



REALIDAD VIRTUAL Y MEMORIAS POSIBLES: APUNTES SOBRE LA PRESENCIA DE MUNDOS VIRTUALES EN EL CINE POSTMODERNO DE CIENCIA-FICCIÓN

Alfonso Muñoz Corcuera

Universidad Complutense de Madrid

Resumen:

Si nos fijamos en algunas de las películas de las últimas décadas que han tratado el tema de los mundos virtuales, comprobamos que en una gran cantidad de las mismas se produce una curiosa relación con la memoria. En *Desafío total* (Paul Verhoeven, 1990) el protagonista entra en un mundo virtual a través de un implante de recuerdos artificiales; en *Dark City* (Alex Proyas, 1998) la perversión del mundo real se produce gracias a la alteración de los recuerdos de sus habitantes; en *Matrix* (Larry & Andy Wachowski, 1999) uno de los personajes desea que borren sus recuerdos del mundo real para poder ser reintroducido en el mundo virtual; en *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999) el viaje a un mundo virtual supone una atípica amnesia parcial...

Una aproximación a la problemática de las realidades virtuales desde su relación con la memoria en estas películas nos ayudará a comprender en qué medida nuestra percepción de la virtualidad depende del recuerdo explícito del paso de un tipo de mundo a otro y no de las propias características de lo virtual, y hasta qué punto esto puede suponer la aceptación de la coexistencia de lo virtual y lo real en un mismo plano. Al mismo tiempo se podrán analizar las consecuencias que presenta esta situación para la construcción de la identidad personal en entornos virtuales.

Palabras clave: Cine postmoderno, ciencia-ficción, memoria, identidad, realidad virtual.

REALIDAD VIRTUAL Y MEMORIAS POSIBLES:

APUNTES SOBRE LA PRESENCIA DE MUNDOS VIRTUALES EN EL CINE POSTMODERNO DE CIENCIA-FICCIÓN

Alfonso Muñoz Corcuera

Universidad Complutense de Madrid

Introducción:

Hace apenas veinte años, si se hubiese planteado el tema de la realidad virtual como objeto de estudio, todo el mundo se habría referido a ello como si de un asunto de ciencia ficción se tratase. Sin embargo, hoy en día, y gracias principalmente a las nuevas formas de relación que permite Internet, los mundos virtuales tienen una presencia cada vez más real en nuestra vida. Creaciones como *Second Life* nos obligan a pensar las relaciones entre lo real y lo virtual desde una nueva perspectiva. Es quizá por este motivo que puede resultar llamativo que, en el momento en que los entornos virtuales comienzan a desarrollarse de un modo efectivo en nuestra sociedad, estas páginas planteen un análisis de los mismos a partir del cine de ciencia-ficción. Sin embargo considero que no faltan los motivos.

La ciencia-ficción es uno de los géneros –tanto en cine como en literatura– más interesantes que se han desarrollado a lo largo del último siglo. Y lo es no tanto por la calidad literaria o artística de sus producciones, algunas muy notables, sino por el descubrimiento de una nueva forma de explorar al ser humano, sus sentimientos y sus producciones. Situando algunos aspectos de nuestro mundo en un entorno ajeno a nosotros mismos, llevando hasta el extremo algunos de los presupuestos que rigen nuestra sociedad, somos capaces de apreciarlos mejor y comprender en mayor medida las consecuencias que de ello se pueden derivar. Por este motivo considero que, ahora que la creación de mundos virtuales comienza a ser una realidad, es momento de analizarla no únicamente desde su posición actual, sino también desde su hipotética posición futura. El cine de ciencia-ficción nos presenta una alternativa al estudio de las relaciones entre mundo real y mundos virtuales, ayudándonos a comprender qué implicaciones poseen, o poseerán en el futuro, algunos de los aspectos de la realidad

virtual que aún se encuentran en estado germinal. Uno de estos aspectos es el de la relación que se puede establecer entre memoria y realidad virtual, especialmente en relación con la construcción de la identidad personal.

