

ERGONOMÍAS DE LA MIRADA*

Sobre arte y visualidad en el prisma de la realidad aumentada
Jesús Fernando Monreal Ramírez

*Proyecto realizado a través del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

Agradecimientos

Este ensayo es un producto auspiciado por el Programa de Apoyo a la Creación e Investigación en Nuevos Medios del Centro Multimedia del CENART. Quiero agradecer al Centro por su apoyo en la investigación, especialmente a Liliana Quintero, Coordinadora del taller de investigación; quien fue mi principal interlocutora en el desarrollo del trabajo. También agradezco a Jorge Reyes Escobar, por sus extraordinarias asesorías respecto a la obra de Deleuze. Mi agradecimiento a Arizbet Lira Navarro por todo su apoyo teórico y su cariño, a Francisco Cañón Taladriz y a Carlos Hernández Cordero, quienes tuvieron a bien leer el texto y hacerme sugerencias muy atinadas. Por último, dedico este trabajo a mis alumnos de los cursos de estética que he impartido, quienes han alimentado mi inquietud por estos temas. Creo por lo demás, que es necesario ser conscientes de lo parcial y provisional del saber, y de que cualquier problemática implica una diversidad de dimensiones, ya sea en su manifestación o en su tratamiento.

ERGONOMÍAS DE LA MIRADA

Sobre arte y visualidad en el prisma de la realidad
aumentada **Jesús Fernando Monreal Ramírez**

En el momento en que se prepara la automatización de la percepción, la innovación de una visión artificial, la delegación a una máquina de análisis de la realidad objetiva, convendría volver sobre la naturaleza de la imagen virtual, imaginaría sin soporte aparente, sin otra persistencia que la de la memoria visual mental o instrumental.

Paul Virilio

UNO.00 El problema

La mirada se cumple en un territorio abierto por un régimen escópico¹, no es el simple proceso perceptivo de un sujeto solipsista o la objetividad de la imagen, tampoco el producto de un ojo solitario que vigila; la mirada es en algún sentido, *territorialización* en el lugar que habitamos. Es cierto que la mirada sucede siempre bajo una imagen de la visualidad, pero ésta implica a su vez una imagen del pensar. La imagen retiniana de la *perspectiva naturalis* o el ojo abstracto de la *perspectiva artificialis*, se sustentan en imágenes del pensamiento.

En la misma línea, el descrédito de lo visual promovido entre varios sectores de la filosofía, se debe en parte a la tendencia clásica y metafísica de circunscribirlo en el ámbito primero del *logos* y luego de la conciencia, con lo que se ha producido una imagen de la visualidad acorde a todo un dispositivo histórico del pensar como representación, reconocimiento; *mimesis*, *episteme*. Pero la visualidad no se reduce al plano de la certeza, sino que incide ampliamente en la producción de significados; se refiere a modos de lo visible y lo invisible, así como a la transitoriedad y fluidez de imágenes en tanto que abre significados. No es sin embargo, un dispositivo cerrado como pudiera pensarse, antes bien, forma un complejo de relaciones que se organizan y que condicionan sistemas visuales: *modos de visualidad*.

En este ensayo se tratará la visualidad en términos de un sistema complejo que implica diversas esferas de significado y se problematizará retrospectivamente a partir del contexto de una de las cuestiones que en pleno siglo XXI puede considerarse característica de las sociedades globalizadas central o periféricamente, y que ha permeado considerablemente a los modelos artísticos de presencia escópica; tal cuestión puede formularse en la siguiente hipótesis: la era del llamado capitalismo informacional y de la tecnociencia, implica la emergencia de un tipo de “régimen escópico de visualidad aumentada”, generado en el contexto en el que intervienen artefactos digitales que consolidan un tipo de estatus ontológico de la imagen electrónica más allá de los dispositivos tradicionales de representación visual.

El “régimen escópico de visualidad aumentada” cuestiona la imagen de una epistemología en términos de *representatio*, de una visualidad binocular consustancial al sujeto; y con ello la versión moderna del espacio homogéneo y la identidad objetual como mismidad. Un régimen escópico de realidad aumentada plantea la existencia de una mirada artificial que no depende de un pensamiento visual al modo moderno, pero tampoco de una lógica intrínseca a las determinaciones biológicas que condicionan nuestra existencia, sino que se sustenta en dispositivos tecnológicos de narrativa infográfica; ¿hasta qué punto la realidad aumentada abandona por ejemplo, el paradigma cartesiano?, eso es algo que habrá que verse. Por lo demás, hablaremos aquí de una mirada pública-artefactual diseñada en función de un significado de la tecnología; por lo que se ha optado por la expresión *ergonomías de la mirada* que nos remite a una visualidad atravesada por el diseño y la síntesis tecnológica.

Luego, en el ensayo se tienen dos objetivos; en el primero (UNO), se pretende argumentar que la imagen de una mirada intrínseca al sujeto monocular o binocular es la traslación de la imagen del pensar moderno circunscrita a los conceptos de identidad, sujeto cerrado y de *representatio*. En el entorno de un “régimen escópico de realidad aumentada” contrariamente, la mirada abandona el marco cerrado e interior de la psique y la *representatio* propias del fisicalismo moderno entre los siglos XVII-XIX para instaurarse en el *pathos* de una realidad simultánea, en la que acudimos por ejemplo, a la existencia de eventos que ocurren en un mismo espacio, con lo que la afirmación aristotélica: “es imposible que dos cuerpos ocupen simultáneamente el mismo lugar”² es fuertemente cuestionada, y a partir de lo cual lo visual se organiza en el marco del espacio intersubjetivo que permite la tecnología infográfica.

En el segundo apartado (DOS y TRES), el objetivo es desarrollar la tesis según la cual un “régimen escópico de realidad aumentada” plantea la existencia de una imagen del pensar distinta a la *representatio*, que posibilita dos formas de visualidad sintético-tecnológica antagónicas entre sí: la vigilancia por un lado, en una nueva modalidad que llamaremos *visibilizar*: un hacer visible a

través de códigos de registro, vinculado a un creciente proceso de estandarización y codificación del mundo, y lo que se desarrollará siguiendo a Gilles Deleuze, bajo el término de visualidad *háptica* para hacer referencia a un tipo de mirada táctil. Mediante estas formas de mirar se organiza un argumento crítico a la imagen del pensar como *representatio* y a la mirada como dispositivo de un sujeto aislado que observa.

El interés en esta investigación no es por lo demás, el de elaborar una descripción de la dimensión instrumental o técnica del término *augmented reality*, propio de la ingeniería, mucho menos se pretende incluir un recuento de dispositivos tecnológicos escópicos. Lo que el lector encontrará es un ejercicio filosófico.

¹Uso la expresión “régimen escópico” a partir de los estudios sobre la visualidad desarrollados recientemente por Martin Jay. Algunos teóricos de los relativamente nuevos estudios visuales como José Luis Brea hablan por ejemplo, de “episteme escópica” con lo que circunscriben la cuestión de la visualidad en el ámbito de la problemática sobre la certeza y en general sobre el conocimiento. Me parece que la noción “episteme escópica” es útil pero no suficiente, sobre todo cuando tratamos de la visualidad abordándola más allá de una teoría del conocimiento. Véase la obra de Martin Jay, quien también presenta un estudio sobre el descrédito de la mirada en la filosofía del siglo XX. *Ojos abatidos. La denigración de la mirada en la filosofía francesa del siglo XX*, Akal, Madrid, 2007. También. José Luis Brea, “Prologo”, en Estudios visuales, Akal, Madrid, 2002.

