

CRISIS DE LA VIRTUALIDAD:

DISTOPÍA, FICCIÓN Y REALIDAD

VIRTUALITY CRISIS:
DISTOPIA, FICTION AND REALITY

MARALEJANDRA HERNÁNDEZ TREJO

Recibido: 29 de abril de 2021
Aprobado: 17 de junio de 2021

Resumen

En este ensayo se exploran los conceptos de *virtualidad*, *distopía* y *ficción* como elementos de los textos literarios y de la enseñanza a distancia a través de medios digitales. Se exploran a la vez sus repercusiones en nuestra observación de la realidad. Partimos de las problemáticas derivadas de la pandemia y los cambios que han implicado en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) desde el inicio del confinamiento y poco antes de él, tomando en cuenta los problemas políticos estudiantiles en el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH). En un segundo momento, se usa el concepto de *virtualidad* de Deleuze y de Lévy para hablar de las consecuencias de la invisibilización política de cuerpos. Finalmente, se explora el término griego de *catarsis*, tomado de Aristóteles, para observar las implicaciones de algunas obras literarias y audiovisuales como ejemplos de distopías para finalizar con una reflexión sobre la importancia de la empatía en épocas de crisis.

Palabras clave: virtualidad, educación, literatura, distopía, ficción, *catarsis*, *eleos*, *phobos*.

Abstract

In this essay, the concepts of virtuality, dystopia, and fiction are explored as elements of literary texts and distance learning through digital media as repercussions on our observation of reality are explored simultaneously. We start from the problems derived from the pandemic and the changes implied in the UNAM since the beginning of the confinement and shortly before it considers the student political problems in the CCH. In a second moment, the concept of virtuality of Deleuze and Lévy is used to talk about the consequences of the political invisibility of bodies. Finally, the Greek term of catharsis taken from Aristotle is explored to observe the implications of some literary and audiovisual works as examples of dystopias to end with a reflection on the importance of empathy in times of crisis.

Keywords: *virtuality, education, literature, dystopia, fiction, catharsis, eleos, phobos.*

The frailty of everything revealed at last. Old and troubling issues resolved into nothingness and night.

The last instance of a thing takes the class with it.

Turns out the light and is gone. Look around you.

Ever is a long time. But the boy knew what he knew.

That ever is no time at all.

Cormac McCarthy, *The Road*.

2020 fue un año de cambios paradigmáticos, vivimos, debido a una contingencia sanitaria global, el cambio de la presencialidad al terreno virtual en la educación. Desde 2019, en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) ya se marcaban algunos movimientos estudiantiles contra la violencia de género, y el 2020 empezó con las problemáticas aún en ciernes. Nuestras estudiantes mostraron la indignación por el número de feminicidios y el acoso. Las agitaciones sociales se gestaron desde distintos frentes e hicieron evidente que nos encontrábamos en un sitio de no retorno en prácticas sociales de violencia normalizada, mismas que ahora hemos visto evolucionar en movimientos contra la violencia policial, el racismo, el cambio climático y el abuso de poder.

No obstante, y sin dejar de lado la importancia de todos estos movimientos sociales, el acontecimiento que volvió evidente la fragilidad que tenemos como especie llegó a México a mediados de marzo del 2020, para ser exactos el 17 de ese mes; fecha en la cual la UNAM cerró todas sus instalaciones a raíz de la crisis epidemiológica. Desde ese día, las noticias sobre la llegada del virus SARS-CoV-2 y su sintomatología Covid-19 al territorio nacional se volvieron titular diario en los periódicos, redes sociales y cadenas nacionales e internacionales. Como los memes que inundan el internet: “pedíamos ser parte de un momento histórico” pero no teníamos consciencia de las implicaciones que ello tendría.

Escribo este ensayo el 29 de abril del 2021, llevamos en confinamiento poco más de un año. Y aunque estamos viendo cierta luz en este largo túnel (con las vacunas y su aplica-

ción nacional a rangos de edad avanzados y a profesores a finales de mayo), asuntos tan básicos como salir a caminar con tu perro, comprar frutas en el mercado, abrazar a tus seres queridos o ver a tus estudiantes durante clases se han vuelto ya lujos de otro tiempo; que, a pesar de no estar muy distante, sí ha tenido efectos adversos en la *psique* colectiva y a los procederes sociales en el terreno psico-afectivo. Además de las problemáticas emocionales, seguimos contando día a día pérdidas humanas en todas las áreas de conocimiento. Sin dejar de lado situaciones más cercanas a nuestros jóvenes, en las que los miembros de su familia y entorno afectivo inmediato se han visto afectados por la enfermedad. Sumado a todo lo anterior, está la lista de académicos y trabajadores de nuestra institución que hemos perdido en estos meses.

