

**PATOLOGÍAS DE LA REALIDAD VIRTUAL**  
**Cibercultura y ciencia ficción**

COLECCIÓN COMUNICACIÓN

TERESA LÓPEZ-PELLISA

# Patologías de la realidad virtual

**CIBERCULTURA Y CIENCIA FICCIÓN**

*Prólogo*

NAIEF YEHYA



FONDO DE CULTURA ECONÓMICA

Primera edición, 2015

---

López-Pellisa, Teresa

Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción /  
Teresa López-Pellisa ; pról. de Naief Yehya. – Madrid : FCE, 2015

279 p. ; 21 x 14 cm – (Colec. Comunicación)

ISBN: 978-84-375-0731-6

1. Cibercultura – Análisis 2. Comunicación digital – Aspectos sociales  
3. Información tecnológica – Aspectos sociales 4. Comunicación y  
cultura I. Yehya, Naief, pról. II. Ser. III. t.

LC P94.6

Dewey 302.234 L247p

---

Esta obra ha recibido una ayuda  
a la edición del Ministerio  
de Educación, Cultura y Deporte.



D. R. © 2015, FONDO DE CULTURA ECONÓMICA DE ESPAÑA, S.L.  
Vía de los Poblados, 17, 4º -15. 28033 Madrid  
editor@fondodeculturaeconomica.es  
www.fondodeculturaeconomica.es

2015, FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, S.A. DE C.V.  
Carretera Picacho-Ajusco, 227. 14738 México, D.F.  
www.fondodeculturaeconomica.com  
Empresa certificada ISO 9001:2008

Diseño de cubierta: Armando Hatzacorsían  
Fotografía de cubierta: © Charlie Bloch  
Maquetación: ERAI Producción Gráfica  
Impresión y encuadernación: Tecnología Gráfica

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, sea cual fuere  
el medio, sin la anuencia por escrito del titular de los derechos.

ISBN: 978-84-375-0731-6  
DEPÓSITO LEGAL: M-34947-2015

*Impreso en España*

*A mis padres*

## SUMARIO

<i>Prólogo. Diagnósticos, epidemias y síntomas de nuestros malestares digitales</i>	11
<i>Agradecimientos</i>	17
<b>PROPEDÉUTICA: APROXIMACIÓN TEÓRICA AL CONCEPTO DE REALIDAD VIRTUAL</b>	<b>19</b>
1. ¿Qué es la realidad virtual?	19
2. Breve genealogía de la realidad virtual	27
<b>ANÁLISIS: DIAGNÓSTICO DE LA REALIDAD VIRTUAL</b>	<b>69</b>
1. Esquizofrenia nominal	70
2. Metástasis de los simulacros	99
3. El síndrome del cuerpo fantasma: ¿la obsolescencia cárnica?	124
4. Misticismo agudo	166
5. El síndrome de Pandora	192
<i>Bibliografía</i>	249
<i>Filmografía</i>	271
<i>Índice general</i>	277

## *PRÓLOGO*

### DIAGNÓSTICOS, EPIDEMIAS Y SÍNTOMAS DE NUESTROS MALESTARES DIGITALES

En el año 2005 la empresa Artificial Life de Hong Kong amenazó con lanzar al mercado a Vivienne, una *novia virtual* que podía acompañar a su usuario-dueño-novio a todas partes en forma de una aplicación o *App* para su teléfono celular. Vivienne, combinaba una voz sintetizada al estilo de Siri con videos, juegos y un sistema de comunicación vía mensajes de textos para crear la ilusión de compañía. En vez de una novia 3D era una compañera en 3G, con una voz capacitada supuestamente para usar unas 3 000 palabras y conversar al respecto de 35 000 temas. Pero más que ser una intelectual empedernida, Vivienne era una romántica a la que le gustaba recibir flores, chocolates y regalos virtuales (productos inmateriales que vendía también Artificial Life) y su uso-acceso costaba apenas una suscripción de seis dólares mensuales. Una compañera virtual como esta podía ser a la vez una presencia ausente, seductora y estimulante o un recordatorio amargo de una infeliz soledad. Vivienne es o hubiera podido ser (ya que en gran medida fue un rotundo fracaso comercial) uno más de los hijos de nuestra mente, otro heredero tecnológico de la especie humana en busca de acomodo en la mediosfera. Vivienne no pretendía hacernos creer que era una entidad viviente sino que se conformaba con ser un espectro con el que podíamos jugar o tener una simulación de charla, que era capaz de responder preguntas y tratar de provocarnos mediante ocurrencias y sorpresas programadas. Vivienne es una de numerosas simulaciones que intentan tener un poder evocativo capaz de

llevar al usuario a creer que algo o alguien sin cuerpo se preocupa e interesa por él (casi siempre se trata de un él aunque cada vez hay más mujeres en busca de compañía en los circuitos integrados) y de esa forma hacerlo entregarse a la ilusión de coqueteo, romance y ¿por qué no? pasión.

