

“*HYPER-REALITY*” Y EL SISTEMA VIRTUAL- SENSORIAL: LAS NUEVAS IDENTIDADES

JUAN SEBASTIÁN GÓMEZ GARCÍA

Universidad Nacional de Colombia

jusgomezga@unal.edu.co

Pregunta para usted y para mí: ¿cómo explicar la contemporaneidad a una liebre muerta? Así como lo propuso Joseph Beuys en su obra *Cómo explicar el arte a una liebre muerta* (1965), la complejidad de la tarea no está en explicar un significado a un animal sin vida, un ser sin intelecto suficiente para comprender, al menos, una sola unidad de lenguaje humano, sino está en algo mucho más complejo, que es explicar el propio concepto, el arte o, en este caso, lo contemporáneo. No es lo contemporáneo como lo actual, pues si fuera así, toda la historia hubiera sido contemporánea, en su momento de actualidad, sino lo contemporáneo como la era global hipercomunicada e hiperintersubjetivada. Es la *Era de Occidente*, el más allá del auge de la Modernidad, cuyas consecuencias se han salido de los propios marcos epistemológicos, materiales y espacio-temporales modernos hacia una posmodernidad que tiene su base modernista, pero que trasciende hacia realidades esculpidas con los más intensos procesos del desarrollo tecnológico que han dibujado una curva exponencial que se ha explicitado mucho más desde los años 90, y que por su naturaleza matemática no tendría fin. Es el futuro que ya está aquí, la realidad virtual, las tecnologías productivas y la ingeniería genética que están transformando nuestras nociones de cuerpo, parentesco, sentidos y sueños (Escobar 1999). Por ejemplo, para Guattari (2008) y Haraway (2013) las tecnologías emergentes están facilitando una nueva forma de subjetividad autorreferencial, lo cual se logrará con la actualización del derecho a la alteridad, las nuevas relaciones Norte-Sur y una democratización radical de las relaciones interculturales (Escobar 1999).

En su ensayo *El miedo es el mensaje* (2012), Sandino Núñez, periodista y ensayista uruguayo licenciado en Filosofía, especializado en Epistemología y Filosofía de la Ciencia y Filosofía del Lenguaje, Lingüística y Análisis del Discurso (AméricaLatinaSí 2016), explica que vivimos en una democracia mediática porque tenemos la posibilidad

de expresarnos, pero que tenemos, forzosamente, algo para expresar. Es una posibilidad física de expresarnos que antecede a la razón y a la necesidad de su existencia. Todos hablamos, aunque no sea necesario decir algo. Es la comunicación como circulación de signos, “un mundo sin necesidad ni voluntad ni deseo de sentido” (Núñez 2012, 11), inscrita en el mercado como circulación de objetos sin ejercicio político y crítico. Así, seguir los postulados de Núñez implica analizar cómo los efectos de verdad configuran la realidad desde los ejercicios de lenguaje, en las relaciones interpersonales, que son el hilo del tejido social y los paradigmas sociales que lo hilan.

Mi interés por esta compleja cuestión explotó al ver el cortometraje *hyper-reality*, producido por Keiichi Matsuda (2016) en la plataforma de vídeos Vimeo, que llegó a mí mediante el mismo azar con que llega todo el cúmulo histórico de información en Facebook. Keiichi Matsuda es un diseñador y director de cine que trabaja sobre la relación entre la tecnología, los medios de comunicación y la arquitectura. Su investigación incluye las implicaciones de las tecnologías emergentes en la percepción humana y la construcción del ambiente. Matsuda se interesa por la disolución de los límites entre lo físico y lo virtual, proponiendo nuevas perspectivas sobre lo urbano. Ha exhibido su trabajo en el London V&A Museum to the Art, el Art Institute of Chicago y en el MOMA de Nueva York. Sobre la realidad aumentada o *hiper-reality* de Matsuda se pueden citar los filmes *Domestic Roboco* (2010), *Augmented (Hyper)Reality: Augmented City 3D* (2010), *hyper-reality* (2016), su ensayo *Cities for Cyborgs* (2010), su tesis de maestría *Domesti/city: the dislocated home in augmented space* (2010), entre otras producciones (Keiichi Matsuda Ltd. 2016).