En *Realidad mental y mundos posibles* Jerome Bruner señalaba el proceso de construcción de la realidad que opera cada mente a partir de las percepciones del mundo real, creando de este modo un mundo mental que podríamos considerar virtual desde un cierto punto de vista. En esta misma línea, el cine postmoderno de ciencia-ficción ha jugado en múltiples ocasiones con la idea de alterar la memoria de una persona como medio para producir una realidad alternativa. Puede pensarse en *Dark City* (Alex Proyas, 1998) como el mejor ejemplo de esta situación. En esta película se nos presenta un mundo controlado por extraterrestres que, con el fin de estudiar el comportamiento humano, deciden reconstruir cada noche el mundo, alterando la posición que cada individuo ocupa en el mismo, procediendo para ello a modificar los recuerdos de todos los hombres implicados. De este modo la realidad –real– es sustituida cada noche por una nueva realidad –virtual– de la que nadie es consciente. La consecuencia que la película viene a presentar, al igual que muchas otras películas de las que hablaré a lo largo de las próximas páginas, es que la “virtualidad” del nuevo mundo depende únicamente del recuerdo de un mundo “real” anterior al que se está experimentando en ese momento, de modo que el olvido de la existencia del mundo real implicaría la aceptación de la “realidad” del mundo virtual en el mismo plano de existencia que el anterior mundo real.

Pero antes de desarrollar esta idea en profundidad, y de las consecuencias que esta consideración acarrearía para la construcción de la identidad personal en entornos virtuales, creo que será necesario aclarar qué características presentan los mundos virtuales en el cine postmoderno, ya que, no se ha de olvidar, no estamos hablando de lo que la realidad virtual hace en la actualidad, sino de proyecciones de lo que podría llegar a hacer.

La realidad virtual en el cine postmoderno:

Una de las características más destacadas de los mundos virtuales presentados en el cine postmoderno es que todos ellos proporcionan al personaje lo que podríamos

considerar una experiencia de inmersión total. Al introducirse en una realidad virtual, el personaje de cualquiera de estas películas es absorbido completamente por el mundo virtual, siendo para él completamente imposible percibir lo que sucede en el mundo real. Esto sucede así a pesar de que, normalmente, el personaje puede decidir volver al mundo real en cualquier momento sin ningún impedimento. Sin embargo, mientras se encuentre inmerso en el mundo virtual, lo experimenta de un modo absoluto. Un ejemplo de esta característica podría ser la exitosa *Matrix* (Larry & Andy Wachowski, 1999). Mientras Neo –o cualquiera de los personajes– se encuentra en el mundo virtual, lo experimenta como si fuese la única realidad existente, interrumpiéndose toda experiencia sensorial del mundo real, que sólo puede introducirse en el mundo virtual a través de comunicaciones por teléfono. Aunque en el mundo real la nave esté sufriendo un ataque, dentro de *Matrix* los personajes no son capaces de percibir el peligro. Lo mismo sucede en la menos conocida *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999), pero con una pequeña diferencia. Mientras en *Matrix* los personajes pueden volver al mundo real en cualquier momento solicitando un punto de salida al controlador, en *Nivel 13* las salidas del mundo virtual se encuentran sujetas a condiciones temporales, de modo que si al conectarse al mundo virtual el personaje estableció que la visita duraría dos horas, una vez dentro será incapaz de salir antes de la hora fijada aunque su vida, virtual o real, corra peligro.