En un tiempo en que la mayoría de los vínculos, relaciones y contactos que tenemos con nuestros semejantes pasan a través de los dispositivos de comunicación y entretenimiento que llevamos en el bolsillo y que consultamos de manera insistente, compulsiva (y añadiría patológica), resulta muy fácil perder de vista el papel que juega la tecnología como intermediaria y en cambio imaginarla como interlocutora. En su libro *Brandwashed*, Martin Lindstrom explica que estudios neurológicos han demostrado que lo que sentimos por nuestros iPhones y Androids es una emoción que en nuestro cerebro se manifiesta de forma idéntica que el amor. Cada vez es más claro que en nuestro tiempo las relaciones sentimentales con los dispositivos tecnológicos materiales o inmateriales han dejado de ser una extraña perversión para volverse la nueva normalidad.

Esta es tan solo una de las ilusiones, de las deformaciones de la percepción que pueden tener lugar en el ciberespacio y a las cuales Teresa López-Pellisa se refiere como las patologías de la cibercultura en este ameno, vertiginoso y provocador libro que usted, lector, está sujetando ahora, un compendio donde sintetiza los malestares de nuestra era al reducirlos a cinco trastornos que de una u otra manera afectan a la mayoría de los cibernautas. Este acercamiento casi clínico al mundo digital comienza con una valiosa categorización de los dominios que han sido engendrados por la cibercultura, una auténtica ontología de las comunicaciones electrónicas, un catálogo razonado de las particularidades que caracterizan los territorios inmateriales, los cuales a veces denominamos de manera irreflexiva e intercambiable: ciberespacio, mediosfera, semiosfera, iconosfera, o bien realidad virtual como si se tratara de sinónimos. Esta indiferencia y ausencia de precisión viene a acentuar la naturaleza ambigua y caótica de las realidades electrónicas alternativas, y a hacer más confusas la función y las capacidades de los sistemas gráficos y auditivos de información que nos rodean y de los que dependemos para gran parte de nuestras actividades. López-Pellisa elabora una muy necesaria serie de definiciones y explicaciones de términos que han pasado de manera confusa al uso corriente. Asimismo, hace un interesante mapa de la constelación de las galaxias binarias que configuran el

firmamento del cosmos virtual, de la alucinación consensual hecha de bits y bytes, de la platónica caverna pixelada en la que muchos, muchísimos, pasamos la mayoría de nuestra existencia.

A partir de la democratización y masificación de Internet, la realidad se ha desdoblado, como un extraño origami que se descompone en numerosas superficies, pliegues y ángulos aparentemente incongruentes, lo cual ha creado un rompecabezas abstracto que de contraerse podría volver a su representación original. Sin embargo, no parece haber retorno a la realidad monolítica del pasado. Lo que experimentamos como realidad son experiencias fragmentarias, vivencias discontinuas, una colección de dimensiones contiguas, vecinas pero distintas, universos eslabonados, antagonísticos, bizarros y caleidoscópicos. Las comunicaciones digitales dieron lugar a espacios de convivencia; los cuales, más que simples canales o tableros de mensajes, eran dominios versátiles, interactivos y de una riqueza formidable. Esos territorios artificiales nos invitaban al descubrimiento y la exploración, a la colonización y la conquista. Así, de pronto, nos encontramos habitando varios mundos simultáneamente, la cotidianidad se duplicaba o multiplicaba por factores correspondientes a nuestros intereses, ambiciones, perversiones y delirios.

El tiempo del wifi y las redes sociales es uno de ambigüedad sin precedentes, de gratificación instantánea y rigidez fanática, de total apertura y mitomanía esclerótica, de pasmoso egoísmo y estridente solidaridad, de vulnerabilidad inquietante y fortaleza sobrehumana. En este periodo la cultura se encuentra en un proceso de implacable e irreversible conversión en tecnocultura debido a la convergencia mediática y a que las plataformas de acceso a los materiales creativos, informativos y de entretenimiento se digitalizan vertiginosamente mientras los formatos no electrónicos van siendo desplazados sistemáticamente. Este fenómeno tiene un poderoso impacto en la mente del consumidor, usuario y simple ciudadano, ya que para no caer en la obsolescencia debe recablear su mente con el fin de adaptarse a los nuevos medios de lectura, acceso y apropiación.

Estos sistemas tienen tal poder sobre nuestra imaginación que nos hacen considerar que el cuerpo es desechable, un envase frágil que bien podría sustituirse o abandonarse para habitar por siempre en un paraíso infinito de inagotable riqueza, donde el único riesgo sería quizás padecer del síndrome de las extremidades fantasmas extendido a todo el cuerpo. Paradójicamente, mientras soñamos con sustituir la



carne y desertar de la piel, los huesos y la sangre, nuestros teléfonos inteligentes han pasado a convertirse en prótesis, extensiones del ser que, como los miembros amputados, son capaces de provocar estímulos fantasma, vibraciones y *pings* cuando están inertes y en silencio o incluso cuando no los llevamos puestos.

