las técnicas usadas en pintura, en la cinematografía y en la programación informática: desde la perspectiva geométrica renacentista hasta la proyección en 3D, pasando

por otros artefactos como la cámara oscura o la linterna mágica.

En la segunda parte del ensayo, “Análisis: diagnóstico de la realidad virtual”, la autora pone nombre a cinco de los *síntomas* en nuestra cibercultura, es decir, a cinco fenómenos asociados a las tecnologías de la realidad virtual. En el primer subapartado, “Esquizofrenia nominal”, recupera la distinción que hizo páginas atrás entre la realidad virtual y la digital, estando esta última caracterizada por la materialidad y la ubicuidad; pero establece una importante similitud entre ambas: la contigüidad necesaria con el entorno natural. La realidad virtual, ampliamente definida e ilustrada mediante ejemplos en el apartado anterior, interesa aquí por la necesidad de ubicarla frente al *ciberespacio*. El ciberespacio, relacionado más bien con la realidad digital, en cuanto que requiere una conexión a la red, es una especie de *no-lugar hipertransitado* capaz de generar distintas ilusiones de realidad que, sin embargo, no niegan el cuerpo, sino que permiten la construcción de diferentes yoés, lo cual conlleva, a su vez, una reflexión sobre la condición humana y sobre el entorno real, con el que, recordemos, guarda una relación de contigüidad. El ciberespacio, como la ficción, no puede definirse como irreal. Lo virtual (y lo digital) siempre supone una vuelta a la realidad tal cual la conocemos.

Un segundo síntoma de la cibercultura en la que estamos inmersos es lo que la autora llama *metástasis de los simulacros*, que le sirve como

metáfora de propagación y de proliferación de los simulacros en el “tejido de lo real” (2015: 100). López-Pellisa se refiere aquí a la simulación que acaba superando lo real y que termina por hacer desaparecer el referente, y se centra en aquellas narraciones en las que la multiplicación de niveles de virtualidad, relacionada con la metalepsis narrativa, permite al narrador o a los personajes de ese relato cuestionar los límites del mundo en el que viven. En concreto, la autora se ocupa de relatos en los que esta multiplicación de niveles de virtualidad ha sido generada por la tecnología informática: *La afirmación* de Christopher Priest y *La novela perfecta* de Carmen Boullosa son algunos de sus ejemplos.

El tercer epígrafe de esta segunda parte del ensayo se titula “El síndrome del cuerpo fantasma: ¿la obsolescencia cárnica?”. Aquí explora la relación tecnología-cuerpo, o, en otras palabras, la relación humano-máquina, que puede ser, según Santiago Koval, *exógena*, cuando se da la humanización de la máquina, o *endógena*, en el momento en el que el ser humano deviene máquina. El ser humano *proteticus* y *extraversus*, en palabras de Antonio Rodríguez de las Heras, ha evolucionado por medio de mejoras tecnológicas que van desde el manejo de herramientas como el hacha hasta la incorporación al organismo de prótesis tecnológicas, lo que ha dado lugar al *ciborg*. Este último es el resultado de una tradición prometeica que ha visto en la tecnología la mejora del cuerpo humano sin transgredir las leyes naturales, en oposición al poshumano,

perteneciente a una tradición fáustica que considera oportuno trascender dichos límites.

El poshumano, proveniente de las teorías transhumanistas, supone la total deconstrucción de las fronteras entre lo humano y lo tecnológico (se trata del ciborg de Donna Haraway llevado a sus límites). El transhumanismo tiene como cometido acabar con el sufrimiento, evitar el envejecimiento, eliminar el dolor y lograr así la felicidad a través de la tecnología, lo que implica tanto una lectura del cuerpo en cuanto que cadenas de información (ADN) como una corrección de los errores o defectos genéticos de ese cuerpo. Ahora bien, se pregunta la autora, ¿qué se entiende como defecto genético en estas teorías? ¿De la perfección genética se desprende la felicidad? En este sentido, López-Pellisa compara la mejora buscada por los transhumanistas con la biopolítica según Michel Foucault. Nuestra identidad, al fin y al cabo, está incardinada, como diría Rosi Braidotti, en un cuerpo, y es este cuerpo el que nos permite relacionarnos con el mundo; cuerpo y mente (o conciencia) no son oposiciones. Esta contradicción en las teorías transhumanistas es la que produce, según López-Pellisa, el llamado *síndrome del cuerpo fantasma*: el poshumanismo busca sustraer la mente y la personalidad (como si de una especie de *software* se tratase) para trasladarlo a un ente digital (un *hardware*). La autora se muestra muy crítica frente a estas teorías transhumanistas y se adscribe claramente a la tradición proteica de la hibridación humano-

máquina, ya que el poshumanismo supondría la extinción del ser humano como tal.