La hiper-realidad de Matsuda es la realidad con capas virtuales añadidas, un sándwich de información unido por la prensa de la intersubjetividad. Es el futuro de la realidad aumentada que inundaría el mundo en un estanque de virtualidad (aunque considero que la realidad actual no se aleja mucho de ese paisaje). Se trata de imprimir en la capa digital la cotidianidad urbana. Es la muerte de la naturaleza orgánica, a manos de las tecnologías intervencionistas de la identidad, que generan un replanteamiento de la frontera entre lo natural y lo artificial en las prácticas tecnosociales que están dando nuevos significados a las identidades (Escobar 1999). Es convertirse en cibernauta con capacidades aumentadas por las realidades virtuales (Hayles 1993, Lévy 1993). Es el

capitalismo como “economía con la capacidad de trabajar como una unidad en tiempo real y a una escala planetaria” (Castells 2010). Las redes crean un nuevo tipo de espacio, el de los flujos.

El objetivo de Matsuda, por tanto, es “to understand how these emerging technologies could work together to form a quite different picture of what the future city will look like” (entender cómo estas tecnologías emergentes podrían trabajar juntas para formar una imagen distinta de cómo se vería el futuro) (Dezeen 2016). Es crear energías potenciales de crítica sobre cómo las tecnologías emergentes impactan y van a impactar nuestro diario vivir, y como lo afirma el mismo Matsuda: “one of the defining characteristics of augmented reality is that it is subjective. Everybody can see their own version of the city. And that means that everything is customisable” (una de las características de la realidad aumentada es que esta es subjetiva. Todos pueden ver su propia versión de la ciudad. Y eso significa que todo es personalizable) (Dezeen 2016). Es asistir a la ilusión personalizadora de la vida sobre los marcos hegemónicos y controladores del sistema productor-consumista-productor.

Juliana Restrepo es la protagonista del corto *hiper-reality*, la gallina de testeo, la muestra escogida; es la víctima y el ejemplo de un presente-futuro terriblemente seductor y destructivo. Medellín es su ciudad, un ambiente urbano como la temible pared interminable que nos deja ver el último camino de la humanidad global. Junto a esta pieza audiovisual, tomaré el ensayo de Núñez como un análisis bastante acertado del vídeo de Matsuda. Para Núñez (2012), ahora mismo asistimos al fin de la historia y a la devastación de todos los individuos en el posmocalitalismo. Es la abolición de lo popular y lo dominante, donde todos somos funcionales al sistema. La identidad grupal ha suplantado a la subjetividad reflexiva en la interdependencia al sistema electrónico y a la visualidad digital, que se encarna en nuestro funcionamiento vital. La identidad grupal del futuro matsudiano es el culto global a la dependencia sin retorno: el sistema virtual-sensorial. Aunque, probablemente, ya asistimos al comienzo de esta patología de la dependencia.

En *Hiper-Reality*, Juliana se nos muestra como pasajera de un bus, mientras interactúa con un juego cualquiera que se ve en su retina, pero, detrás del juego, en cada unidad de espacio visual, hay algún letrero (o pasacalles, como lo postularía Núñez), alguna información, algún color, etc. Aparece como distraída en la representación de la caricatura

extrema de la distracción. Está “[...] sobrecargada por el constante flujo de información que le llega a través de la red y que ha terminado por definir una identidad digital para Juliana, completamente alejada de la realidad” (Martín 2016). Posteriormente, ella abrirá un *gadget* de google con un gesto de manos y le preguntará dramáticamente: ¿Quién soy yo? ¿Para dónde voy? ¿Puedo volver a empezar? El sistema le mostrará sus datos personales, su ubicación satelital y la opción de resetear su dispositivo electrónico. Juliana no es feliz, vive para el sistema-mundo, ya no es humana. Su humanidad se redujo al dispositivo electrónico; no hay nada más allá. Y el aparato no le responde a su humanidad, la extrajo.

