



López-Pellisa, Teresa. (2015). *Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción.* Fondo de Cultura Económica

Tatiana Afanador López

Universidad de Barcelona, Barcelona, España

Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia

E-mail: tatiana.afanador.lopez@gmail.com ORCID: 0000-0002-6827-7482

Recibido: 26 de septiembre de 2023 | Aceptado: 2 de noviembre de 2023

<https://doi.org/10.17533/udea.ef.355002>

Se suele abordar la cibercultura desde la polémica entre lo real y lo virtual, esto es, se sostiene que el mayor peligro del ciberespacio en la vida cotidiana consiste en que ya no se puede distinguir lo real de sus simulaciones. Este abordaje dualista obedece a que, por lo general, en los estudios sobre la cibercultura se le concede poco valor a las dimensiones ficcionales que operan en el diseño de la virtualidad. Pero, este sesgo interpretativo también es causado porque en la historia de la tecnología se ha hecho popular una noción de simulación en la que constantemente desaparece el cuerpo del cibernauta. Así, este sesgo dualista y desencarnado en las prácticas discursivas alrededor del ciberespacio es lo que ha querido romper la profesora López-Pellisa en la obra que reseñamos. Para ello se embarca en la búsqueda de las principales ficciones que operan en la cibercultura y, al mismo tiempo, se ocupa de descifrar las herramientas analíticas para detectar sus patologías.

Esta reseña se centrará en los dos capítulos de la obra titulados “Propedéutica: aproximación teórica al concepto de realidad virtual” y “Análisis: diagnóstico de la realidad virtual”. Para evitar extenderme en los complejos efectos de las tecnologías computacionales o de la informática tanto a escala individual como colectiva, me enfocaré en hacer explícitas las razones por las cuales esta es una obra fundamental

para quienes se dedican a los estudios de la cibercultura, específicamente, para quienes se interesan en el debate en torno a las relaciones psicológicas que generamos con los dispositivos tecnológicos y con los mundos digitales. Estos mundos, según la autora (p. 23), han supuesto una revolución, ya que antes de su aparición girábamos alrededor de las imágenes y ahora lo hacemos dentro de ellas.

En el primer capítulo, “Propedéutica: aproximación teórica al concepto de realidad virtual”, se ofrece una serie de argumentos para rebatir la lectura metafísica del ciberespacio, según la cual, en este desaparece el cuerpo. En su lugar, la realidad virtual se define como “la interfaz humano-máquina que se basa en la capacidad de estimular y engañar a nuestros sentidos a través de la gráfica computacional” (p. 21). Esta manera de entender la realidad virtual implica que se trata de un tipo de tecnología enmarcada en la historia de la representación como símbolo o de la expresión a través de la imagen (p. 31). De modo que la profesora López-Pellisa postula que la ilusión que provoca la realidad virtual se remonta hasta el arte mimético concebido por los griegos, pasando por la pintura, la fotografía, el teatro de la experiencia o Sensorama, el cine, los hologramas y un sinnúmero de instrumentos creados para la producción de imágenes como, por ejemplo, el casco HMD (Head Mountain Display).

Luego de este recorrido por las tecnologías que fabrican ilusiones, el libro (pp. 53-66) establece dos distinciones cruciales para la cibercultura: 1) entre realidades artificiales, realidades virtuales, realidades aumentadas y *Metaverso*. 2) entre el ciberpunk y la ciencia ficción anterior a la publicación de *Neuromante* (2007), obra insignia por acuñar el término ciberespacio y por posicionar a los cibernautas como protagonistas de las narraciones. Vale la pena indicar que en este primer capítulo también podemos descubrir que, a pesar del tiempo transcurrido entre la publicación de la obra y el aumento de las discusiones en torno a los escenarios futuros de la Inteligencia artificial, este texto sigue estando vigente.

A partir del apartado acerca de los “Robots matemáticos” en adelante, la autora teje una interesante genealogía de los mecanismos de razonamiento artificial y enumera de modo ordenado las objeciones más relevantes en contra de las máquinas pensantes. Más aún, la obra de la profesora López-Pellisa (p. 41) es visionaria al formular las siguientes preguntas: ¿qué tipo de ilusión producen las máquinas con inteligencia artificial? O, ¿qué sucederá con la posibilidad de una realidad virtual generada directamente por nuestros cerebros?

