



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.