Lo que sigue es el exceso, la nada en la cantidad desbordada, no hay unidades matemáticas; hay productos y potencias. Juliana se baja del bus y ve el panorama virtualmente aumentado de su ciudad: cada espacio identificado con una etiqueta, cada dinámica social presupuestada, cada tiempo futuro avisado, cada espacio-tiempo intervenido e inyectado de sobresignificación, en su mente, a través de sus ojos. Así, mezclando lo que postula Núñez, en este panorama visual-sensorial dejamos atrás el grafiti como dispositivo de sentido y entramos al pasacalle idiotizante, que en este vídeo se vuelve el ornamento virtual. El pasacalle recuerda, para Núñez, la forma boba de representación del ánimo en la comunicación electrónica. El pasacalle es el correlato del *spam*; Medellín es el crisol del *spam*. Es la devastación de lo público y a la vez de lo íntimo; es síntoma de la disolución de lo dominante y lo popular, solo hay cultura de masa; es moda y cierra el ciclo evolutivo de la comunicación. Esta se aliena y se aleja de todo lo político. Juliana ve un paisaje pasacallístico, tampoco hay nada más allá.

Núñez afirma que el pasacalle es producto de la era de la democracia mediática, la era del registro, almacenamiento y transmisión, donde siempre hay algo que quiere transmitirse. Es el sistema virtual-sensorial que territorializa todo, sin lógica ni sentido, en este caso, desde lo holográfico, el extremo del artificio. Es la necesidad de decir todo porque sí, al margen del sentido. Esto es la esencia de la democracia mediática para Núñez: un imperativo de comunicación sin política ni símbolos. La comunicación es lo conectado, lo agregado y la transmisión de fuerzas; es “mecánica de contacto” por la cual, las nuevas generaciones se socializan: comunicar es la regla del mundo contemporáneo y su caricatura se encuentra en el paisaje del Medellín matsudiano. Juliana

ve un paisaje de pulsiones comunicativas, las de la macroestructura social del abandono de la humanidad. Es la comunicación y no el sentido, porque este último es para Núñez lo que rompe con los flujos y las conexiones. El sentido es político y la comunicación económica. Comunicación es mundo sin sentido. Medellín es lo hiperconectado, lo hipercomunicado y lo hiperintersubjetivado.

En la ciudad de Matsuda ya no hay nada interesante ni digno de mostrarse, por ende, todo se ve en la transparencia (Byung-Chul 2013). Para Núñez, se trata de una fase superior de la comunicación: la transmisión como la “verdad masturbatoria de la comunicación”. En el mundo matsudiano las cosas significan diferente, son los objetos “M” de Núñez, los que no se ven, pero son evidentes. Están entre nosotros, instalados en lo cotidiano, aceptados como naturales y aproblemáticos. Aunque lo “M” también es lo maravilloso, lo que no podemos dejar de ver. Así son los objetos “M”: o no los vemos o no los podemos dejar de ver y, o en ambos está ausente la distancia simbólica y la posibilidad de interpretación. Estar eternamente conectado al sistema virtual-sensorial es, articulándose con Núñez, la muerte de la ley a manos del placer, la ritualización obsesiva y el disciplinamiento del goce en los placeres. No hay nada más allá del holograma, aunque si se quitara, la realidad yacería en una desnudez incómoda para las masas, una extrañeza que produciría una distancia de interpretación insalvable.