²*Acerca del alma*, Gredos, Madrid, 2000. En esta obra Aristóteles plantea una teoría naturalista y teleológica de la mirada en relación al color y la transparencia. En todo caso, Aristóteles inaugura un régimen escópico que naturalizó un paradigma sobre el sentido común todavía hoy muy influyente y según el cual, cada facultad humana tiene uno y sólo un correlato sensible: al tacto la textura, al ojo el color; “Evidentemente, cada sentido —asentado en el órgano sensorial— tiene su objeto sensible correspondiente, por ejemplo, la vista: lo blanco o lo negro, el gusto: lo dulce y amargo”, p. 132. Con ello se anula la posibilidad de una visualidad sinestésica o háptica propia de la realidad aumentada.

UNO.01 El territorio

En el estudio de las relaciones entre visualidad humana y tecnología infográfica, debemos reconstruir —al menos metodológicamente— encuadres paradigmáticos específicos y parciales de gestación que contemplan por ejemplo, discursos, flujos simbólicos, prescripciones técnicas y de poder, así como la materialización de las mismas en las prácticas de los individuos. Nuestra praxis visual se produce en función de fuerzas y procesos pertenecientes a distintos dominios lingüísticos como lo virtual y lo actual, por lo que, no podemos aislar a aquella de su geografía genética.

Un aparato tecnológico promueve dispositivos de producción y distribución de presencia y de certeza; afirmar que es un mero soporte mediático es limitado; los artefactos contribuyen en la organización y reacomodo de aquellos encuadres territoriales dinámicos, inestables y con límites parciales en los que habitamos social y culturalmente.³

Esto significa que no hay prácticas o sistemas visuales puros, sino que toda acción humana está condicionada artefactualmente, interpretada simbólicamente, articulada socialmente, situada ambientalmente, y en general organizada de forma compleja. Usando una expresión de Peter Sloterdijk, se puede afirmar que nuestras maneras de habitar en el mundo poseen siempre una dimensión *técnica* en tanto que constituyen procesos antropotécnicos⁴ de llegar a la humanización del *homo inhumanus*.

La *tekné* griega por ejemplo, constituyó un modo de tecnificación del habitar; en el sentido griego de *tekné* el animal se humaniza en el *nomos* (prescripción), luego en el *canon*, por lo que se familiariza con lo real técnicamente. Incluso Platón señala en la *República* la necesidad de seleccionar al ser humano psíquica y biológicamente de acuerdo a un sentido teleológico del ser expresado en la *tekné*.⁵ Los distintos tipos de ciudadanos que planea Platón para la *Polis* nos hablan de la germinación de un *homo técnico* en el sentido clásico del término, es decir, como aquel individuo que conoce y dispone de una estructura normativa. Esta práctica y este estatus técnico de lo humano serán desarrollados en el Renacimiento como *modus vivendi* del animal operable.

Pero todo habitar y familiarizarse sucede en la forma del territorializar, abriéndose con ello condiciones de significación. Para pensadores como Martin Heidegger, *tekné* nombra cierto modo ontológico de territorialización en tanto que abre presencia: “la *tekné* es una manera de traer delante lo ente, en la medida en que saca a lo presente como tal fuera del ocultamiento y lo conduce dentro del desocultamiento de su aspecto”⁶. Sin embargo, esta definición de *tekné* no permite por ejemplo, entender con precisión en qué consiste este territorializar; y menos aún, que es condicionado por fuerzas de distinta índole significativa que se distribuyen y que nos hablan de regímenes que condicionan nuestra praxis y nuestro habitar.

La territorialidad es un elemento fundamental en el habitar humano, “al constituir el marco en el que se llevan a cabo las actuaciones encaminadas a la supervivencia del individuo y la especie, porque un territorio se auto-organiza en relación a una tipología de conductas”⁷. Estas tipologías se expresan en acciones y en territorios que no son simples sitios de tránsito. El lugar incluso está antropológicamente subordinado a las apropiaciones territoriales posibilitadas por estos regímenes.

Nuestro habitar es técnico, porque en él se generan apropiaciones —de campos de fuerzas relacionales y comunicantes— que hacemos en nuestra conformación, los cuales producen organizaciones provisionales, que incluyen por ejemplo, las de los sistemas visuales en los que nos movemos; y esto constituye precisamente la convergencia de relaciones lingüísticas que se trenzan abriendo territorios. Entonces, un territorio está hecho de fragmentos deificados que adquieren un valor de propiedad.

Sin embargo, la territorialización implica un régimen con el que convive y la condiciona; un régimen es una estructura abstracta compuesta por precogniciones, estrategias, normas, técnicas y tecnologías que promueven culturalmente la organización del orden del poder y de nuestras acciones; consiste en una estructura compleja que condiciona ciertas relaciones (teóricas, prácticas) entre los individuos y su entorno, como las de control y la disciplina.⁸

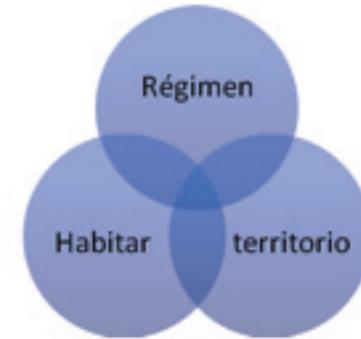


Diagrama 1

En el circuito de la visualidad un *régimen escópico* consiste en una estructura abstracta que condiciona culturalmente la organización del orden de visualidades en que nos movemos; condiciona nuestras formas de mirar, maneras de comprender y relacionarnos visualmente, modos de marcar distancias, orientaciones; genera relaciones

³Para Martin Heidegger, el habitar es un *existenzialität*. El habitar en el mundo como condición de posibilidad se expresa en casos concretos en nuestras relaciones con las cosas. Heidegger define el habitar como una estructura fundamental dotada de unidad que no es fundamentalmente sujeto como tampoco el mundo es objeto: “sujeto y objeto no coinciden con *Dasein* y mundo”. Véase *Ser y Tiempo*, FCE, Buenos Aires, 2002, p. 72.

⁴Peter Sloterdijk, *Normas para el parque humano*, Siruela, Madrid, 2000, p. 66. Sloterdijk defiende una biocultura y señala que el ser humano es producto de tecnologías de inhibición y desinhibición, tales como la moral, la educación y la cría.

⁵Platón, “La república”, *Diálogos*, vol. IV, Gredos, Barcelona, 2002.

⁶Martin Heidegger, *Observaciones relativas al arte - la plástica- el espacio. El arte y el espacio*, Universidad Pública de Navarra, Pamplona, 2003, p. 75.

⁷Fernando Torrijos, “Sobre el uso estético del espacio” en *Arte efímero y espacio estético*, José Fernández Arenas (Coord.), Anthropos, Barcelona, 1980, p. 21.