Por otro lado, esta publicación se puede considerar un referente imprescindible a la hora de comprender la cibercultura desde el Sur global. El libro prolonga las intuiciones presentadas en *Historia de la ciencia ficción Latinoamericana II. Desde la modernidad hasta la posmodernidad*, dirigido y editado también por López-Pellisa (2021). Allí asumía el desafío de hacer una aproximación crítica a los estudios culturales de nuestra región, debido a la marginalidad de este género literario y a la

multiplicidad de identidades discursivas. Aunque esta historia de la ciencia ficción latinoamericana merece ser analizada en detalle por sí misma, considero que es al combinar ambas obras como toma más fuerza la idea de que la simulación de la realidad virtual funciona y es efectiva gracias a que siempre involucra la imaginación del cibernauta.

El segundo capítulo, titulado “Análisis: diagnóstico de la realidad virtual”, se compone de cinco patologías. A continuación, me detendré brevemente en cada una de ellas, con el fin de despertar la curiosidad de los futuros lectores a partir de la mezcla de ficciones, dispositivos tecnológicos y términos que provienen del estudio de las enfermedades.

Con el título “Esquizofrenia nominal” se hace hincapié en los excesos y arbitrariedades que se generan al utilizar la palabra ciberespacio como sinónimo de realidad virtual. En efecto, al usar estas palabras como si fueran sinónimos, perdemos una variedad de horizontes de interpretación que apuntan hacia las modificaciones que cada uno de estos entornos tecnológicos genera en las categorías de espacio y tiempo. En consecuencia, descuidamos las modificaciones que tanto el ciberespacio como la realidad virtual producen en nuestra percepción de lo real.

Estas modificaciones evidencian que ni el ciberespacio, ni la realidad virtual son tecnologías escapistas, esto es, tecnologías que el cibernauta consume hasta el punto de que olvida cómo comportarse en las rutinas del tiempo real. Al contrario, el ciberespacio nos teletransporta hacia ciertas coordenadas dentro de la pantalla, mientras que la realidad virtual potencia la creación de prótesis e interfases para estimular los sentidos (p. 82). Por consiguiente, este apartado nos aclara por qué no todos los mundos o espacios generados por un computador pueden ser denominados ciberespacios o realidades virtuales y, al final, se aboga por un futuro en el que se diseñe una interfaz híbrida, mestiza.

En el apartado “Metástasis de los simulacros” encontramos un examen exhaustivo sobre la proliferación de mundos virtuales. Para desarrollar esta metáfora, la profesora López-Pellisa se apoya y comenta dos referentes teóricos del pensamiento contemporáneo: en primer lugar, retoma las cuatro fases de evolución de la realidad virtual explicadas por Baudrillard (2001) en *Cultura y Simulacro*. En segundo lugar, cita el análisis de Žižek (2006) sobre el film *Matrix*, elaborado en *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*.

La obra pasa luego a desarrollar “El síndrome del cuerpo fantasma: ¿la obsolescencia cárnica?” En este síndrome se indagan las patologías que surgen de la interacción humano-máquina y se muestra por qué las corrientes actuales del transhumanismo y del posthumanismo son herederas de los mitos prometeicos, basados en castigar a todos aquellos que osan alcanzar la sabiduría divina mediante la tecnociencia, y de los mitos fáusticos, es decir, los mitos en los que se trasciende la condición humana al perseguir la inmortalidad. A mi modo de ver en este apartado

también se encuentra uno de los aportes más sobresalientes del libro: su estudio sobre las prótesis y los implantes. La profesora López-Pellisa nos invita, en este sentido, a hacer un recuento de las noticias recientes sobre brazos biónicos, manos envueltas en piel artificial, implantes cerebrales para persona tetraplégicas, narices electrónicas e implantes que permiten la comunicación entre dos sistemas nerviosos. Y, para incentivar nuestra imaginación, en este apartado agrega el debate sobre la posibilidad y las consecuencias del trasplante de la mente, así como una variedad de obras de arte dedicadas a las modificaciones corporales. Entre estas obras se alude a “El hombre gastado” de Edgar Allan Poe, a la película *Soy un ciborg* de Par Chan-Wook (2020) y a la performance del gurú del *Body Art* Stelarc en la que escribe la palabra evolución con sus tres manos, dos biológicas y una robótica.