La realidad aumentada de Matsuda puede postularse como posible producto de la democracia mediática de Núñez. Es el goce constante que no conoce el ejercicio político. El mundo del capitalismo mediático y la comunicación de masas, radicalmente democrático, pero violentamente apolítico. El paisaje virtual sobreinformado sería para Núñez el clima fiestero que está sellando el fin de la civilización y de la política, en contraposición al drama como juego crítico productor de sentido. Pero en el mundo de Matsuda no hay drama, porque nuestras emociones están mediadas e interceptadas por el sistema virtual-sensorial. El ejercicio dramático-crítico es censurado automáticamente porque es amenaza directa al sistema y, de hecho, este ejercicio es expulsado, por el sistema virtual-sensorial, del universo posible de significación. ¿Qué somos en el mundo de Matsuda? Pues las “manadas” de Núñez. Las que componen el mundo global territorial-etológico que no tiene lugar para procesos complejos de subjetivación. Todo lo cubre la mecánica

superficial de marcas de comportamiento. Para Núñez, vivimos en una sociedad-manada y no en una sociedad-subjetividad. La manada es una mecánica horizontal de ensamblajes miméticos y aditivos de comunicación y contagio. La sociedad etológica socializa a los individuos por pertenencia, disciplina y comunicación. Es sociedad comunicante, pero no significativa, donde, el grado máximo de comunicación deviene en grado muerto del sentido. La manada lleva a un altísimo grado la ritualización de la práctica social. La sociedad etológica está llena de normas y reglas, pero carece de leyes. No procede a la legitimación, sino a la aceptación asimbólica y ritual de la existencia de lo diferente. El ritual del no-sentido es el sistema operativo de la máquina virtual-sensorial.

Volviendo a la línea narrativa del vídeo, Juliana ingresa al supermercado Éxito y comienza a hacer algunas compras, cuando, de repente, su sistema empieza a fallar, se distorsionan las capas virtuales de la realidad o, más bien, las capas no cubren lo real, son la realidad misma. Llama a su servicio de virtual-comunicación y le contestará una operadora que la saluda por el nombre de “Emilio” y, ante su negación identitaria, la operadora se vuelve operador y la llama por su nombre. Juliana pregunta por la salud de su sistema y el operador luego lo reinicia. Cuando se van todos los ornamentos digitales, se nos presenta el alivio visual de la realidad “desnuda” que, sin embargo, al analizar la imagen sin ornamentos, nos deja ver que lo que veríamos cotidianamente en el supermercado también es una realidad llena, no vacía. Las etiquetas, la multitud, la información, las unidades difuminadas en los productos y las potencias matemáticas.

¿Qué diferencia hay, entonces, entre la hiper-realidad de Matsuda y la realidad de 2016? Tal vez ninguna estructuralmente, pero nuestra reacción nos dice que sí la hay, porque considero que en la de cualquier lector habrá una de dos reacciones: se siente maravillado al ver que la tecnología se nos embutirá por el ano o que, por el contrario, nos dé incomodidad y hasta miedo vivir en el aparente extremo de la saturación social (Gergen 2006). El final del cortometraje no podría ser más evocativo, sugestivo y paradójico.

Juliana sale del supermercado en busca de un centro de atención técnica cuando, de repente, lo que parece ser una mujer (que no se identifica bien por la cantidad de *gadgets* que hay en la mirada de Juliana), le hiere su mano con arma blanca. La primera reacción es la

del sistema, seguramente más inmediata que la de la Juliana fisiológica (reemplazando hasta su dimensión física-biológica sensorial), luego le avisa que ha detectado una herida y, tras el revuelo correspondiente, su sistema parece dañarse: se van sus puntos. Le han robado sus puntos. De nuevo las capas desaparecen y queda su cotidianidad desnuda, pero enfocada, con punto de fuga, hacia una imagen religiosa que ve al otro lado de la calle. Es la imagen de la Virgen a la cual se acerca; el sistema se reinicia. Frente a la Virgen, reaparecen las capas digitales y los pasacalles, invitándola a unirse al catolicismo; luego, le pide que dibuje la señal de la cruz para aceptarla, lo hace con otro gesto de manos y allí comienza algo nuevo: una vida, nuevas capas, un nuevo objetivo, una nueva subjetividad, nuevos puntos, etc. El ambiente holográfico del sistema virtual-sensorial se vuelve un dispositivo de ejecución de lo que Núñez categoriza como un estado de excepción, por infantilización radical de lo social y donde el mercado, la publicidad y la imagen, tejen un inconsciente de desregulación y goce, desde la comunicación. Pone en la mesa al mundo actual y futuro donde las adversidades son presentadas como anomalías y no como algo estructural y, ante el miedo que nos produce el desequilibrio (o la reiniciación de nuestro sistema virtual-sensorial), la reacción generalizada es la de exigir intervención policíaca (la de Movistar) para nuestro cuidado. Así nos entregamos voluntariamente al estado de excepción. Es la nueva estructura psíquica de lo social, todo está atravesado por el mercado de los objetos, cuerpos y discursos; todo son pasacalles. Núñez agrega que el estado de excepción no se inscribe jurídicamente, todo funciona solo en una violencia tranquila y aporética. No proviene de un poder soberano, es preideológico y prepolítico. La cuestión que señala Núñez es definir otra vez al poder, reideologizarlo. El problema es reinventar la política.

