

# Cartaphilus

Revista de investigación y crítica estética

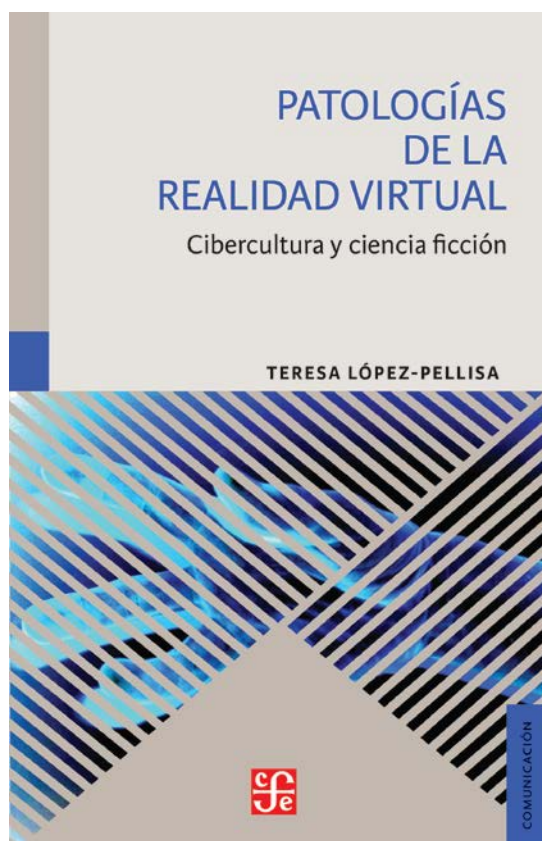
ISSN: 1887-5238

n.º 14 | 2016 | pp. 382-384

**LÓPEZ-PELLISA, TERESA:**

***PATOLOGÍAS DE LA REALIDAD VIRTUAL. CIBERCULTURA Y CIENCIA FICCIÓN.***

México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2015.



En *Patologías de la realidad virtual*, la profesora Teresa López-Pellisa nos ofrece una introducción documentada, profunda y muy bien escrita al mundo de la realidad virtual y sus proyecciones literarias y cinematográficas. Toda revolución tecnológica, en particular, y toda época de crisis, en general, suele despertar una gran eferescencia mitológica. No es extraño que el advenimiento del paradigma digital haya dado lugar a una “tecnomitología”, constituida por toda una serie de ideas, prejuicios, mitemas y fantasías, que van desde “la credulidad ingenua al cinismo cáustico”. (14) De algún modo, este libro puede ser considerado la *Metamorfosis* de la nueva realidad virtual, pues recoge, estudia y desarrolla una gran parte de esos tecnomitos.

El capítulo introductorio, titulado “Propedéutica: Aproximación teórica al concepto de realidad virtual” (19-67), supone una importante contribución a la clarificación terminológica de un ámbito tan resbaladizo, en el que es fácil caer en vaguedades y fantasías. Tras señalar que



la expresión “realidad virtual” conforma “uno de los oxímoron más populares de los siglos XX y XXI” (19), la autora recoge y completa la terminología de Antonio Rodríguez de las Heras, quien distingue entre “espacio virtual”, que sería “aquel generado por la actividad cerebral del ser humano”, como cuando, por ejemplo, soñamos, leemos o contemplamos un cuadro; “espacio digital”, que designaría un tipo de *espacio virtual* creado por las nuevas tecnologías informáticas; y “espacio real o natural”, que sería aquel espacio “en el que transitamos y nos movemos habitualmente” (20). En efecto, a estas tres categorías, López-Pellisa añade la de “realidad virtual”, que entiende como “la capacidad de crear la ilusión de simular el espacio real, a través de medios digitales.” (20) A continuación, la autora desarrolla los tres elementos básicos de cuya interrelación surge, según David Zeltzer, la realidad virtual: la inmersión (22-23), la interacción (24-25) y la imaginación (25); a los que añade, a su vez, el concepto de simulación (26). En el siguiente apartado, la autora realiza una “Breve genealogía de la realidad virtual” (27-67), donde se realizan unas interesantes consideraciones acerca de las relaciones entre la caverna platónica y la caverna telemática (27-31), llegando a afirmar que aquélla plantea una cosmogonía icónica, donde el hombre vive rodeado de imágenes y signos que representan una suprarrealidad inteligible e inalcanzable.

Tras este excelente mapa terminológico y conceptual, el resto del libro – “Análisis: Diagnóstico de la realidad virtual” (69-248)- se divide en cinco capítulos que se ocupan del análisis de cinco patologías de la realidad virtual. La primera, que la autora denomina “esquizofrenia nominal” (70-99), se refiere a “la utilización abusiva de vocablos como *virtual*, *ciberespacio* o *realidad virtual*” (70), hecho que impediría identificar correctamente la realidad virtual (71). La segunda patología, llamada “metástasis de los simulacros” (99-124), designa a “la propagación, proliferación, penetración e invasión de los simulacros en el ‘tejido’ de lo real.” (99-100). Basándose en las teorías de Baudrillard acerca de los simulacros, la autora realiza toda una serie de consideraciones sustantivas acerca de esta cuestión, tomando además como ejemplo obras fundamentales de la literatura, como Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, José Donoso, Carmen Boullosa o el ciberpunk. La tercera patología, denominada “el síndrome del cuerpo fantasma” (124), hace referencia a cómo “la colonización del cuerpo por parte de las nuevas tecnologías modifica nuestra concepción de lo que significa ser humano.” (125) La autora realiza una sólida presentación por toda la literatura y la teoría ciborg, realizando interesantes reflexiones acerca de la identidad y el desarraigo, el nihilismo o el poshumanismo. El cuarto apartado analiza en profundidad la patología virtual del “misticismo agudo” (166-192) resultante del proceso en virtud del cual se inoculó de trascendencia la tecnología. En dicho capítulo la autora muestra cómo el mundo de la técnica ha mantenido relaciones muy estrechas con el milenarismo, el utopismo, el mesianismo o el misticismo, llegando a presentar conceptos tan interesantes como los de “tecnodiós” (171-179) y tecnoeternidad (179-190). En el quinto y último capítulo, se estudia la patología virtual del “síndrome de Pandora” (192-248), que apunta a la fantasía de crear “mujeres facticias para la simulación de relaciones sentimentales heteronormativas” (192), centrándose, a continuación, en el estudio de las “gi-

noides” (199-216), “maniquiféminas” (216-230) y “mujeres virtuales” (230-248).

Se trata, en definitiva, de un libro fundamental para todo aquel que desee no sólo introducirse sino también reflexionar con profundidad en los principales aspectos de la cibercultura y la realidad virtual.

**BERNAT CASTANY PRADO**

Universidad de Barcelona