En cuanto a la adaptación educativa, *la presencia* en el confinamiento está mediada por la *virtualidad*. Tanto en el sentido pedagógico-tecnológico —que contiene a las computadoras con sus cámaras, videollamadas, y multiplicidad de presencia en una ventana— como en el sentido filosófico, entendido bajo el concepto de Deleuze, quien construyó sus ideas con referencia a una cita, en la que el escritor Marcel Proust, en *En busca del tiempo perdido* (1913), define a la memoria como: “real pero no real, ideal pero no abstracta” (Deleuze, 1989, p. 22).

Pierre Lévy explica que la palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus* (fuerza, potencia). En la filosofía escolástica griega, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concreta de un modo efectivo o formal. Es decir, lo *virtual está* más cercano a la *potencia* o al *impulso* del objeto del que es virtualidad; como en una semilla está presente la posibilidad de un árbol (Lévy, 1999, 11) Cuando uno usa una computadora, teléfono inteligente o tableta la pantalla muestra una imagen que depende de las interacciones físicas que ocurren a nivel del *hardware* de la máquina, es decir, en su materialidad. La reflexión de esa imagen y sonido se hace a través de las pulsaciones lumínicas y las re-



Pedíamos ser parte de un momento histórico pero no teníamos consciencia de las implicaciones que ello tendría”.

des digitales de información que envían un mensaje hasta el receptor en el otro *hardware*. Esta interacción crea una ilusión de inmediatez entre los involucrados en el canal de comunicación. Sin embargo, este intercambio en tiempo real nunca es exacto. La ventana como tal no está en ninguna parte en la actualidad, no obstante, es real y se puede interactuar con ella; abrir, cerrar, activar una cámara, prender o apagar un micrófono y conversar en tiempo real.

Este fenómeno de presencia/ausencia nos permite ver (si tenemos la suerte de interactuar con un grupo reducido de personas) las caras en las pantallas y desde sitios remotos. En detrimento, las horas y los días se han fundido en un tiempo etéreo, perpetuo limbo. Vivimos una realidad *sin cuerpo presente*, quizás una ironía de la tecnología, a sabiendas que la raíz de los problemas sociales en boga “en este momento” tienen origen en la invisibilización de los cuerpos que no encajan en la norma de hombre, rico, blanco heterosexual y que se compone de: mujeres, LGBTQ, migrantes, gente de color, pobres, etcétera.

Sobre la virtualidad digital, ésta nos trajo, de forma vertiginosa, la *praxis* de la adaptación de la que nos venían hablando con los conceptos de *pedagogías emergentes* desde hace años. En la UNAM esto incluyó cursos sobre tecnologías educativas, aplicaciones, uso de tabletas, además de plataformas digitales. Aunque ningún profesor, al menos que yo conozca, pensó que realmente se usarían de un momento a otro como pasó en este año. Es decir, el progreso nos cayó encima a marcha forzada. Estudiantes y profesores se pintan como autómatas del *Mundo Feliz* (1932) de Huxley, tuvimos trabajos asignados que parecen estar depurados de todos los sentimientos terribles del exceso tecnológico.

Esto es sólo dentro de la institución, porque fuera de ella el mundo, con sus manifestaciones y su vigilancia extrema disfrazada de juegos inocentes (como *Faceapp*), parece más similar al mundo orwelliano de *1984* (1948).

En cualquiera de los casos, la realidad nos cayó distópica sobre los hombros y nos lleva a ver series de ciencia ficción o apocalípticas como *Dark* (Netflix, 2017), *Black Mirror* (Netflix, 2011); o novelas hechas película como *The road* (2006), y su adaptación de 2009, o *I am legend* (1954), novela de Richard Matheson, y su adaptación fílmica en 2007; como opciones viables y altamente factibles en nuestro contexto. Asimismo, hemos visto al pasado y hemos sido invitados a repensar cómo es que otros seres humanos han pasado y superado situaciones como esta. Al mismo tiempo hemos coleccionado imágenes sobre la repetición de los errores históricos en el tiempo y cómo la conducta humana ha tenido ciclos sobre sí misma. De este modo, el imaginario colectivo se llena de la fácil comparación entre este momento histórico y la época de la Peste Negra siendo la gran diferencia el internet y la tecnología.