En esta línea, “Misticismo agudo” revisa la tradición utópica que ha impulsado el desarrollo tecnológico en Occidente, en especial a partir de la Revolución industrial y de la secularización de la religión cristiana. Así, el transhumanismo explota un neomilenarismo o tecnohermetismo en el que el alma cibernética supone una pieza fundamental en la fe tecnoutópica. Autores como Frank Tipler, responsable de la Teoría del Punto Omega, comparan teología y física y prometen una suerte de vida eterna que se concreta en la apropiación de otro cuerpo (o tecnoposesión), en la traslación de la mente a un espacio digital (tecnometempsicosis) y en la ocupación de un cuerpo real por parte de un ente digital (tecnorrencarnación). La autora cuestiona esta inmortalidad prometida por los poshumanistas y analiza, a un tiempo, las producciones culturales que se han ocupado ya de esta cuestión, como novelas y películas.

Por último, “El síndrome de Pandora” retoma una cuestión ya tratada en otros trabajos sobre género y sexualidad: las mujeres artificiales creadas para satisfacer un deseo sexual que es, en realidad, reflejo de unos ideales asimilados por su propio creador, un hombre. Se ha hablado de que en las obras literarias y cinematográficas que plantean este tema está operando principalmente el mito clásico de Pigmalión; la novedad por parte de la autora ha sido la de reubicar estas ficciones en la tradición de Pandora, mujer creada por Zeus para engañar a Prometeo y generar el caos. En el

mito de Pigmalión, es Venus, la diosa de la fertilidad y el amor, la que infunde vida a Galatea; en el mito de Pandora, por el contrario, una mujer es creada por el dios con las características de la sexualidad, la belleza, el cinismo y la volubilidad con el fin de encandilar y distraer al hombre.

La fabricación de seres femeninos en el cine y en la literatura abarca, según López-Pellisa, estatuas, muñecas, maniqués, ginoides, mujeres virtuales y mujeres biogénicas, de los que se ocupa en detalle a lo largo del capítulo. Con todo, estas criaturas artificiales varían, como es de esperar, según los periodos históricos y artísticos en que se ubican, de manera que la autora distingue entre: una primera fase caracterizada por el miedo al progreso (1800-1900); un segundo periodo en el que proliferan bien cuerpos inertes relacionados con los conflictos bélicos, bien cuerpos en cuanto que objetos estéticos, en consonancia con el surrealismo (1900-1960); y, por último, una fase en la que estas figuras femeninas funcionan como objetos de deseo sexual, ya sea como punto de partida para la denuncia o como puro fetiche (1960-2000, justo tras las tres oleadas de feminismos).

Las *maniquifémimas* o *femáquinas*, como llama López-Pellisa a estas criaturas femeninas creadas tecnológicamente, responden a una serie de estereotipos no solo atribuidos a la mujer, sino también al hombre, en cuanto que se relacionan con la división sexual y del trabajo. Así, las mujeres artificiales aparecen como reflejo de su creador, un hombre que, sin embargo, también ha

sido construido culturalmente; por ello, estas *pandoras* a menudo no constituyen sino un personaje que sirve en la narración para castigar o condenar conductas sexuales “desviadas”.

*Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción* constituye un ensayo esclarecedor respecto al panorama de la cibercultura, y permite una aproximación tanto a trabajos críticos sobre este asunto como a obras literarias y cinematográficas que conforman un verdadero corpus de literatura y cine sobre realidad virtual. Asimismo, el tratamiento de los fenómenos estudiados como *síntomas* sitúa el ensayo de López Pellisa en plena contemporaneidad y asume una posición crítica ante ellos tan rigurosa como necesaria.

ANA SÁNCHEZ ANGUIX

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA (ESPAÑA)

asanan4@alumni.uv.es