Otra de las características más destacadas de la realidad virtual presente en el cine postmoderno es la de la incapacidad de los personajes para distinguir entre mundo real y mundo virtual debido a la enorme calidad técnica de las reproducciones virtuales. El mejor ejemplo para ilustrar esta característica es la película *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999)¹. En esta película se nos presenta un mundo en el que la industria de los videojuegos se ha centrado en el desarrollo de entornos virtuales que permitan una experiencia “real” a los usuarios de videojuegos. En este sentido, los videojuegos de *eXistenZ* se constituyen en auténticos mundos paralelos en los que el jugador posee una completa libertad de acciones, hasta el punto de que el jugador puede “desenchufarse”

¹ Es muy curioso el hecho de que las cuatro películas de las que he hablado hasta el momento –*Dark City*, *Nivel 13*, *Matrix* y *eXistenZ*– fueran estrenadas en cines comerciales en un lapso de apenas dos años (1998-1999). Desconozco las causas de esta coincidencia temporal, que bien podrían ser una simple casualidad, pero considero que sería interesante reflexionar sobre los motivos que provocaron este aumento del interés por la realidad virtual en el mundo del cine a finales del siglo pasado.

del videojuego dentro del propio videojuego, creándose una situación en la que el jugador ya no es capaz de distinguir realidad y ficción, pues nunca podrá estar seguro de si realmente se “desenchufó” o si sólo lo hizo virtualmente. Esta característica se encuentra inevitablemente unida a la anterior, ya que una de las condiciones para que los personajes no puedan distinguir entre mundo virtual y mundo real es que se pueda producir una inmersión total en el mundo virtual.

Finalmente, como consecuencia directa de las dos características anteriores, los protagonistas de estas películas dependen del recuerdo explícito del momento en que se produjo la transición entre mundo real y mundo virtual para poder distinguir entre ambos planos de realidad. De este modo Cifra, uno de los personajes de *Matrix*, pide ser reintroducido en el mundo virtual a condición de que le sean eliminados sus recuerdos del mundo real, a sabiendas de que de este modo volverá a creer que *Matrix* es el mundo real. En el mismo sentido en *Dark City* sólo es posible cambiar la situación en la que se encuentra la raza humana en el momento en que se produce un error en el borrado de recuerdos de un hombre, de forma que este sujeto es capaz de recordar los cambios que se producen cuando los extraterrestres transforman cada noche el mundo.

Otro aspecto que merece la pena comentar a este respecto es la consistencia de la frontera entre mundo virtual y mundo real en estas películas, pudiendo encontrarse dos posiciones distintas. La primera estaría representada por *Matrix*, película en la que la frontera está bien definida, y una vez que Neo abandona *Matrix* y se incorpora al mundo real no alberga ninguna duda acerca de la realidad de ese nuevo mundo, a pesar de ser mucho más inverosímil que el anterior. La segunda posición sería la presentada en otras películas como *eXistenZ* o *Nivel 13*. Ya hemos visto como en *eXistenZ* se complica la relación entre mundo virtual y mundo real, pero me gustaría comentar brevemente el caso de *Nivel 13*, ya que aprovecha un aspecto que bien podría haber sido utilizado en *Matrix* para presentar una concepción de realidad virtual mucho más interesante que la que presenta en realidad. En la película de Josef Rusnak nos encontramos con unos personajes que crean un mundo virtual en el que son capaces de introducirse a voluntad. Sin embargo al final de la película el espectador descubre que estos personajes no habitaban en un mundo real, sino en un mundo virtual creado por otros seres humanos. De este modo el título de la película adquiere un nuevo significado. Ya no se refiere

únicamente al piso 13 del edificio donde los personajes iniciales desarrollaban el mundo virtual, sino a la consideración del “mundo real” de los personajes protagonistas, situado en un nivel de realidad tal que podrían existir uno, dos, doce, o infinitos mundos virtuales desarrollados uno dentro de otro, quedando para siempre la duda en el espectador de si los personajes que aparecen en la película son verdaderamente humanos o sólo imitaciones, simulacros.

A propósito de esta última palabra en atención a su papel en la obra de Jean Baudrillard podría reflexionarse también sobre la consideración de estos entornos virtuales presentados en el cine postmoderno. Sin embargo será mejor no extenderse en exceso y dejar el tema de la hiperrealidad para otra ocasión.

