



Realidad virtual y materialidad

Fernando Miguel Pérez Herranz

Universidad de Alicante

El psicólogo Roger Watt ha expresado su creencia de que la música, en sí misma, actúa como una **persona virtual** a la que los oyentes atribuyen no sólo estados emocionales, sino también un sexo y características de personalidad, como la bondad o la maldad. Steven Mithen, *Los neanderthales cantaban rap*, Crítica, 2007, pág. 43.

1. Fenomenología de partida: Real / Simbólico / Imaginario

2. Realidad

3. Virtual

3.1. Virtual / real / posible / probable

3.2. Los contextos de la realidad virtual

A) REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA

B) REALIDAD VIRTUAL NO INMERSIVA

C) REALIDAD VIRTUAL Y DIGITALIZACIÓN

3.3. Cruce virtual / real

3.4. Cuestiones filosóficas

4. Materialidad

5. Materialidad y descentramiento

5.1. Ejemplos de descentramiento en los contextos de Realidad Virtual

A') DUALISMO CARTESIANO, CUERPO Y «*CIBORG*»

B') EL ESPÍRITU Y «FIGURAS CIBERNÉTICAS» IDENTIDAD VIRTUAL

C') EXTENSIÓN E «INVERSIÓN EUCLIDIANA»

6. Final