

Alfons Gregori

Universidad Adam Mickiewicz de Poznań

**Un examen a los usos, abusos y disfunciones
de la realidad virtual**

DOI: 10.19195/0867-7441.22.23

Reseña: Teresa López-Pellisa, *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción*, Fondo de Cultura Económica, Madrid & México 2015, 280 pp.

Palabras clave: realidad virtual, ciencia ficción, literatura occidental contemporánea, cine, estudios culturales

Slowa kluczowe: rzeczywistość wirtualna, fantastyka naukowa, współczesna literatura zachodnia, kino, kulturoznawstwo

Keywords: virtual reality, science fiction, contemporary Western literature, cinema, cultural studies

La reseña de obras académicas en publicaciones indexadas del área de humanidades está de capa caída. Uno de los motivos fundamentales, además de la falta de tiempo para la lectura que padecen los y las investigadores/as, atareados/as en la maraña burocrática de la estructura universitaria actual, es la limitación de espacio en dichas publicaciones, dedicadas en exclusiva a artículos que proporcionan puntos, mientras que las reseñas no gozan de ese rango, siendo desdeñadas como “menos académicas”. Sin embargo, no se puede negar que constituyen un puente de diálogo, una forma de conocer las novedades académicas a través de voces más o menos autorizadas, que canalizan, sintetizan y valoran la información (si son honestas) a fin de promover el intercambio de nivel culto, más allá de los centenares de páginas en internet que pueden tratar el asunto sin ningún filtro editorial. Dicho esto, se agradece que todavía haya revistas que apuesten por esta forma tan edificante de desarrollo del saber.

Con todo, cuando abrimos el fenomenal estudio de Teresa López-Pellisa, actualmente profesora asociada de la Universitat de Barcelona, nos encontramos con un prólogo que, por sí mismo, podría funcionar perfectamente como reseña del libro. Lo firma el escritor y periodista mexicano Naief Yehya, quien elabora una breve presentación del libro que permite a la autora ahorrarse prolegómenos y poner directamente a disposición de los y las lectores/as la “parte teórica” — a pesar de que elementos teóricos no faltan a lo largo de una obra rebosante de ideas, planteamientos y postulados, que la convierten en una aventura intelectual con escasos precedentes desde el punto de vista temático en el ámbito de los estudios culturales peninsulares en lengua española (me refiero a aquellos trabajos que conjugan el análisis de obras artísticas — literatura, cine, teatro, cómic, etc. — mediante un aparato teórico-crítico de carácter interdisciplinar, procedente de la antropología, la historia o la historiografía, la filosofía, la psicología, la teología, etc.). Si bien se

cuenta con una cifra cada vez más considerable de aproximaciones a la cuestión, la ciencia ficción no termina de abandonar el puesto de “patito feo” de las letras peninsulares, con autores y autoras que admiten haber sido advertidos por sus editoriales que lo publicado bajo esta categoría no pasaba de (futuro) papel a reciclar. Y es que la frase de Unamuno, “¡Que inventen ellos!”, todavía pesa mucho en una población como la española que observa con distancia la actividad científica, especialmente ahora que tantos/as jóvenes investigadores/as deben buscar su lugar en otras partes de Occidente, o incluso en países emergentes.

De hecho, el texto de López-Pellisa se inicia con una “propedéutica”, un primer bloque teórico que sirve para iniciar a los y las neófitos/as en la realidad virtual, conceptualizándola de forma crítica, exponiendo sus orígenes y desarrollo, así como realizando una detallada y concienzuda labor de distinción terminológica, afán que recorre la totalidad del volumen y que es de agradecer para aquellos y aquellas que se acercan al mundo de la virtualidad digital desde la inexperiencia o la superficialidad del habla coloquial, en especial las aclaraciones en torno a la cibernética, la realidad virtual, el ciberespacio o la realidad aumentada, entre otras muchas. Todo ello, además de las citas que encabezan buena parte de los apartados y subapartados del trabajo, nos confirma que la autora posee un envidiable abanico de lecturas y visionados cinematográficos previos y que domina con eficacia la materia, afortunadamente sin pedantería ni erudición pretenciosa. Mucho tiene que ver con ello el hecho de que López-Pellisa sea especialista en literatura de ciencia ficción, teatro mediado por las nuevas tecnologías y cibercultura, miembro del Grupo de Estudios sobre lo Fantástico, jefa de redacción de la revista *Brumal* y flamante editora de una antología de relatos de mujeres artificiales publicada en Nueva York bajo el título *Las otras* (2016); es decir, todo un referente a nivel peninsular dentro de los ámbitos mencionados en el título del volumen que aquí se reseña.

De forma harto escueta la autora inicia el segundo bloque del estudio — el cuerpo de análisis, que constituye la parte principal del mismo — aclarando la metáfora médica del título, o sea, señalando que su interés radica en “detectar ciertos síntomas que podrían llegar a distorsionar las capacidades de los entornos digitales” (p. 69). En este sentido, queda claro que la actitud de López-Pellisa hacia la realidad virtual no es en absoluto negativa, sino que el empleo de términos clínicos responde a la voluntad de expresar de modo gráfico e impactante determinadas problemáticas que afectan a la comprensión, el uso y la aplicación de varios aspectos de la realidad virtual en la esfera digital. En concreto, el primer apartado lleva el epígrafe de “esquizofrenia nominal”, que viene a completar de manera sobresaliente aquel primer bloque de distinciones terminológicas sobre conceptos vinculados con la realidad virtual, la inteligencia artificial o el ciberespacio, perfilándolas todavía más y poniendo sobre la mesa los peligros que conlleva el uso abusivo de todos ellos, tan habitual en nuestra sociedad. Le sigue un apartado titulado “Metástasis de los simulacros”, en el cual, a partir de esta fastidiosa imagen oncológica, se examina “la proliferación, propagación, penetración e invasión