Memoria, identidad y realidad virtual:

Ya he señalado que uno de los aspectos que preocupa al cine postmoderno en cuanto a la realidad virtual es su relación con la memoria. Me extenderé ahora un poco más. El problema que se nos plantea en el cine a este respecto es el hecho de que las experiencias vividas en el mundo virtual pasan a la memoria del sujeto exactamente del mismo modo que las experiencias vividas en el mundo real, de modo que, de perderse el recuerdo del paso de un mundo a otro, ambos tipos de recuerdos convivirían en la mente sin poder ser diferenciados. Las experiencias virtuales adquirirían entonces la misma importancia que las experiencias reales, y en consecuencia la vida virtual sería igual de importante o significativa que la vida real. Pero esta hipotética situación ¿depende de un simple y frágil recuerdo? Es decir, ¿cómo es posible que el recuerdo aislado del paso del mundo real al mundo virtual pueda hacer cambiar de sentido una parte más o menos significativa de la vida de un sujeto? Lo que late en el fondo de esta pregunta es la sospecha de que tal vez ese recuerdo no sea tan importante, y que las experiencias, tanto reales como virtuales, no vean afectada su importancia por el hecho de haberse producido en un tipo de mundo o en otro.

Podría argumentarse que tal sospecha es absurda, ya que los recuerdos presentes en la memoria guardan una estrecha relación con la realidad, aspecto gracias al cual

adquieren su importancia para el sujeto. Sin embargo ya ha sido señalada en infinidad de ocasiones la fiabilidad que merece la información contenida en la memoria, ya que esta es siempre deformada por el propio sujeto no sólo en el momento de la percepción, sino de forma continua a lo largo de toda su vida.

Con respecto a la fiabilidad de la memoria, Paul Ricoeur afirmaba en *La lectura del tiempo pasado* que “la memoria desea y asume la labor [...] de ser fiel y exacta”², argumentando que si bien puede haber discrepancias entre lo sucedido en la realidad y lo almacenado en la memoria, estas se deben a errores puntuales en su funcionamiento. Por nuestra parte, resulta evidente que la memoria posee un carácter selectivo –al que Ricoeur es consciente de no haber dedicado la suficiente atención³– que impide que nuestras experiencias más triviales e intrascendentes sean almacenadas⁴, lo que pone en duda la supuesta pretensión veritativa a la que se refiere Ricoeur.

A esto se podrían unir declaraciones como la que hace Nietzsche en *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, asegurando que “el hombre nada más que desea la verdad en un sentido análogamente limitado: ansía las consecuencias agradables de la verdad, aquellas que mantienen la vida; es indiferente al conocimiento puro y sin consecuencias e incluso hostil frente a las verdades susceptibles de efectos perjudiciales o destructivos”⁵. Por su parte Foucault señala el sesgo existente en toda recuperación del pasado asegurando que “los historiadores tratan de borrar, en la medida de lo posible, aquello que puede traicionar, en su saber, el lugar desde el que miran, el momento en el que están, el partido que toman”⁶, lo que supone aceptar la importancia que tienen los intereses del individuo en el acercamiento que éste hace al pasado. Sería fácil utilizar a Nietzsche y a Foucault para desmontar la afirmación de Ricoeur acerca de la pretensión veritativa de la memoria. Pero dejaré de lado en esta ocasión todos estos aspectos que afectan a la fiabilidad de la memoria, para tratar otro punto que aún no he señalado pero que está directamente relacionado con los motivos

² Ricoeur, P., *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Madrid: Arrecife: Ediciones Universidad Autónoma, D. L., 1999, p. 30.

³ *Ibid.*, pp. 39-40.

⁴ El escritor argentino Jorge Luis Borges analizaba lo que podría suceder si un hombre almacenase en la memoria absolutamente todos los detalles de su vida en el cuento *Funes el memorioso*.

⁵ Nietzsche, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos, 1990, p. 21.

⁶ Foucault, M., *Nietzsche, la Genealogía, la Historia*. Valencia: Pre-textos, 1992, p. 54.

que llevaron a Ricoeur a atribuir a la memoria la característica de la que ahora estamos tratando⁷: la existencia de falsos recuerdos.