El control de la tecnología sobre nuestros cuerpos es la tecnopolítica o tecnobiopolítica. Y como Núñez señala, si la política es una socialización de los cuerpos a través del lenguaje, la biopolítica foucaultiana es control de los cuerpos a través de técnicas mecánicas policíacas o médicas, que, en este caso, se fusionan en el sistema virtual-sensorial que termina por determinar totalmente la manera como percibimos el exterior. Las rupturas de este sistema son también las anomalías que caracteriza Núñez, ante las cuales se redoblan los rituales de previsibilidad, en los que sus fallas se solucionan con más biopolítica, volviendo el sistema

perfecto que reutiliza y multiplica su energía residual. Las anomalías son las fallas de los sistemas de previsión, control y seguridad; son enemigo asocial y apolítico sin ideología. Es la entrega del cuerpo a la infantilización extrema. La anomalía no existe por fuera del aparato virtual-sensorial, hace parte de ella, se soluciona dentro de sus marcos, no hay más allá. El funcionamiento del sistema virtual-sensorial es dispositivo eto-biopolitizante, que Núñez define como la manera en la que las propiedades del alma o de la moral se vuelven instrucciones y estímulos hacia el cuerpo. Qué ejemplo más certero el de Juliana herida por una raponera, que reacciona dentro del margen emocional que le determina su propio sistema. El emoticón, dice Núñez, refleja la producción de afectos y humores a través de la imitación, la disciplina y los rituales. Nunca miente porque está al margen del sentido: es la catástrofe del mundo bioetológico, en el cual se ha desfundado el antagonismo entre lo que parece ser y lo que es. La relación de sentido se ha disuelto en lo real, sin lenguaje del cuerpo; se nos ha despojado de la existencia política. El cuerpo de Juliana es el cuerpo que flota en la atmósfera del goce sin ojos. Núñez escribe que la conexión del cuerpo al placer conduce al destino de la desaparición, una fusión definitiva con el mundo, peor que la muerte. El goce es el nivel más elemental, la conexión del cuerpo sin ojos con el mundo.

CONCLUSIONES

Para Arturo Escobar (1999), lo que debemos recuperar ante los nuevos tiempos tecnosociales son las subversiones electrónicas en búsqueda de la democratización de la información, las subversiones ecológicas en nombre de la pluralidad de modos de conciencia y prácticas de la naturaleza, y las subversiones culturales que promuevan la coexistencia de regímenes de alteridad y subjetividades. Es la utopía, pero es mediante ella que lo filosófico deviene en político (Deleuze y Guattari 2001). Los humanistas nos concentramos en explicar el pasado y el presente, pero nos da miedo explicar lo que aún no ha pasado, nos da miedo suponer. El ejercicio de la suposición parece que se acerca más al del arte que al de las ciencias sociales; sin embargo, entre los dos campos epistemológicos puede haber cruces de sentido, y allí debemos encontrar posibilidades interesantes de estudio social. Matsuda lo hace, supone y luego crea, pero de qué manera más bella y atemorizante. ¿Cómo explicar la contemporaneidad a una