⁸José Luis, Brea, “Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image”, *Revista de Estudios visuales*, núm. 4, archivo PDF, <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index/htm>. Consultado en noviembre de 2008.

que producen conocimiento y significado en lo privado y en lo público, y ocasionan en un territorio escópico la existencia de una serie de nexos de unión entre ciertas tipologías de visualidad y las apropiaciones simbólicas e imaginarias que los individuos hacemos del entorno como un campo de batalla inestable. Al respecto, José Luis Brea apunta:

La constitución del campo escópico es cultural, o digamos, está sometido a construcción, a historicidad y culturalidad, al peso de los conceptos y categorías que lo atraviesan. O dicho de otra forma, resumiendo finalmente: que el ver no es neutro ni, por así decir, una actividad dada cumplida en el propio acto biológico, sensorial o puramente fenomenológico. Sino un acto complejo y cultural y políticamente construido, y que lo que conocemos y vemos en él depende, justamente, de nuestra pertenencia o participación de uno u otro régimen escópico.⁹

Luego, un régimen escópico condiciona la confluencia de modos de visualidad y circulación de imágenes, en las que la presencia y la certeza mediante la visualidad es posible. Un régimen escópico abre territorios visuales de presencia y de certeza, es por tanto, una maquinaria que propicia la producción de realidad.¹⁰

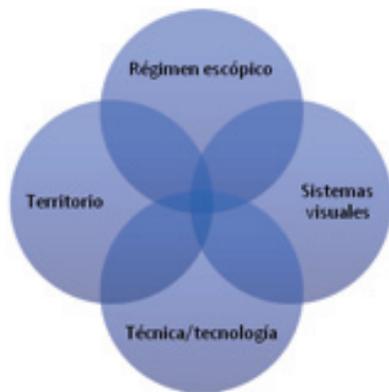


Diagrama 2

⁹*Ibid.*

¹⁰No me refiero aquí a una entidad o sustancia metafísica-*arjé*. Uso el término maquinaria para referirme a todas aquellas micro-*ontologías* en términos de relaciones de fuerzas, procesos, mecanismos, prescripciones, *epistemes*, que se trenzan emergiendo sistemas autorganizados.

UNO.02 El ojo abstracto

La era Moderna, inaugurada en el siglo XVII y condicionada por la *perspectiva artificialis* del Renacimiento, el cartesianismo, los importantes estudios científicos del fisicalismo, el cálculo y el diseño, el giro copernicano y la emergencia de un creciente antropomorfismo sustentado por la joven fisiología, edificó un régimen escópico que se consolida en la imagen del pensamiento entendido como *dispositivo de proyección*, que hizo del territorio visual un campo cerrado y puro de representación epistémica interna a un ojo abstracto y a una versión sustancialista de la realidad.

El sujeto moderno está caracterizado por una revolución intelectual que incorpora a la *creatio* como esencia de la autoterminación humana y hace de la conciencia técnica un tipo de racionalidad instrumental. El ser moderno relega el estatus preponderante de la mimesis aristotélica y se piensa a sí mismo siendo fundamento de la *creatio*, un producir que viene del no ser hacia la creación de ser¹¹. Aunado a ello, la *creatio* abre la posibilidad de un pensamiento que proyecta sobre el mundo sus inquietudes de diseñarlo. Pero sobre todo, el dispositivo de proyección hace del paradigma moderno de humanización, un proyecto de ergonomía, porque introduce el diseño y la *representatio* en la imagen del pensar y especifica la técnica al nivel del ser.

Es bajo este régimen que el ser humano habita bajo procesos ergonómicos, materializados en programas de cálculo, de racionalización del trabajo, estrategias disciplinarias, de antropotécnicas y en general por todo un aparato de ortopedia que Michel Foucault ha estudiado ampliamente en su obra *Vigilar y castigar*. Autores como Habermas, han apuntado también, que las sociedades industriales se aproximan a un tipo de control del comportamiento dirigido más bien por estímulos externos —prescripciones técnicas— que por normas morales.¹²

En todo caso, el precedente de una ergonomía de la visualidad, entendida como el diseño del cuerpo y la mirada en el marco de un dispositivo, sea éste biológico, médico, etc.; se localiza en este nuevo hombre creativo. Los artistas renacentistas unieron la visualidad a sistemas técnico prescriptivos expresados en geometrías de

la perspectiva y la proporción: perspectiva *artificialis* y *belleza*.¹³ El desarrollo de las artes visuales fue paralelo a la unión entre la práctica artística, la técnica y las teorías científicas sobre la visión, almacenadas ya en los grandes tratados sobre pintura, como el de Alberti y el de Leonardo.

Pero en este periodo, se explicitará con la perspectiva plana el carácter visual del *logos* y la *tekné*; la noción de espacio figurativo homogéneo será constituida y normalizada a partir de la incursión del papel de un observador racional como centro de referencia visual.

Si queremos garantizar la construcción de un espacio totalmente racional, es decir, infinito, constante y homogéneo, la <perspectiva central> presupone dos hipótesis fundamentales; primero, que miramos con un único ojo inmóvil y, segundo, que la intersección plana de a pirámide visual debe considerarse como una reproducción adecuada de nuestra imagen visual.¹⁴

Con la perspectiva *artificialis* el espacio se vuelve un plano que consolida la visión monocular de un observador abstracto, racional y con un pensamiento visual que olvida la función de la imagen retiniana y la visión angular, en vísperas de una óptica geométrica plana *in perspectiva*. “La construcción de la perspectiva abstrae del espacio psicofisiologista construido, un espacio matemático homogéneo”¹⁵.

Pero la relación entre visualidad y técnica moderna se consolida en el proyectar que otorga el pensamiento a la visión en términos de *representatio*. Por ello es que la perspectiva se esforzaba en formular un sistema aplicable a la representación artística y abogaba por la existencia de un ojo estático. El sistema visual se encuentra fuera del plano, de la gran ventana que deja ver un mundo geometrizado. Entonces, el ojo abstracto es un artefacto que idealiza la realidad no a partir de su carácter angular, sino de un sistema técnico prescriptivo que determina cómo debemos mirar. Este sistema será paulatinamente convertido en una maquinaria mecánica con el pensamiento cartesiano.

Aunado a este purismo moderno y esta apertura de la técnica mecanicista que hace de la naturaleza un horizonte de dispo-

sición para el pensamiento que proyecta, nos encontramos con el proceso en el que el mundo se convierte en imagen-proyecto. Este encerramiento del fundamento eclipsa al mundo de las cosas y plantea una noción de pureza ontológica que distingue al sujeto que piensa de la cosa corpórea¹⁶.

La importancia de la técnica para los discursos y los procesos de normalización de la visualidad humana, se expande con la incorporación del mecanicismo cartesiano que hará de la visión un dispositivo; es decir, un sistema operable que produce resultados técnicos. Para el siglo XVII, René Descartes utiliza la cámara oscura como una analogía para explicar su concepto material y maquinista de una visión monocular; con esto da un paso decisivo en el proce-

¹¹Véase Blumenberg, “Imitación de la naturaleza. Acerca de la prehistoria de la idea del hombre creador”, *Las realidades en que vivimos*, Paidós, I.C.E./Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1999, pp. 73-114.