El mundo regresa a su momento más medieval, y es cierto que muchos de nuestros miedos, de las problemáticas y las formas de solucionarlas —incluso hablando de avances científicos en cuanto a *gadgets*— nos parecen, a la mayoría, como medidas paliativas para no caer aún más en la crisis de incertidumbre que vivimos desde hace cuatro meses y que promete ser aún larga. Sin embargo, el arte y el alcance que ha tenido para millones de personas en el mundo en la forma de teatro, conciertos, libros gratuitos y museos virtuales a resultado una experiencia que ha abierto fronteras a través de estas ventanas *virtuales*. Estas experiencias son hoy en día un sofisti-

Sobre **la virtualidad digital**, ésta **nos trajo**, de forma vertiginosa, **la praxis de la adaptación** de la que nos venían hablando con los conceptos de pedagogías emergentes desde hace años.

cado, y a la vez popular, medio de evasión, educación y entretenimiento. El arte se ha probado como posibilidad para no caer en estados de depresión y ansiedad, ha demostrado aún más su valor en una sociedad de consumo, la cual hace pensar a los humanistas que sus carreras no tienen fines reales por no estar en las cadenas de producción centrales de objetos materiales.

Yo me confieso fanática de los mundos inventados. Leer poesía, cuentos, novelas, obras de teatro y ver adaptaciones es como transcurre gran parte de mi vida. Particularmente, el terror, el horror y la ciencia ficción son el pan de cada día. He pasado mi vida leyendo, viendo películas y series en las que el protagonista sufre por un enemigo invisible encarnado en una fuerza mortal sobrenatural o en *mundos posibles* con psicópatas sueltos, robots asesinos, alienígenas o dioses monstruosos e incomprensibles.

Estos tópicos suelen ser tachados de baja cultura o géneros populares que no alcanza el estadio máximo del arte. No obstante, yo veo su consumo como una *catarsis* en lo más griego del término. Es decir, en el sentido Aristotélico que tanto les repito a mis estudiantes en clase de literatura. Y es que, según este pensador griego en su *Poética*, nuestra fascinación por ver las obras heroicas y terror en otros es una forma de *pathos* que confronta al espectador con sus propias pasiones humanas, pero proyectadas en un tercero. Esta observación —fuera del centro de acción— permite al observador ver un castigo merecido e *inevitable* de estas conductas. Asimismo, el hecho de ser testigo de este dolor y experiencia mediante la *empatía* involucra al lector/espectador emocionalmente en la trama y le permite experimentar dichas pasiones junto con los personajes, sin miedo a

sufrir los mismos efectos o incluso a tratar de evitar la experiencia en carne propia. Eso finalmente nos traerá purificación del alma y aprendizaje a través del *eleos* y el *phobos*: lástima y temor.

Es por esta barrera entre el espectador y los personajes que el lugar seguro desde el que nos posicionamos para observar la caída del héroe trágico, el enamoramiento de la inteligencia de un villano o el terror absoluto de un inocente que es víctima de una fuerza sobrenatural, se haga mirando desde la comodidad de butaca, el sillón o el exterior de un libro. El lector/espectador se convierte, mediante esta experiencia, en una entidad externa que puede incluso conocer el futuro de la narrativa o posicionarse críticamente con reacciones como: —¡No! El monstruo está afuera o atrás de ti, —¡El culpable es tu hermano!, —¡Alguien listo jamás haría eso! —O algunas mejores como —Eso sí jamás lo imaginé— o —Ya mejor me voy al Wattpad a reescribir este final— como muchos fanáticos, la literatura de sagas hacen.

Sin embargo, sea cual sea la reacción ante la ficción, *el mundo posible* de la narración se crea mediante la recreación de una realidad en la que nosotros como lectores pactamos al momento de decidir leer un libro o mirar una representación, adaptación o escuchar una narración. Este pacto de *verosimilitud* aplica a cualquier creación humana en la ficción. Una vez más el origen es griego, esta vez en Platón y retomado por Aristóteles (también en la *Poética*), y se entiende como la congruencia o credibilidad que puede aplicarse a una realidad; es decir, que el mundo creado *pase por verdadero*. En este fenómeno, cualquiera que sea la representación artística de ficción, compramos la idea de que dentro de esa construcción existe ese mundo, tal cual

El arte se ha probado como posibilidad para no caer en estados de depresión y ansiedad.



Comienza por el final a conocer mis principios

se pinta, y, al mismo tiempo, somos conscientes de que no puede lastimarnos ni entrar en nuestra cotidianidad, pero que a la vez *podría ser*. Es decir, la raíz del miedo *virtual* está presente, lo suficiente como para provocar una *catarsis*.