En *Desafío total* (Paul Verhoeven, Estados Unidos, 1990) nos encontramos con una forma de construir realidades virtuales parecida a la ya comentada al hablar de *Dark City*. El personaje protagonista, Douglas Quaid, no tiene suficiente dinero como para pagarse unas vacaciones en Marte, por lo que decide implantarse un falso recuerdo de una visita al planeta rojo. La interpretación sobre lo que en realidad le sucede a Quaid una vez que comienzan a implantarle el recuerdo sigue abierta, ya que la película es deliberadamente ambigua, pero en mi opinión todo lo que sucede a partir de ese momento es parte del falso recuerdo que le están implantando, que es vivido por Quaid como si de una experiencia en un mundo virtual se tratase. Quaid había decidido comprar un «ego-tour», un tipo de implante de recuerdos en el que se vería también modificada su identidad, de modo que durante el viaje Quaid se comportaría como si fuese un agente secreto. El problema radica en que, tal y como le dice el vendedor, el implante

- Es tan real como cualquier recuerdo.
- Vamos, no se burle de mí.
- Le aseguro que no me burlo, Doug. Su cerebro no notará la diferencia.

Al no poder diferenciar los recuerdos falsos de los verdaderos, Quaid cree de verdad ser un agente secreto, y para congeniar esta nueva información con la que tenía de su antigua vida, su mente imagina que ha sido víctima de un lavado de cerebro por parte de sus enemigos. La situación es una hipótesis procedente de la ciencia-ficción. Sin embargo, sin llegar a los extremos de *Desafío total*, tanto la neurociencia como la psicología han mostrado que una situación parecida podría darse en la vida real. Recuerdos procedentes de conversaciones, de sueños o de películas pueden deslizarse en nuestra memoria como si fuesen reales y pasar a formar parte de nuestra memoria

⁷ Recuérdese que Ricoeur pretendía diferenciar así la memoria de la imaginación. Véase Ricoeur, P., *op. cit.*, pp. 25-30.

autobiográfica⁸. Alberto Oliverio, profesor de psicobiología en la Sapienza de Roma, afirma que “aunque en principio seamos conscientes de que unas imágenes son falsas y otras verdaderas, con el tiempo nuestra memoria puede oscurecerse y confundirse”⁹, de modo que si no recordamos el momento exacto en que dicha imagen se introdujo en nuestra mente, “sin recuperar el recuerdo original o la fuente, como quiera llamarse, no es posible distinguir la memoria de las fantasías, es decir, lo real de lo posible”¹⁰. Como dice Marc Augé, “estas escenas de ficción se sumergen en nuestra vida real, se deslizan como recuerdos de igual condición que los que hemos vivido, y, en cierto modo, los hemos vivido realmente”¹¹.

Con lo dicho hasta ahora queda demostrado que en la memoria autobiográfica no sólo se encuentran recuerdos de episodios que hemos experimentado realmente, sino también recuerdos basados en hechos reales pero que no hemos experimentado directamente¹² y recuerdos que hemos inventado de modo consciente o inconsciente. Nuestro cerebro es capaz de «fabricar» historias más o menos fantásticas para “dar sentido a recuerdos que de otro modo introducirían un huésped inquietante en nuestra mente”¹³, siendo estas fantasías, estos falsos recuerdos, igualmente indistinguibles de los verdaderos. Y si esto es así, ¿cómo podría negarse la importancia de los recuerdos de experiencias vividas en entornos virtuales, que al fin y al cabo, fueron experimentadas de forma real?