¹²Habermas, Jürgen, *Ciencia y técnica como “ideología”*, Tecnos, cuarta edición, Madrid, 1999

¹³La perspectiva renacentista concibió el espacio según la geometría euclídiana, como un estado constante, tridimensional, y encerró el mundo en un cubo, transformándolo de tal modo que en el plano aparece como una pirámide. La Modernidad se orientó por la aproximación cartesiana al fenómeno del espacio en términos de *extensio*. Kant, apoyado en la metodología copernicana, otorgó al espacio un carácter más subjetivo e imaginario pero todavía bajo el esquema de universalismo objetivista. En todos estos casos, no se duda de un espacio natural con centralidad, fuera del sujeto como medio de representación y certeza, aunque bajo una visión menos emotiva y más racional. Sobre la diferencia entre *Perspectiva naturalis* y *Perspectiva artificialis* véase Erwin Panofsky, *La perspectiva como forma simbólica*, Tusquets, 3ª ed., Barcelona, 2008.

¹⁴Idem, p. 12.

¹⁵Idem, p. 14.

¹⁶En la *episteme* occidental que inauguraron los filósofos mecanicistas del siglo XVII, la mirada posee un lugar privilegiado en términos de representación. De hecho, la representación es el *modus operandi* típico de las ontologías clásicas de la mirada; es una forma de racionalización y apropiación del entorno, que sin embargo, constituye sólo una de las múltiples formas de *presencia visual*, un modo de *hacer visible* y *salir a la vista*.

dimiento de la tecnificación de la visión, lo cual sugiere la confianza del filósofo en los procesos técnicos y tecnológicos de construcción de la mirada y del mismo cuerpo humano.

Esto es claro por ejemplo, cuando Descartes señala que el sentido de la vista depende de la máquina de nervios que es el cuerpo, pero sobre todo cuando afirma refiriéndose a las bondades y utilidad de la tecnología que “la vista es el más universal y el más noble de todos los sentidos y no existe duda alguna de que las invenciones que pueden contribuir a dilatar su poder han de ser las más útiles”.¹⁷

Los trabajos de Descartes sobre el conocimiento humano evidencian algo sobre lo que Richar Rorty ha llamada la atención: la existencia de un observador al interior de una caja, propio del sistema visual monocular; un ojo interno a la consciencia que funciona de manera análoga a la cámara oscura y a la representación.¹⁸ La teoría moderna de la representación afirma que existe una correspondencia entre entidades significantes y aspectos dimensionados espacio-temporalmente. Desde esta perspectiva, la cosa física se construye en función de una noción estable de materia y la visualidad, se naturaliza en términos de un sistema de *representatio* interior a un sujeto nomológico, con lo que no obstante, se inicia un proceso de desmaterialización del mundo y de la imagen a partir de la técnica.

En este contexto la relación simbiótica entre visualidad y técnica que se desarrolla en el fisicalismo moderno, entendido como el paradigma en el que la realidad se dibuja bajo la brecha abierta por Descartes entre *extensio* y *res cogita*, emerge en términos de sistema mecanicista. Aquí encontramos la determinación ontológica fundamental del mundo en la *extensio* y el estatuto de la certeza en la psique, con lo que el sentido de una territorialización escópica se organiza en el contexto cerrado e interior a una subjetividad. En la Modernidad, un territorio escópico como terreno de evidencia es interior al sujeto, por lo que la imagen es mental; luego, la mirada es una prolongación de la psique, caracterizada por la *representatio* en relación a un sujeto que coloca la imagen visual al nivel de la esfera privada.

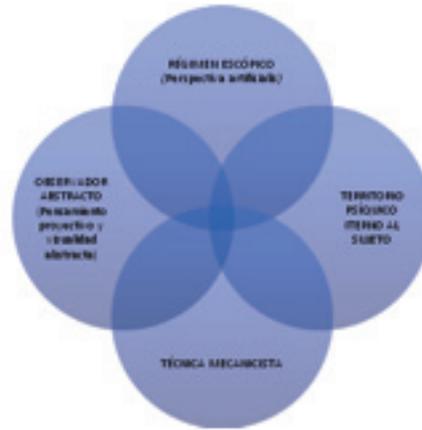


Diagrama 3

El régimen escópico del paradigma moderno se estructura en relación a dos aspectos condicionantes: 1) la tendencia a un *logocentrismo escópico idealizado* y 2) la conversión del mundo en objeto de proyecto a partir de la *representatio*, con lo que la técnica mecanicista es introducida. Con la ontología del *subjetum* racional la era Moderna libera un horizonte de identidades estratificadas, cuya apertura al mundo es nula o cuya relación con lo otro es antagónica. El sujeto es el pensamiento y la visión una modalidad de éste; así, lo visual es una forma del pensamiento-máquina y una modalidad de la *res cogita* que posee sin embargo, una relación difusa a un ojo fisiológico; es decir, la visualidad está más emparentada con un ojo abstracto que con un ojo físico.

La física moderna parte de esta versión hermética y reduccionista del mundo y el ser; “la ontología de Occidente —anota Edgar Morin— estaba fundada sobre entidades cerradas e incommunicables, como el ser, la sustancia, la identidad, la causalidad, el sujeto, el objeto”¹⁹. El ojo es un ente autosuficiente que no requiere de entorno alguno para ser, no es ecosistemático, no permite el modo del habitar en el mundo más que como relación de fundamento; hablamos con ello, de una visualidad escindida de la realidad a partir de la dualidad sujeto-objeto.

En relación a los diversos intentos que entre los siglos XVII y XIX existieron para explicar el significado de la visualidad humana en términos de pureza, tales como la filosofía empirista o el racionalismo, la fisiología dióptrica cartesiana; encontramos que en todos ellos, nos las vemos con un espacio plano y tridimensional de representación matemática.

En esta postura se parte de una modalidad de purismo epistemológico, de esfera interiormente homogénea, ubicada en la tradicional brecha entre un sujeto y un objeto, con la que se pretende encerrar los procesos de percepción en dominios libres de cualquier aspecto artificial, aunque curiosamente estas mismas posturas utilizan argumentos propios de la filosofía de la técnica para explicar sus hipótesis, como en el caso de Descartes quien, al intentar brindar una exposición de los procesos físicos y orgánicos en términos de una explicación puramente fisiológica, resuelve el problema de la naturaleza extensa humana, acudiendo a argumentos propios del mecanicismo causal²⁰.

Estos discursos nos hablarían de percepciones naturales que hacen referencia a un tipo de proceso sensitivo de un dispositivo abstracto y mecánico, un gran centro estenopeico propio de la visión monocular. En todo caso, estas posturas parten de un prisma escópico logocéntrico, fuertemente desarrollado en la era moderna que permite vislumbrar con claridad la función de representación que se le atribuye a la mirada en su relación primero, con la subjetividad, entendida aquí en el marco de la dualidad mente-cuerpo y luego con la técnica moderna como maquinaria de espacialización y homogenización de la realidad para su manipulación.

¹⁷René Descartes, *Tratado del hombre*, Biblioteca de Grandes pensadores, Barcelona, 1990, p. 52.

¹⁸Sobre esto véase el extraordinario artículo de Jonathan Crary: “Modernización de la visión” en *Poéticas del espacio*, Steve Yates (ed.), Gustavo Gilli, Barcelona, 2002, p. 312.