A esto debemos sumar una sensación de confusión, de bipolaridad o, como lo llama López-Pellisa, de esquizofrenia nominal provocada por vivir y convivir simultáneamente en el *carnespacio* y en el no-espacio, en la construcción imaginaria que se erige sobre nodos y montañas de códigos. Recorremos *dominios*, visitamos *muros* y navegamos por *páginas* tan reales y casi tan palpables como la materia que nos rodea de este lado de la pantalla, pero tan inmateriales como un relato fantástico, un sueño o una ecuación. La vida en línea es tan auténtica que establece nuevas relaciones de valor entre el usuario y los “contenidos”, por tanto tiene un enorme poder transformativo. Las grandes fortunas de nuestro tiempo se han hecho del acopio, control, manipulación y especulación con masas gigantescas de información. Estos simulacros tienen además el poder de extenderse más allá de sus aparentes fronteras, de romper con los límites que los demarcan y producir un efecto de metástasis al colonizar o infectar los ámbitos de lo real, al impregnar espacios materiales y absorberlos dentro de ficciones digitales.

Una serie de fenómenos en el universo digital van más allá de lo económico, lo social e incluso lo propiamente fisiológico, y pertenecen a un orden cercano a la metafísica de lo virtual. La escritora nos guía por el intrincado laberinto de la tecnomitología, por la desbordante colección de narrativas, prejuicios, temores y entusiasmos al respecto de los poderes casi mágicos de las computadoras y de las redes, relatos que propician reacciones que van de la credulidad ingenua al cinismo cáustico. La inmensidad de Internet y la vertiginosa capacidad de motores de búsqueda como Google hacen imaginar la existencia del proverbial fantasma en la máquina, o bien llevan a creer que Internet es una especie de inteligencia planetaria semiconsciente, para la cual somos algo semejante a inquietas y despistadas neuronas. Este misticismo está inspirado en parte por relatos de ciencia ficción y por la ilusión semirreligiosa de que la singularidad (ese instante en que una máquina u organismo súbitamente adquiere consciencia de su ser y de su condición) es inminente y puede ocurrir en cualquier momento, si no es que ya ha sucedido en algún rincón del planeta.

Uno de los elementos más sobresalientes del libro de López-Pellisa es su estudio de lo que denomina el síndrome de Pandora, esa obsesión masculina por manufacturar mujeres de acuerdo con sus deseos, fantasías, obsesiones o necesidades, que data de tiempo inmemorial y está presente desde el mito de la creación de Eva a partir de una costilla de Adán y de la historia de la fabricación de la primera mujer, Pandora, por los dioses del Olimpo. Pandora fue una estrategia de Zeus para vengarse de los hombres por la osadía de Prometeo, quien robó el secreto del fuego que Zeus les había retirado en castigo por haberlo tratado de engañar con ofrendas mediocres. Así, una figura de barro que imitaba la belleza de las diosas fue animada y transformada en un ser sensual y hermoso, pero también en el recipiente que cargaba con todos los males de la humanidad, una especie de caballo de Troya en un cuerpo voluptuoso. A partir de la noción de que la mujer no es realmente humana sino una creación diseñada para engañar, torturar y someter al varón, López-Pellisa hace una formidable genealogía de féminas artificiales, mecánicas, hidráulicas, eléctricas, electrónicas, virtuales e híbridas para contar la historia de la tecnología del deseo y la biografía de la frustración erótica masculina.

El sexo, o más bien la promesa de más y mejor sexo, es uno de los grandes motores de la invención tecnológica; desde la imprenta hasta el World Wide Web, pasando por el cine y los *teledildonics*, el voyeurismo ha motivado al hombre a crear mejores representaciones de la belleza femenina. El siguiente paso ha sido darles una semblanza de vida y de interactividad. Mary Shelley entendió que esa obsesión era una forma de compensar la incapacidad masculina de engendrar vida y describió esa patología en *Frankenstein*, donde el hombre recurre a la ciencia (que en este caso estaba más cerca de la alquimia que de la robótica) para crear un ser vivo a partir de cadáveres, primero en forma de un monstruo masculino y después en el de uno femenino. La ciencia ficción y el cementerio de las tecnologías inútiles y fracasadas están sembrados de esqueletos y de carcasas de ginoides, de muñecas animadas y de los ecos de las mil y un Vivienne que prometieron seducirnos, conquistarnos o por lo menos hacernos pagar una módica mensualidad por el privilegio de ser amos de una imitación de mujer.

*Patologías de la realidad virtual* es un libro sobre pandemias mediáticas y aflicciones imaginarias que pueden ser tan reales como la peste

negra. Es un ensayo sobre el efecto de somatización masiva de nuestras falacias, angustias y temores en síntomas y achaques que se expresan en forma de cibermisticismo, desprecio de la carne y pérdida de las referencias geográficas entre el territorio real y los mapas digitales. Este es un libro de agudos diagnósticos de los trastornos y males de una era de confusión y del cambio, es una mirada inteligente, irónica e informada de la manera en que habitamos con desparpajo e inconsciencia realidades alternativas y de cómo nos hemos vuelto protagonistas de una inquietante y expansiva ópera tecnocultural, que va de la tragedia a la comedia y de la cual Teresa López-Pellisa no solo conoce el libreto sino también el mapa y el esperpéntico reparto.

NAIEF YEHYA

Brooklyn, Nueva York, 27 de diciembre de 2014