Es evidente que no faltan motivos para querer diferenciar la imaginación de la memoria; pero como hemos visto, no sólo no pretende la memoria registrar fielmente la realidad, sino que se mezcla de un modo activo con la imaginación para evitar situaciones incómodas dentro de nuestra propia mente o para adaptarse a lo que nos gustaría que fuese según lo que se encuentre en nuestro horizonte de espera. Así como

⁸ Precisamente a propósito de esta «nostalgia imaginada» (término acuñado por Arjun Appadurai en *La modernidad desbordada*. México: Fondo de Cultura Económica, 2001) Manuel Cruz señala el modo en que nuestra vida comienza a parecerse de forma inquietante a la situación que viven los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), incapaces de dilucidar “si aquel pasado que creían recordar les pertenece realmente”. Cruz, M., *Cómo hacer cosas con recuerdos: Sobre la utilidad de la memoria y la conveniencia de rendir cuentas*. Buenos Aires: Katz, 2007, p. 85.

⁹ Oliverio, A., *La memoria: el arte de recordar*. Madrid: Alianza, 2000, p. 151.

¹⁰ *Ibíd.*, p. 153.

¹¹ Augé, M., *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa, 1998, p. 86.

¹² Reales en la medida en que los sueños o las películas que nos han influido efectivamente las hemos visto o experimentado, aunque sea de modo virtual.

¹³ Oliverio, A., *op. cit.*, p. 154.

Douglas Quaid en *Desafío total* se imaginaba haber sido víctima de un lavado de cerebro para integrar sus antiguos recuerdos con los nuevos recuerdos procedentes del implante y poder vivir la aventura que deseaba, nosotros nos inventamos historias que recordamos como si fuesen ciertas, y aseguramos que fue aquella chica la que nos abandonó para irse con otro sólo porque no queremos recordar que fue nuestro comportamiento despectivo hacia ella lo que hizo que se rompiera la relación¹⁴. Pero lo más interesante del tema es que es este falso recuerdo, y no lo que sucedió en realidad, el que influye en nuestra identidad y pasa a formar parte de nuestro espacio de experiencia. De este modo, nuestra identidad queda formada también por una mezcla de recuerdos reales y ficticios, una amalgama realizada con el único objetivo de hacer más agradable nuestra existencia¹⁵.

Ante esta situación, sólo queda tener en cuenta la importancia que en los próximos años puede tener el desarrollo de mundos virtuales para la construcción de la identidad. Si ya podemos considerar los “chats” y redes como *Second Life* como talleres donde los usuarios experimentan formas distintas de relacionarse con los demás, ¿qué posibilidades esconde a este respecto la realidad virtual?

Bibliografía:

- Augé, Marc, *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- Balbi, Juan, *La mente narrativa: Hacia una concepción posracionalista de la identidad personal*. Buenos Aires: Paidós, 2004.
- Cruz, Manuel, *Cómo hacer cosas con recuerdos: Sobre la utilidad de la memoria y la conveniencia de rendir cuentas*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- Foucault, Michel, *Nietzsche, la Genealogía, la Historia*. Valencia: Pre-textos, 1992.
- Gergen, Kenneth J., *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós, 1992.
- Kandel, Eric R., *En busca de la memoria: el nacimiento de una nueva ciencia de la mente*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- Nietzsche, Friedrich, *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Edaf, 1999.
- Nietzsche, Friedrich, *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003.

¹⁴ “«He hecho esto», dice mi memoria. «¡Imposible!», dice mi orgullo, y permanece inflexible. En fin de cuentas, la memoria es la que cede.” Nietzsche, F., *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Edaf, 1999, p. 93.

¹⁵ Dándole una interesante perspectiva a esta situación, Manuel Cruz señala que es precisamente gracias a que la memoria “es activa, parcial, deformante, interesada”, que ésta puede intervenir en la constitución del sujeto, ya que “una memoria especular no crearía nada; como mucho nos ratificaría en lo existente”. Cruz, M., *op.cit.*, p. 19.

Nietzsche, Friedrich, *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos, 1990.

Oliverio, Alberto, *La memoria: el arte de recordar*. Madrid: Alianza, 2000.

Ricoeur, Paul, *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Madrid: Arrecife: Ediciones Universidad Autónoma, D. L., 1999.

Rodríguez González, Mariano, *El problema de la identidad personal: Más que fragmentos*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003.