¹⁹*Introducción al pensamiento complejo*, Gedisa, Barcelona, 2003, p. 44s.

²⁰Véase *Las pasiones del alma*, ediciones Coyoacán, México D.F., 2000.

Partiendo de la perspectiva que presenta Martin Heidegger sobre la era moderna en relación al problema de la representación, se puede apuntar que la apertura de la visualidad —siendo modalidad de la *representatio* y la del territorio escópico en tanto que espacio epistémico de anticipación— constituye la interpretación moderna de la visualidad humana mediada por la función de la técnica.

Sobre esta nueva técnica Martin Heidegger afirma en su texto ya clásico "La pregunta por la técnica"²¹, que desde el punto de vista de su relación con la reflexión sobre el ser, la técnica implica un modo de desocultamiento en el sentido de *entrar* en el territorio de la provocación, donde la *physis* se abre como *disposición y suministro* para... Heidegger lo explica cuando afirma: "la técnica es un modo del hacer salir de lo oculto. La técnica esencia en la región en lo que acontece el hacer salir lo oculto y el estado de desocultamiento"²². En el texto su autor problematiza la técnica desde una perspectiva ontológica, como destino del ser, sin reducirla a un universo de estrategias, metodologías, procesos o formas de racionalidad.

Para Heidegger la técnica se orienta en dos sentidos: el ordinario y el ontológico. El concepto ordinario de la técnica se refiere a su *status* de artificial e instrumental. Este eje tiene que ver con un forzar, imponer en un sistema de explotación. Aquí —apunta Heidegger— la *physis* se convierte en una fuente de energía calculable y diseñable, se convierte en números. Aquí se encuentra la racionalidad teleológica; una racionalidad con arreglo a fines. El segundo sentido de la técnica tiene que ver con el problema de la verdad, que hace referencia a lo que para Heidegger constituye el concepto auténtico de la técnica como un modo de desocultar.

La esencia de la técnica moderna no pertenece a la visión ordinaria de artificialidad e instrumentalidad, sino a una estructura de aplazamiento que desoculta y provoca a los entes a estar dispuestos para ser solicitados. Heidegger piensa que la naturaleza se desarrolla epocalmente y la técnica devela un modo on-

tológico de producir presencia revelando al ser humano su propio lugar en el cosmos.

Para Heidegger finalmente la estrecha relación que existía entre *técnica* y *poiesis* se ha convertido, con el surgimiento de la técnica moderna en la contradicción entre su cercanía en el producir ontológico y la desviación del producir presencia de la *poiesis* que la era técnica genera:

Con todo, el hacer salir lo oculto que domina por completo a la técnica moderna, no se despliega ahora en un traer-ahí-delante en el sentido de la *poiesis*. El hacer salir lo oculto que prevalece en la técnica moderna es una provocación que pone ante la Naturaleza la exigencia de suministrar.²³

Para Heidegger lo técnico y lo poético poseen un sentido más amplio que el de actividades y herramientas humanas con arreglo a fines o productoras de artefactos. Por un lado, la técnica moderna no es un simple hacer, sino un provocar a la naturaleza humana para *producir* sentido; por otro, la *poiesis* es producción hacia la presencia. Lo que Heidegger muestra es que la técnica moderna se organiza a partir de un pensamiento que proyecta y representa, con lo que existe una desviación de la producción poética del camino de la verdad en sentido de desocultamiento del ser de lo real y generó en el ser humano una conciencia instrumental de la técnica que lo aleja de la *poiesis*, una inautenticidad que lo ha llevado a hacer de la *physis* un horizonte de posibilidades proyectivas de un pensamiento que diseña.

Para Heidegger, el verdadero sistema de la técnica moderna reside en un poder anticipador que proyecta en la naturaleza la marca del diseño: "La ciencia moderna se basa y al mismo tiempo se especializa en proyectar determinados sectores de objetos"²⁴. Entonces, la técnica moderna provoca a la realidad a mostrarse en términos de lo calculado y lo diseñado; es decir, lo representado.

La *representatio* es analogía, semejanza, oposición; es entendida siempre en relación al sujeto egocéntrico finito y a la téc-

nica que la sostiene. La objetividad de las cosas vendría así, determinada por la *representatio*: "Se busca y se encuentra el ser de lo ente en la representabilidad de lo ente [...] es el propio hecho de que el mundo pueda convertirse en imagen lo que caracteriza la esencia de la Edad Moderna"²⁵. La *representatio* es para Heidegger el proceso de traer ante un sujeto eso que está situado frente a él: "poner ante sí y traer hacia sí"²⁶. Es más, Heidegger señala que en tanto que el mundo se convierte en imagen, la posición del ser humano en su habitar se convierte en visión del mundo.

Así "El fenómeno fundamental de la Edad Moderna es la conquista del mundo como imagen. La palabra imagen significa ahora la configuración de la producción representadora"²⁷. Finalmente el filósofo señala que la imagen se caracteriza por la cohesión y el sistema: "con esto no nos referimos a la simplificación y reunión artificial y externa de lo dado, sino a la unidad de la estructura en lo re-presentado como tal, unidad que se despliega a partir del proyecto de objetividad de lo ente"²⁸. La producción representadora a la que se refiere el autor es una forma de entender el diseño como lo que se anticipa modelando.

²¹ "La pregunta por la técnica", en *Conferencias y artículos*, Eustaquio Barjau (Trad.), Ediciones del Serbal, Barcelona, 2001, pp. 9-31. Véase el estudio complementario al problema de la técnica: Martin Heidegger, "La época de la imagen del mundo", en *Caminos del bosque*, Alianza forma, Madrid, 2000, pp. 63-90. En este artículo, el autor explica la manera en que el mundo se ve organizando en términos de representación y diseño a partir del cálculo y el diseño como modalidades de la era moderna.

²² *Idem*, p. 15.

²³ "La pregunta por la técnica", *op. cit.*, p. 15.

²⁴ "La época de la imagen del mundo", *op. cit.*, p. 71.

²⁵ *Idem*, p. 74.

²⁶ *Idem*, p. 76.

²⁷ *Idem*, p. 77.

²⁸ *Idem*, p. 81-82.

A partir de lo que he llamado purismo ontológico²⁹, y la emergencia de la visualidad en el contexto del proyectar, se puede argumentar que la Modernidad incurre en un psiquismo escópico que subsume lo visual a la certeza de la conciencia, por lo que la representación visual se interpreta en función de la subjetividad, con lo cual podemos afirmar que *existe una* transposición del pensamiento representacional a la visualidad. Entonces, el territorio escópico se convierte en un área de representación escindida y la praxis visual pertenece a un sujeto nomológico, que proyecta de manera anticipada el rasgo presencial de la realidad, a través de un ojo que vigila y que se posiciona del espacio representado:

Ese ojo singular [...] fue concebido a la manera de un único ojo que mira a través de una mirilla la escena que se presenta ante él. Además, se entendía que ese ojo era estático, no parpadeaba y permanecía fijo, en vez de tener un movimiento dinámico [...] con lo cual producía una toma visual que permanecía eternizada, reducida a un “punto de vista” y descorporizada.³⁰

El significado de la visualidad en relación a la técnica moderna, al menos desde el siglo XVII, se apoya también, en los discursos de la fisiología —impulsada por el pensamiento cartesiano— cuyo dominio no es sólo epistémico, sino también normativo. La visualidad como *reapresentatio* se fundamenta en un dominio mecanicista del cuerpo extraído de las teorías modernas de la máquina, en el sentido de que los únicos factores operantes en su organización son componentes físicos, además de su interacción en procesos físico-químicos regulares bajo leyes mecánicas que construyen a un observador imparcial, modelo típico del científico y del conocimiento modernos.