No obstante, ¿qué pasa cuando los peores temores de la ficción se replican en la realidad? Por ejemplo, un ente invisible de un tamaño microscópico y sin vida —porque

como lo hemos aprendido en este confinamiento, un virus no es un ser orgánico—, está matando a las personas por miles en el planeta. Mutó de un murciélago como podría ser un hilo argumental de Batman o algún otro superhéroe y los dirigentes del mundo están tan preocupados por la caída económica y política que se han vuelto caricaturas de su propio discurso.

Mas, en este sitio y momento, más que la

vivencia ficcional de superhéroes o terror, la experiencia catártica es peligrosamente más cercana al poema de Martin Niemöller y atribuido a Bertolt Brecht “Y por mi vinieron...” (1945), cuyo motivo es el de una sociedad que es indiferente ante la catástrofe por la perpetuación de la individualidad, y ¿qué pasará entonces cuando sólo queda uno en la ecuación? Como bien lo expresa Orwell en 1984 sólo la unidad hará posible la libertad, y ella empieza con ver más de cerca al vecino y sus causas, porque en el fondo (o quizás no tanto) es la humanidad la verdadera esencia común de nuestra civilización:

Primero se llevaron a los judíos,
 Pero a mi no me importó porque yo no lo era;
 Luego, arrestaron a los comunistas,
 Pero como yo no era comunista tampoco me importó;
 Más adelante, detuvieron a los obreros,
 Pero como no era obrero, tampoco me importó;
 Luego detuvieron a los estudiantes,
 Pero como yo no era estudiante, tampoco me importó;
 Finalmente, detuvieron a los curas,
 Pero como yo no era religioso, tampoco me importó;
 Ahora me llevan a mí, pero ya es tarde.
 (Niemöller, 1943).

Esta realidad ha roto nuestro pacto de ficción y nuestro *horizonte de expectativas* construido a partir de lecturas previas. Tanto, que me hace dudar de si a algún autor con una mente lo suficientemente retorcida, podría habersele ocurrido ponernos en esta situación en la que día a día el mundo parece destruirse un poco más a manos de incendios, lluvias torrenciales, temblores, granizo, cambio climático, virus asesinos y la propia crueldad e indiferencia social de algunos ante los problemas de muchos.

El terror que sólo era imaginable a través de la *catarsis* de la literatura fantástica, se vuelve una realidad que ojalá sólo transcurriera en la *virtualidad* de nuestras pantallas.

Es por ello que, como Antonio José Bolívar Proaño, personaje de *Un viejo que leía novelas de amor* (1988), de Luis Sepúlveda (autor que por cierto perdimos en el fatídico 2020), la solución a la hostilidad de nuestra selva virtual personal y a este mundo con sólo potencia de cuerpos, está sin duda en la búsqueda de consuelo a través de las novelas de amor y en los géneros de comedia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aristóteles. (1948). *El Arte poética*. Buenos Aires: Austral. Recuperado de: <http://www.traduccionliteraria.org/biblib/A/A102.pdf>

Brooker, C. (2011). *Black Mirror*. Londres: Netflix.

Deleuze, G. (1996). “Lo actual y lo virtual”. En *Dialogues*. Trad. Fernando Reberendo. Recuperado de: <http://deleuzefilosofia.blogspot.com/2007/08/lo-actual-y-lo-virtual-gilles-deleuze.html>

Huxley, A. (1978). *Un mundo feliz*. Ciudad de México: Ediciones del Sindicato Mexicano de Trabajadores.

Bo Baran, O. (2017). *Dark*. Berlin: Netflix.

Lawrence, F. (2007). *I am legend*. Nueva York: Warner Brothers.

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* México: Paidós. Recuperado de: <http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3QGx5B9-170HLS8-6ZnQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf>

Matheson, R. (1954). *Soy leyenda*. Barcelona: Minotauro.

McCarthy, C. (2006). *The Road*. Nueva York: Alfred A. Knopf.

Niemöller, M. (1945) “Y por mi vinieron...”. Recueperado de: <https://www.homoniniasacrares.net/artes-literatura/bertolt-brecht-y-por-mi-vinieron-martin-niemoller.php>

Orwell, G. (1948) *1984*. Santiago de Chile: Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Recuperado de: <http://www.philosophia.cl/biblioteca/orwell/1984.pdf>

Proust, M. (1913) *En busca del tiempo perdido*. Buenos Aires: Minotauro.