En “Misticismo agudo” se revisan las utopías tecnológicas que hablan de la posibilidad de alcanzar la inmortalidad. En estas utopías se hace patente la similitud entre la tecnología y las prácticas religiosas, ya que empieza a existir una fe en el rol divino de las máquinas, una devoción por la creación de vida artificial y es innegable la ubicuidad del ciberespacio. En última instancia, esta es la patología más infecciosa, pues funciona como un virus que se transmite en los productos culturales (p. 190). Por ende, la autora reivindica la urgencia de plantearnos las siguientes cuestiones: ¿la realidad virtual se convertirá en un paraíso artificial?, ¿qué sucederá con tendencias cibernísticas como la tecnorreencarnación?, ¿cuál es el alcance ideológico de las técnicas criogénicas?, ¿qué tan deseable es la tecnometempsicosis digital o la posibilidad de migrar la mente o el alma del cuerpo físico al espacio virtual?

Es en las páginas sobre “El síndrome de Pandora” donde la autora explora con detenimiento cómo la mujer es una construcción de la fantasía erótica masculina que data desde la creación de Galatea por parte de Pigmalión. Aquí se consigna una completa genealogía de mujeres robóticas o *ginoídes*, mujeres virtuales e híbridas para explicar cómo han operado hasta ahora las tecnologías del amor y del deseo. Asimismo, en este síndrome, las mujeres artificiales sirven de contrapunto para pensar por qué el cuerpo, el género y la tecnología son lugares donde se ejerce el poder cultural y simbólico.

Hasta aquí, espero haber recogido los rasgos más relevantes de estas patologías e, incluso, aspiro haber logrado mostrar, como lo anuncia la importante crítica cultural Taif Yehya al prologar el libro, que este nos guía por el intrincado laberinto de la tecnomitología y que, sin lugar a dudas, su originalidad reside en que se trata de un acercamiento clínico al mundo de la virtualidad.

Termino señalando algunos comentarios sobre el estilo y la forma de la obra. Al respecto, debo mencionar que la experiencia de lectura es similar a la que enfrentamos con un hipertexto, es decir, esta obra está compuesta por bloques de textos unidos de forma no secuencial. Entonces, los lectores tenemos la libertad de unir las piezas a nuestro antojo o de saltar de un lugar a otro de acuerdo con nuestros propios

intereses. Además, aunque a primera vista podría parecer que la obra presupone cierta familiaridad con la jerga tecnológica, ya que aparecen términos como imágenes sintéticas, iconosfera, avatar y cibernética, a lo largo de la obra se ofrecen definiciones pertinentes y aclaratorias, que realmente sirve de guía de lectura para todas aquellas personas que recién inician su camino de investigación. De hecho, considero que *Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción* puede funcionar como un excelente material educativo en cualquier nivel de formación.

La obra de la profesora López-Pellisa sobre la cibercultura podría calificarse, en suma, como un ensayo de carácter inmersivo. Y lo llamo inmersivo porque este libro nos invita a experimentar la virtualidad misma de los textos impresos y a profundizar en las reflexiones contemporáneas sobre el ciberespacio mediante abundantes ejemplos provenientes del arte, del cine y de la literatura, ejemplos que, seguramente, los lectores descubrirán con agrado en cuanto resulta estimulante hallar la intersección entre tecnología e imaginación sin caer en el pesimismo de las distopías cibernéticas que tanto abundan en nuestra época.

Referencias

- Baudrillard, J. (2001). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- Gibson, W. (2007). *Neuromante*. Minotauro.
- López-Pellisa, T. y Kurlat Ares, S. G. (Eds.). (2021). *Historia de la ciencia ficción latinoamericana II desde la modernidad hasta la posmodernidad*. Iberoamericana/Vervuert. <https://doi.org/10.31819/9783968692036>
- Žižek, S. (2006). *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Debate.

Filmografía

- Chan-Wook, P. (2006). *Soy un ciborg* [Film]. Moho Film.