Martin Jay ha señalado, respecto a este observador solitario, dos importantes características: su separación del deseo y su abolición de la función narrativa. La brecha entre el sujeto, el objeto y la búsqueda de un observador impenetrable, “un ojo desapasionado del investigador imparcial”³¹, escinden a la visualidad de cualquier aproximación con su objeto que no sea la de una relación racional

y matemática; la idea de un pensamiento visual con ideas claras y distintas, no es ajena a esta perspectiva. Nuevamente aquí se vincula la visualidad a la certeza, con una episteme escópica que hace de la imagen un dato para el conocimiento. Además, el interés por la técnica de la perspectiva y por la figuración como proceso de idealización hizo de la función narrativa un agregado marginado en el plano de la pintura, interesada por la idealización y homogenización de la realidad³².

En este sentido, el carácter ontológico de la visión en relación con la técnica moderna se refiere a la manera de un *hacer visible* técnicamente, provocando a la naturaleza a *salir a la vista en la representación*; y a esto es a lo que podemos llamar “artificialidad de la mirada”. La sensación visual entendida a veces como ítem mental o bien como imagería *cuasi* física, producto de un observador-dispositivo estuvo supeditada a la teoría mecanicista y a la perspectiva de un centro visual puro.

Luego, la presencia visual se convertirá en una paulatina representación técnica del mundo, consolidada con la asimilación explícita del objeto en la imagen desmaterializada por medio de la técnica moderna y la expresión del mundo como reproducción gracias al auge de la fotografía y el cine hacia finales del siglo XIX. A este respecto, la fisiología tendrá una determinante contribución:

La visión subjetiva que otorgaba al observador una nueva autonomía y productividad perceptivas era a la vez el resultado del proceso de conversión del observador en un sujeto con nuevo conocimiento, con nuevas técnicas de poder. Y el terreno donde estos dos observadores interrelacionados hicieron su aparición en el siglo XIX fue la ciencia de la fisiología.³³

El sujeto creador moderno cartesiano es así, ahistórico, desinteresado y conocedor del mundo; y proyecta sobre él su conocimiento de una geometría lineal y de una lógica de la causalidad³⁴.

²⁹Cualquier análisis sobre el término “purismo” debe hacerse espejeando su significado con el de hibridación, término de uso común en la antropología contemporánea y en algunas vertientes teóricas que hablan de lo posmoderno y al que habré de referirme más adelante, sobre todo en relación a lo que se ha dado en llamar: *poshuman*. La pureza clásica oscila entre lo ideal y lo real, es un lugar que se esconde entre las ilusiones de los sentidos: se vincula a lo verdadero y lo bueno (Discurso sobre lo normal), se refiere a lo que permanece, sustentado en leyes naturales o ideales. El concepto estético que más engloba esta tendencia hacia lo puro es el de lo bello (simetría, armonía, y en general orden). Así los griegos construyeron una imagen del ser como una entidad pura, en la que cada parte ocupa su lugar, con lo que se garantiza salud, verdad, bien, belleza. Por otro lado, sobre la hibridación en antropología vease por ejemplo: Néstor García Canclini, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México-Buenos Aires, Paidós, 2001.

Martin Jay, “Regímenes escópicos de la modernidad” en *Campo de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*, Paidós, Buenos Aires, 2003, p. 228.

³¹*Ibid.*

³²*Idem*, pp. 226-227.

³³Crory, *op. cit.*, p. 137. El autor señala que a partir del siglo XIX, la fisiología se convirtió en el estudio especializado sobre el terreno del ojo y la visión, los estudios de la fisiología pusieron en circulación nuevos conceptos sobre las imágenes retinianas o la superficie física del ojo; en este caso, la visualidad deja de inscribirse en el ámbito de la dualidad interior-exterior, propio del sujeto-objeto.

³⁴El régimen escópico cartesiano no es como ha mostrado Martin Jay, el único que se desarrolló en la era moderna. Aunado a ello encontramos una segunda tradición de visualidad que surgió en los países bajos, y una tercera a partir del barroco. Yo no las desarrollo en este trabajo porque mi interés se centra en una crítica a la representación visual, que creo está bien sintetizada por el cartesianismo moderno. Sobre los diferentes regímenes escópicos de la modernidad véase el artículo sobre los regímenes escópicos de la modernidad, ya mencionado de Martin Jay.

DOS.00 El artefacto

La crítica al paradigma del sujeto y a la epistemología de la representación se ha hecho desde diversos ángulos filosóficos, que incluyen a las filosofías del lenguaje, la fenomenología o el estructuralismo. La discusión sobre el carácter público e intersubjetivo del pensamiento, el conocimiento y la visibilidad ha sido desarrollada a partir de discursos que muestran los límites epistemológicos, ontológicos, éticos y estéticos de la filosofía egocéntrica.

La aparición de nuevos dispositivos del conocimiento, además de la complaciente y marcada expansión del desarrollo tecnocientífico³⁵ e informacional, alentado por la posguerra del XX, la guerra fría, el deseo expansionista de la economía y el poder político; hace necesaria la renovación del espacio público y su influencia en la construcción de significatividad. A partir del siglo XX se emancipó todo un cambio paradigmático en la ciencia: una revolución tecnocientífica que aleja a aquella de su objetivo de búsqueda de verdad para instaurarla en un sistema de Mercado, empresas, intereses militares y de control político que aceleran la producción de nuevos sistemas tecnológicos, los cuales por supuesto, reorganizan nuestros regímenes escópicos y nuestras formas de territorialización, con lo que la visibilidad adquiere una función política de control, pero también de diálogo.

Las teorías tradicionales de la representación son paulatinamente sustituidas por teorías del registro, de la codificación; por el diseño electrónico, por la tendencia a estandarizar un mundo bajo un régimen de control. Un régimen escópico de realidad aumentada se ubica en este nuevo contexto.

Para mostrar que un régimen escópico de realidad aumentada nos plantea la existencia de una imagen del pensar distinta a la *representatio*, es fundamental elaborar una crítica al fenómeno mismo de la representación que se sustenta en las teorías del sujeto cerrado, y luego a la tradición sobre la visibilidad inaugurada por el régimen escópico monocular de la era moderna. Esta crítica deberá centrarse en: DOS.01) la superación mediante un argumento acerca de la visibilidad pública, de la esfera psíquica privada de la visibilidad reducida a un *cuasi* pensamiento visual; DOS.02) la superación

del modelo de representación visual y DOS.03) la construcción de un argumento para sustentar la tesis sobre la posibilidad de un régimen escópico de realidad aumentada y las consecuencias que tiene en los modos de visibilidad y arte.

