

Revivir a un ser querido con realidad virtual

José Carlos Bermejo*

Reviving a loved one with virtual reality

Esta es la noticia de algunos periódicos que convierten el dolor personal de una madre en objeto de atención y de ensayo: Una madre se reúne con su hija muerta hace 4 años, gracias a un modelo 3D, creado para un programa de televisión que pretendía explorar los recuerdos y lo que podríamos decir al familiar fallecido en un encuentro virtual.

Tras la muerte, el cadáver se va convirtiendo cada vez más en algo invisible, en un objeto sin importancia y llamado a desaparecer cuanto antes, entregándolo a los profesionales de su tratamiento, o tanatopractores, de los que nos esperamos un retorno lo menos molesto y aparatoso posible para volver a la normalidad sin restos. El cementerio pierde así su valor simbólico como “lugar de los muertos” y lugar de peregrinación, símbolo cultural de respeto y memoria del pasado, reclamo filosófico del destino universal. La sociedad gaseosa -más que líquida- no quiere muertos físicamente cerca.

Reencuentro virtual con el fallecido

Pero las posibilidades de reconstrucción del mundo virtual están cada vez más al alcance de la mano y la madre que ha perdido a su hija, puede acariciar la cara de la réplica virtual de su hija gracias a esa réplica de la televisión coreana. Fallecida a los 7 años, 4 años después, los creadores del documental, le ofrece en 2016 una experiencia de reencuentro con unas gafas tridimensionales y un guante que permite la sensación del tacto.

Los creadores del documental dicen que su intención es intentar responder a preguntas sobre cuáles son los mejores recuerdos que tenemos de un ser querido fallecido y qué le diríamos si pudiéramos reencontrarnos con él. Se trata de hacer, en el fondo, una experiencia semejante a la que la naturaleza nos proporciona espontáneamente a través de los sueños o de las alucinaciones asociadas al duelo, pero en este caso, consciente y voluntariamente, con ayuda de la tecnología que permite “ver y tocar”. Unas gafas de realidad virtual y unos guantes táctiles permiten tener la sensación de ver, tocar, oír... interactuar, al fin y al cabo, en un plató. Parece más bien un experimento que puede estar anunciándonos las posibilidades tecnológicas asociadas al duelo, los nuevos productos que podrán estar en un mercado que salga al paso de la dificultad y del sufrimiento que atravesamos con ocasión del dolor del duelo.

Si el punto de partida de las experiencias de “encuentro virtual” fuera la aceptación de la pérdida, la experiencia podría tener alguna finalidad, aun sabiendo que tiene el precio de tener que vivir una nueva separación y que podría generar deseo de

1. Sector Escultores 39, 28760 Tres Cantos, Madrid (España).

*Correspondencia:
info@josecarlosbermejo.es

Ética, Humanismo y Sociedad

repetición o de continuidad de la relación en nuevos encuentros virtuales cuya gestión se haría imposible y psicológicamente contraproducente.

No hay que ignorar la importancia de purificar las motivaciones por las que este tipo de experiencias se realizan. Y las motivaciones por las que se podrían difundir y hacerse accesibles a más personas. ¿Hay realmente un deseo de ayudar de manera personalizada a vivir y realizar sanamente el duelo? ¿Hay intereses exclusivamente investigadores para ampliar el conocimiento en torno a los resultados de la experiencia, a modo de experimento? ¿Es un interés mercantil, económico, que explora un eventual nicho de mercado para generar productos para los dolientes con recursos, aprovechando de su fragilidad?

No falta quien considera que revivir a alguien con este realismo, con una experiencia sensorial tan fuerte y sometido a la observación de otros, es una forma de “pornografía del duelo o sentimental”, contraproducente para la persona protagonista. El salto entre contemplar una fotografía o un video a reconstruir una escena que permita estimular diferentes sentidos, es obvio. En este caso se trata de mostrar de forma perceptible el deseo de que la persona vuelva, de sentirlo presente e interactuar. No deja de ser, por tanto, una forma de reforzar la negación de la realidad de la muerte y sus implicaciones. La eventual reiterabilidad de esta experiencia o el deseo de realizar otras nuevas semejantes, serían una forma de boicotear el proceso del duelo.

¿Ilusión o ayuda al duelo?

Las claves tradicionales de expresión, tales como: “dejar marchar”, “enterrar”, así como el realismo de un cementerio, contribuyen a transformar el vínculo mantenido con el ser querido fallecido, un vínculo más emocional y espiritual que sensorial. Ciertamente, no se trata de demonizar la tecnología, puesto que por sí misma no es ni buena ni mala, sino discernir en qué medida la aplicación de la realidad virtual en el acompañamiento y vivencia del duelo contribuyen a humanizar el proceso o se convierten en un factor que aumente la vulnerabilidad al duelo complicado.

Una vez más, hay que decir que el sueño de toda la historia de la humanidad, el sueño de vida después de la muerte, el

sueño de inmortalidad, el anhelo de resurrección y la hipótesis de un reencuentro, tienen más de creencias ligadas a las religiones y cuya posibilidad de realidad estaría en el mundo del misterio y en las manos de Dios, que en la tecnología que alcanza posibles para el más acá.

La resolución a modo de problema de algo que le pertenece al rango de misterio, más que conquista humanizadora, puede traducirse en un peligroso juego de maquinitas que quieren desafiar la fragilidad radical del ser humano y entran en el *sancta sanctorum* de la existencia humana: la muerte.

Una forma de aparición

Desengañémonos. En el encuentro virtual con el fallecido, no solo hay una experiencia. Hay una resucitación de mano del ser humano, una proclamación del poder humano de carácter divino, con capacidad de dar vida de nuevo, después de la muerte. No es menos relevante la idealización propia del proceso del duelo: el ser querido, en el reencuentro virtual, no está enfermo, no sufre, vive en un limbo del que, por otro lado, no trae noticias. Se trata de un bienestar exclusivamente emocional e individual, con poderes de hacerse presente en la vida terrenal, pero que inexplicablemente, no los despliega con frecuencia o antojadizamente, sino solo a golpe de dinero del superviviente en duelo, a beneficio del intermediario con este este paraíso virtual.

Al fin y al cabo, se trata de “una forma de aparición”, antes reservadas a los personajes próximos a la divinidad en el mundo religioso. Una forma de aparición con todas las de la ley, con experiencia sensorial y mensajes supuestamente tranquilizadores y consoladores para quien vive más acá, en las coordenadas de la frustración y el límite ante la ausencia.

La realidad virtual, aplicada a entornos lúdicos, de investigación e incluso para desarrollos médicos, en los que especialistas pueden practicar delicadas operaciones quirúrgicas antes de intervenir directamente, constituye un avance tecnológico humanizador.

La realidad virtual, aplicada al entorno del sufrimiento y del duelo, generando ilusiones de retorno y supervivencia, genera la engañosa ilusión de vida y la trampa de tener que revivir repetidamente la separación.