liebre muerta? Pues no se puede. Lo contemporáneo es tan complejo, tan variado y tan fluido, que los ejercicios de su descripción y explicación se limitan a una ínfima parte de su envergadura total. Lo que me evoca este ensayo es una aproximación analítica a la Era de Occidente, a la sociedad global de todas las direcciones, democrática, mecánica, hipercomunicada, hiperintersubjetivada y sin sentido. La hiper-realidad de Matsuda es el producto potencial del culto y la democracia mediática. Es poder ver que así como Juliana, solo estamos a una señal de la cruz de ser capturados por esa naturaleza amébrica fagocitante de la tecnología y la globalización. Se trata de pensar una antropología de la ciencia y la tecnología. Pensar que toda tecnología inaugura un mundo, una multiplicidad de rituales y prácticas, con el objetivo de mantener el valor del arraigo territorial, la interacción física para la creación de culturas, el carácter orgánico de la relación con lo natural (Escobar 1999). Es enfrentarse a la cibercultura o, como la llama Escobar, “Ciberia”. Y todo este proceso acompañado del cuestionamiento fundamental a los nuevos modos de construcción y adscripción identitaria, que se generan en los aparatos virtual-sensoriales. Estamos ya muy llamados a encontrar los mecanismos necesarios y suficientes para cambiar el rumbo de esta sociedad que decae cada vez más. El reto está en no rendirse y hallar las respuestas donde no hemos buscado: lo oriental, lo artístico, lo metafísico, lo cuántico, etc. Me da mucha satisfacción ver producciones audiovisuales que piensen el futuro y, en el caso de Keiichi Matsuda, veo una advertencia muy ácida sobre nuestro devenir. Lo único que sé es que espero no estar allí.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AméricaLatinaSí. 2016. “Staff”. Consultado el 22 de mayo de 2016. <http://web.archive.org/web/20100308120507/http://tips.org.uy/amsi/staff.htm>
- Beuys, Joseph. 1965. *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt* (Performance). Consultado el 18 de agosto de 2016. <http://www.van-ham.com/datenbank-archiv/datenbank/walter-vogel/beuys-aktion-wie-man-dem-toten-hasen-die-bilder-erklaert.html>.
- Castells, Manuel. 2010. *The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture* Vol. 1. West Sussex: Wiley-Blackwell Ed.
- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. 2001. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.

- Dezeen. 2016. “Augmented reality road markings and signage - could be applied as a digital layer”. Consultado el 22 de mayo de 2016. <http://www.dezeen.com/2014/06/11/keiichi-matsuda-augmented-reality-road-markings-signage-navigation-digital-layer/>
- Escobar, Arturo. 1999. *El final del salvaje: naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea*. Santafé de Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología y CEREC.
- Gergen, Keneth. 2006. *El yo saturado: dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Guattari, Felix. 2008. *Chaosophy: Texts and Interviews 1972-1977 (Semiotext(e) / Foreign Agents)*. Semiotexte.
- Han, Byung-Chu. 2013. *La sociedad de la transparencia*. Trad. R. Gabás. Barcelona: Herder.
- Haraway, Donna. 2013. *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. New York: Routledge.
- Hayles, Katherine. 1993. The Seductions of Cyberspace. En *Rethinking Technologies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Keiichi Matsuda Ltd. 2016. *hyper-reality* “Studio”. Consultado el 22 de mayo del 2016. <http://km.cx/about/> el 23-05-16 a las 14:59.
- Lévy, Pierre. 1993. *As Tecnologias da inteligência*. Sao Paulo: Editora 34.
- Martín, Rafa. 2016. Hyper-reality, de Keiichi Matsuda. Consultado el 18 de agosto de 2016. <http://www.lashorasperdidas.com/index.php/2016/05/21/hyper-reality-de-keiichi-matsuda/>
- Núñez, Sandino. 2012. *El miedo es el mensaje*. Montevideo: Casa Editorial HUM.