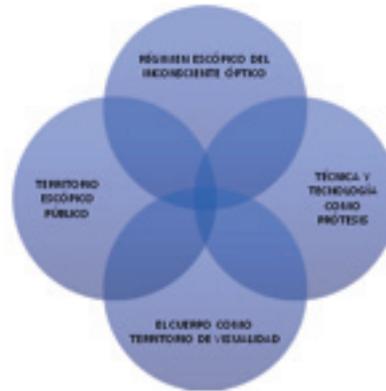


Diagrama 4

³⁵Sobre la revolución tecnocientífica y la tecnociencia vease: Javier Echeverría, *La revolución tecnocientífica*, FCE, Madrid, 2003, pp. 282.

DOS.01. El ojo de vidrio

En el contexto del proceso de desmaterialización física del mundo y de la imagen, en 1839 el pintor francés Paul Delaroche afirmó en relación al daguerrotipo que: “¡A partir de hoy la pintura ha muerto!”³⁶. Delaroche se refería con esta afirmación a la crisis de un dispositivo técnico de la representación (la pintura) y a una nascente reorganización de la representación en relación a la nueva fotografía. Casi un siglo después, en la primera mitad del XX Walter Benjamin señalaba, a propósito de la reproducción plástica, la primacía de lo técnico visual en la construcción de lo artístico, “que en adelante va a concernir únicamente al ojo que mira por el objeto”³⁷.

El inconsciente óptico, descrito por Benjamin, como un aspecto intrínseco al artefacto fotográfico y luego fílmico, aparece en la reorganización de la visualidad en relación al juego de lo tecnológico y en el marco de un régimen escópico que acelerará el proceso de desmaterialización del mundo iniciado con la *representatio*.

Digamos primero que el inconsciente óptico es la expresión de un nuevo régimen escópico caracterizado por una concepción de la tecnología como prótesis y extensión del cuerpo; éste había sido concebido a partir del siglo XIX, sobre todo gracias al desarrollo de la óptica fisiológica, como el lugar propio de la visualidad.

Puede mostrarse que la óptica del XIX es de alguna forma una primera crítica a la visualidad de la caja oscura y del ojo abstracto puesta en circulación por la perspectiva, el cartesianismo y la cámara oscura. Pero lo que resulta relevante de este nascente régimen del inconsciente escópico es el carácter público de la visualidad humana. Uno de los argumentos presentados por Benjamin sobre la visualidad fotográfica permite elaborar la crítica a una parte de la tesis que sustenta el paradigma monocular, que apunta a que la visualidad se encuentra al nivel de la psique privada de un observador abstracto y del pensamiento visual.

Con la reproductibilidad técnica se inicia una hiperproximidad entre la imagen técnica y la percepción visual abierta en un territorio público de circulación de imagen visual, y una lejanía entre el objeto metafísico y su imagen inmaterial que acabaría por desplazarlo junto con sus supuestos teóricos figurativos. La reproductibi-

lidad técnica privilegia al sujeto masificado y a la imagen politizada, en la que la visión es posible y expandible; partiendo de la idea de que el nuevo sujeto es una estructura operativa y productiva que posee herramientas para generar experiencias visuales que constituyen una prolongación del propio cuerpo.

La presencia de un inconsciente óptico expresada por Benjamin cuando señala que “la fotografía, por ejemplo, permite destacar aspectos del original no accesibles para el ojo humano, sino tan sólo a un lente ajustable y capaz de seleccionar a su antojo diversos puntos de vista”³⁸, nos explica el estatus del artefacto, porque nos muestra que éste posee una cualidad que no depende ni del ojo que mira, ni de la *physis*. Benjamin habla del retardador, la ampliación y sus incidencias en la mirada, con lo que el artefacto se convierte en un elemento que escapa al pensamiento, pero tampoco pertenece al cuerpo que mira, elemento que si bien responde a una serie de procesos tecnológicos se escapa de los dominios de la psique.

Para Benjamin además, existe una secularización a partir del impacto de lo técnico en el arte. Él considera que en la época de la reproducción tecnológica existe una desacralización de la vivencia del arte, con lo que el sentido de lo artístico se transforma en político. La reproducción técnica hace posible una relación colectiva simultánea que transforma al sujeto particular en sujeto de masas; y aparece con ello un régimen de industria cultural y de multitudes. Por eso Benjamin considera que surge una estetización de lo político, de lo público.

En este sentido, se produce una disimetría respecto de los valores relacionados a la experiencia artística. Decece el valor aurático de la obra y crece en lo institucional, el valor exhibitivo; así se consolida la industria del espectáculo. Con la desacralización de la experiencia estética y la aparición de medios de reproductibilidad tecnológica, se modifica el estatus de la visualidad, porque ésta deja de pertenecer a la consciencia y se inscribe en el dominio de lo público a través de la circulación social de la imagen. “En última instancia, los métodos mecánicos de reproducción no son sino una técnica reductivista y ayudan al hombre a adquirir ese grado de do-

minio sobre las obras sin el cual no podría utilizarlas”³⁹. Pero aquí la mirada ha dejado de ser una *representatio* mecánica para convertirse en una máquina automatizada de representación.

Ahora bien, el argumento en el que se sustenta la existencia del régimen escópico de una visualidad tecnológica en lo público y la abolición paulatina de la materialidad física de las cosas en su imagen, descansa por un lado, en la existencia de una ergonomía sobre la mirada atravesada por esta reproductibilidad técnica de la que habla Benjamin, y por otro, debido a la consolidación de la imagen electrónica, carente de soporte material, en los territorios de intersubjetividad mediados por la tecnología; con lo que la visualidad humana se convierte en percepción sintética; vemos el mundo a través de la pantalla y poco a poco nos iremos acostumbrando a ello.

La traducción de este esquema de modos de producción en el campo de la visualidad se observa en el núcleo de una discusión que existe al menos todavía hasta principios del siglo XX, de lo visual en términos de objetivación binocular. Así, podemos hablar de un modo de hacer visible y salir a la vista automática y calculadamente expresada en la imagen técnica, intrínsecamente ligado a determinados lenguajes de la cámara fotográfica y cinematográfica, y a una apropiación teórica y práctica del cuerpo en tanto que es máquina visual⁴⁰. No es extraño que la mirada aquí sea un dispositivo automatizado; entre otras cosas porque el cuerpo con ojos

³⁶Mirzoeff, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, Paidós comunicación, Barcelona, p. 102, *apud*.

³⁷Walter Benjamin, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Sobre la fotografía*, Pre-textos, Valencia, 2004, p. 34. Para la versión completa del texto, véase la traducción de Andrés E. Weikert con introducción de Bolívar Echeverría en: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Itaca, México, 2003.

³⁸*Idem*, p. 40.

³⁹*Idem*, p. 49.

⁴⁰Véase al respecto, W. Benjamin, “Breve historia de la fotografía”, *Sobre la fotografía*, Pre-textos, Valencia, 2004.

juega con elementos ópticos inconscientes que se exponen en la ampliación, la reducción, la retardación, la velocidad, el montaje y la realidad tecnificada en movimiento, en función de patrones como el de calidad, diseño y optimización.