de los simulacros en el tejido de lo real” (p. 70). Posteriormente, se presenta un apartado dedicado a aquello que la autora designa como “síndrome del cuerpo fantasma”, en alusión a aquella impresión continuada de muchos pacientes consistente en sentir una parte del cuerpo a pesar de haber sido amputada. En este caso se hace referencia al modo en que las diferentes formas de interpretar la relación entre cuerpo y mente — a menudo dicotómicas — inciden en los avances en biogenética, inteligencia artificial o la interacción entre los humanos y las máquinas. En el apartado se critica la separación radical entre lo físico y lo mental, ya que la negación del cuerpo conduciría inexorablemente a la extinción. La penúltima sección analiza el “misticismo agudo”, es decir, la adaptación de una doctrina religiosa a diferentes formas de la realidad virtual presentes en obras literarias, cinematográficas o también de ensayo, algunas con un marcado tono apologético o proselitista. De hecho, la autora se opone a aquellas “creencias tecno-hermético-digitalistas [que] distan mucho del rigor científico con el que tendríamos que acercarnos a las verdaderas posibilidades de la tecnología informática de realidad virtual” (p. 189). Finalmente, cierra el volumen una extensa aproximación a textos literarios y piezas cinematográficas protagonizados por mujeres artificiales, que lleva por título “El síndrome de Pandora”, ya que dichas mujeres son utilizadas para simular “relaciones sentimentales heteronormativas” (p. 192).

Un rasgo del volumen que cabe subrayar es la claridad expositiva que encontramos, en ocasiones aderezada con ironía u otras formas de comicidad que refuerzan la accesibilidad de la obra y la consecución de un alto grado de empatía con los y las lectores/as. Así, por ejemplo, al referirse a la figura femenina esculpida por Pígalión, la autora afirma que “es Venus [...] la que le infunde vida a la criatura con sus *ovario-poderes* — si se me permite la expresión —” (p. 195, la cursiva es mía). Dichos guiños no afectan para nada la fortaleza académica del estudio, que muestra una capacidad singular para vincular y enlazar textos procedentes de planteamientos teóricos muy diferentes, de forma convincente y constructiva. Con todo, en alguna ocasión resulta pertinente advertir que el uso de símiles más bien coloquiales conlleva sus riesgos, como por ejemplo cuando se afirma que determinados objetivos religiosos más bien tradicionales “están tan obsoletos como el disco de vinilo” (p. 192); en efecto, no todos los y las aficionados/as a la música estarían de acuerdo con ello. En el caso de los apartados del cuerpo de análisis, todos comparten la característica de continuar la conexión médica del trabajo, mediante la formulación en cada uno de ellos de unas conclusiones (con elementos de sumario) que se presentan como el “Diagnóstico” de cada “patología”. Así, la autora se enfunda los guantes de facultativa y, con tanta concatenación metafórica, se puede tener la sensación de estar frente a una compleja alegoría, aunque en realidad se trata de una forma de captar la atención de los y las lectores/as, asumiendo un discurso de tono terapéutico para presentar una serie de disfunciones de la realidad virtual, al tiempo que se introduce un componente valorativo que queda matizado por el marco de una voz autorizada como es la médica.

Este es justamente uno de los grandes logros del volumen: la integración de alegatos de tipo ético, moral o simplemente evaluativo sin que se produzca un corte substancial respecto a la argumentación estrictamente académica, basada en la aportación de datos pertinentes y el análisis crítico de las obras. Así, pues, leemos posicionamientos inequívocos, ubicados a menudo en la sección de los diagnósticos. En general, queda claro que la autora rechaza — razonadamente — “la cosmovisión judeocristiana y platónica como único modo de contemplar el mundo [...] occidental” (p. 191), postulando que “la hibridación, el mestizaje y el equilibrio en la interrelación humano-máquina son el estado utópico hacia el que proyectarnos, evitando, eso sí, radicalismos y profecías edificantes como las proclamadas por algunos poshumanistas radicales que pretenden intercambiar el binomio humano-máquina, por el de máquina-máquina” (p. 132). Por otro lado, tal vez podría puntualizarse que hubiera sido positivo añadir alguna referencia al estudio seminal de Sontag, *Illness as Metaphor* (1978), en el apartado que trata acerca de la metástasis como término empleado a la hora de interpretar una de las patologías de la realidad virtual mencionadas; o aludir a estudios generales sobre teoría de la ciencia ficción, que habrían podido complementar alguno de los análisis presentados, por ejemplo la también hispánica *Teoría de la literatura de ciencia ficción: poética y retórica de lo prospectivo* (2010), de Fernando Ángel Moreno. Sin embargo, ninguna de estas ausencias empaña la brillantez y la completitud argumentativa del estudio, puesto que la autora echa mano de una larga lista bibliográfica que, además, contiene en su mayoría obras específicamente referidas a los temas tratados, además de libros de cabecera en diferentes campos de lo investigado.

Adam Mazurkiewicz

Uniwersytet Łódzki

Kompendium nie tylko dla pasjonatów gier fabularnych

DOI: 10.19195/0867-7441.22.24

Recenzja: *Gry fabularne. Kultura — praktyki — konteksty*, red. Robert Dudziński, Anna Wróblewska, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, Wrocław 2016, ss. 120.

Słowa kluczowe: gry fabularne, system rozrywkowy, antropologia, uniwersum, nowelizacja gier

Keywords: role-playing games, system of entertainment, anthropology, the Universe, novelization of games

Najnowsza pozycja, która pojawiła się na stronie Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, została poświęcona grom fabu-