

Conviene tener presente que no hablamos aquí de las mismas técnicas usadas en los efectos especiales cinematográficos, ya que tales trucajes son elaborados fotograma a fotograma, empleando largo tiempo en el proceso. A diferencia de lo que sucede en ese tipo de animación que vemos en las pantallas de cine, la RV tiene que trabajar en tiempo real, calculando el nuevo aspecto de las imágenes que se están viendo en algo menos de una centésima de segundo.

Al margen de todas estas dificultades, ya es posible un nivel sorprendente de autenticidad. No hace mucho, durante una excursión por un macizo nevado fractal, equipado con el casco de rigor, estuve admirando las cumbres cubiertas de nieve hasta que advertí el abismo que se abría bajo mis pies. Tan verosímil era la imagen que caí, físicamente, vencido por la ilusión de vértigo. Al hilo de esta anécdota, cabe afirmar que es muy cercana la aparición de una modalidad original de turismo, con el excursionista en su hogar, conectado al instrumental informático. Por cierto, esa memoria viajera es lo que se implanta el protagonista del relato *We can remember it for you wholesale* (1966), de Philip K. Dick, luego adaptado al cine en *Desafío total* (*Total recall*, 1990), de Paul Verhoeven.

Desde 1995, se puede acceder en la Red a la versión simplificada de *Diamond Park* ([merls.com/projects/dp](http://merls.com/projects/dp)), un entorno de tres dimensiones, totalmente artificial, creado por Mitsubishi Electric Research Labs. (MERL). Una vez ha penetrado en la RL de *Diamond Park*, el usuario cobra el aspecto de entidad virtual, normalmente una persona montada en un monociclo. Luego puede pasear por un parque, desde el «Centro de Orientación» a cualquiera de sus instalaciones, entre ellas un acuario y un velódromo.

Si bien son frecuentes las referencias a la RV en Internet, no es habitual que un sitio de la Red haga uso exhaustivo de la tecnología asociada a ese concepto (casco, guantes). No obstante, los equipos necesarios para ello se acercan, poco a poco, a precios razonables. Siguiendo el ejemplo de *Diamond Park* y de otras experiencias de interacción en entornos virtuales, es muy posible que dentro de pocos años los niños acostumbren a jugar con amigos digitales en mundos de fantasía, usando mecanismos cada vez más miniaturizados y ergonómicos, y también será posible trabajar desde el hogar en oficinas virtuales donde los compañeros interactuarán entre sí por este medio.

Ahora mismo el usuario puede seleccionar el aspecto de su personalidad virtual. Dicho de otro modo, dentro de la RV se puede adoptar la imagen predilecta, lo cual nos lleva a pensar en visitantes del mundo virtual que podrán experimentar toda suerte de vivencias, despreocupándose de sus limitaciones físicas. Se abren así las puertas a un tipo distinto de relaciones

humanas, como una vez más adivina Gibson en *Neuromante*. Esa fachada virtual no sólo nos permitirá ocultar nuestros defectos sino nuestra propia identidad, dando así rienda suelta a un conjunto de actitudes normalmente inhibidas ¿Tendremos un universo virtual donde nos orienten los instintos primarios? Si este futuro nos parece hoy lejano, basta adentrarse en un (mal llamado) *chat* de Internet para reconocer el peligro. Una falsa imagen y la protección del anonimato convierten al cibernauta en un ser a veces agresivo, grosero, de un sexo distinto al real. Hallamos, en suma, una versión muy distorsionada de quien manipula su teclado al otro lado del espejo.

Cómo este tipo de contenidos suscita el interés de los escritores no se explica sólo por los nuevos avances tecnológicos. Viene de antiguo el reflejo literario de mundos virtuales, y podríamos prolongar la cita de Carroll con la de obras como *The machine stops* (1909), de E.M. Forster. Pero, antecedentes aparte, el aprecio actual de la RV debe mucho a la divulgación de los nuevos recursos informáticos. De esta forma, con ingredientes obtenidos de *Los cuentos de Canterbury*, de Cháucer, el norteamericano Dan Simmons hilvanó la trilogía formada por las novelas *Hyperion* (1989), *The fall of Hyperion* (1990) e *Hyperion cantos* (1990), y sus secuelas, *Endymion* (1997) y *The rise of Endymion* (1998), incluyendo elementos tan sugestivos como el ciberespacio, la hiperlínea, los portales, la esfera de datos y la inteligencia artificial (IA).

Cuando los lectores conocen esas entidades de IA (unos filósofos zen que Simmons ubica en el plano virtual) o el *cyborg* de Keats, bien pueden preguntarse por qué no sería posible emular una sensibilidad mediante los algoritmos de un programa. Por lo demás, si algunos científicos empiezan a estudiar los virus informáticos como formas de vida artificial, no es difícil imaginar que ese mundo alternativo que glosamos habrá de traernos muchas sorpresas en el futuro.

Desde nuestra perplejidad actual, podemos pensar que el estudio de las conexiones sinápticas y el conjunto de ondas mentales reflejado en los electroencefalogramas llevará a un entendimiento entre nuestro cerebro y las máquinas. Así pues, ¿por qué no imaginar conexiones cerebrales que nos guíen por el ciberespacio? En definitiva, ello confirmaría los argumentos ideados por William Gibson y Greg Bear. ¿O quizá nos parece demasiado literario? Adviértase que los *trodos* de Case existen desde hace años, con propósitos mucho más nobles: Knapp y Lusted describieron en 1992 un método para detectar e interpretar en forma de comandos las señales generadas por los estímulos nerviosos, ayudando así a comunicarse a personas con discapacidades como la parálisis cerebral (*Biocontrollers for the Physically Disabled: A direct Link from Nervous System to Computer on*

*Virtual Reality and Persons with Dissabilities: Proceedings*, California State University). En un informe posterior –corría el mes de diciembre de 1996– comentaban resultados sorprendentes, destacando las conexiones entre algunos comandos simples e interpretaciones de ondas cerebrales *mu*, que se consideran asociadas a la intención de moverse.

Sin embargo, pese a estos maravillosos avances, no cabe aún hablar de la conexión entre pensamiento y máquina, algo para lo cual quedan décadas de trabajo. No obstante, ese vínculo parece más cercano de lo que gran parte de la población piensa. Y ello nos invita a plantear dudas escalofriantes. Porque, una vez establecido ese enlace biotecnológico, ¿será reversible? Además de darle órdenes a la máquina, ¿recibiremos información directamente en el cerebro? ¿Recibiremos también órdenes? ¿Será el enlace capaz de anular parcialmente nuestros sentidos? De ser así, habríamos entrado, de forma definitiva e irreversible, en el universo de Gibson. Pero no nos engañemos: esto ya ha dejado de ser ciencia para volver a la ciencia-ficción. Al menos por el momento.



*Amamanta*



*La Amenaza Fantasma*