Estos artefactos visuales de reproductibilidad técnica serán el arma ideal del ojo y la consciencia en la era moderna del siglo XX, porque sintetizan la acumulación de meditaciones y prácticas ensayo-error sobre nuestras formas de mirar, pero son también nuevas formas de educación visual, lo que significa que la mirada emerge en categorías prescriptivas que otorgan el rasgo de lo normal a ciertas prácticas visuales y lo anormal a otras, alterando y ampliando nuestras nociones de qué vale la pena mirar y qué tenemos derecho a observar. La aparición de los rayos X, los infrarrojos, los gamma, la optrónica y sus cámaras térmicas, la ecografía por ultrasonido o la imaginería de resonancia magnética son ejemplos de la existencia de máquinas visuales ergonómicas; es decir, simbióticas.

La fotografía y luego el cine han producido un peculiar territorio de visualidad que concede a la imagen el rol de mediación entre los individuos; *la imagen da de qué hablar...* El carácter de este tipo de imágenes es político y público, porque están insertas en espacios intersubjetivos de discusiones estéticas, epistemológicas, éticas y ontológicas. Sin embargo, la fotografía y el cine sólo superarán la función de representación propia de la mirada a través del montaje, que dará la pauta para repensar los modos humanos de visualidad. Pero en todo este largo proceso de sustitución de la imagen material por la imagen fotográfica, ésta no abandona del todo el carácter de espacio de representación.

DOS.002 La simultaneidad

Fernando Broncano ha señalado que un sistema tecnológico otorga capacidad de abrir posibilidades y crear oportunidades. Para él, la tecnología es un espacio de alternativas posibles; es el lugar desde el que se puede configurar el futuro en lo que depende de la acción humana⁴¹. Lo cierto es que todavía hoy, muchas de las relaciones que establecemos con la tecnología siguen siendo estratégicas en el sentido en que pensadores como Heidegger y Habermas lo dibujaron teóricamente en la primera mitad del siglo XX.

Son diversos los testimonios teóricos de los que se confirma el tipo de régimen de poder propio de las sociedades contemporáneas, régimen caracterizado por el creciente control, la vigilancia y la estandarización de las diferentes regiones de la realidad. Los discursos normativos vigentes en las sociedades de estandarización y de control pueden resumirse en las seis características que José Luis Brea ha mencionado acerca de la era informacional y que siguen la línea de discusión iniciada por Heidegger sobre la técnica y por Benjamin respecto a los modos de producción del capitalismo del siglo XX. Brea señala que:

1. Los objetos son medios indistinguibles. Con la tecnología pierde sentido el objeto singular; la diferencia entre el original y la copia deja de tener sentido.
2. Surge una desaparición de la singularidad de la mercancía.
3. Desaparición del sujeto receptor como singularidad.
4. Desaparición del lugar singular;
5. Pérdida de singularidad y cualificación del tiempo.
6. Desaparición de la singularidad del mundo simbólico⁴².

Como señala finalmente Brea, la imagen es la mercancía del presente, por encima del un objeto fantasma; las tecnologías de visualidad se han convertido en distribuidores de verdades, de vigilancia, de legalidad, de deseo y de promesas. Al volverse ilusoria la línea que divide al original de la copia, entramos de lleno en el paradigma de la simulación, con lo que el signo absorbe a la realidad.

Existen redes de sistemas artefactuales, bajo acciones estratégicas de control, planeación y optimización. Desde esta perspectiva, nuestra relación con la tecnología se desarrolla a partir de un sentido de trabajo en el que el cuerpo humano es acotado a esferas y categorías estéticas de corporalidad y de acción en función de diseño, controles de calidad y estandarización, que poco a poco han hecho de la *representatio* una categoría ideológica de control, y la sustituyen intermitentemente por la idea de presencia, todo ello bajo un dispositivo epistemológico de distribución de certeza en la esfera pública; certeza que, sin embargo, se sustenta más en los sistemas de artefactos que en la estructuración de argumentos críticos, por lo que es necesario elaborar una crítica a la representación de artefacto como instancias epistémicas y evidenciar el carácter de poder que está detrás de ellos.

El análisis de Heidegger sobre el pensamiento moderno constituye una etapa fundamental en un largo proceso de estudios críticos sobre la representación. Heidegger disecciona la relación que existe entre el pensamiento y la técnica moderna, y muestra que el pensamiento mismo, y con él la visualidad son considerados artefactos que proyectan. Sin embargo, los textos “La época de la imagen del mundo” y “La pregunta por la técnica” no dibujan un camino que permita plantear una estrategia alternativa y crítica capaz de superar la visualidad desde la *representatio*.

Tal camino creo que puede plantearse a partir de dos frentes: la crítica de Gilles Deleuze a la teoría de la representación y la teoría de Sigmund Freud sobre el inconsciente, en la que se muestra que la *representatio* es sólo una cara del pensar humano y del conocimiento. Estas posturas permiten por un lado, evaluar y mostrar que la imagen de un pensamiento que representa es limitada epistemológicamente, y por otro lado, ayudan a elaborar un argumento sobre la relación entre visualidad-tecnología en el marco del régimen escópico de la realidad aumentada, en el que un territorio escópico desarticula el criterio de la identidad y la diferencia, y en el cual lo virtual tiene presencia y la simulación adquiere un estatus ontológico. Pero sobre todo, estas posturas permiten elaborar un argumen-

to sobre un nuevo tipo de visualidad, que llamaremos, siguiendo a Deleuze y a Freud: “visualidad háptica”.

Desde la perspectiva de Deleuze, la filosofía de la representación partió de una versión subjetiva y del sentido común, por lo que es necesario cuestionar la imagen de este régimen de pensamiento. Por otro lado, Freud muestra que el pensamiento no se reduce a la representación, sino que se sumerge a los dominios del inconsciente como soporte epistemológico.

Para Gilles Deleuze la filosofía de la *representatio* se basó en presupuestos subjetivos que fueron tomados por objetivos o públicos y universales, con lo que ha avalado la imagen del pensamiento-representación. Los presupuestos subjetivos parten del sentido común y están envueltos en un sentimiento en vez de estarlo en un concepto. “El pensamiento conceptual filosófico tiene por presupuesto implícito una imagen del pensamiento, prefilosófica natural, tomada del elemento del sentido común”⁴³.

⁴¹Mundos artificiales, Paidós, Barcelona, 2000, p. 82-83.

⁴²Seminario de Arte y Nuevos Medios impartido por José Luis Brea en el Centro Multimedia del CENART en 2006. Para el teórico español, en la época de reproducción tecnológica desaparece lo extraño, lo diferente; la seriación infinita se vuelve normalidad, porque existe una desnaturalización de lo igual. La economía está en transición de una economía de intercambio a una economía de distribución. En la economía de distribución no hay intercambio, no hay apropiación ni pérdida. *Se trafica con el derecho al objeto, no con el objeto*, aun y cuando la propiedad intelectual no se somete al régimen de la distribución de objetos. Aparece el sujeto-masa y con ello aparecen las industrias del espectáculo, de lo publicitario, de lo multitudinario. Se produce una deslocalización y descaracterización de los lugares, porque la globalización tiene que ver con esta descaracterización del espacio simbólico. Las imágenes-movimiento no privilegian la singularidad; los dispositivos de preservación de la memoria se han transformado en dispositivos de reproducción de conocimiento. Además, desaparece el carácter de registro de memoria y espacio narrativo, en vísperas de dispositivos que se modifiquen constantemente, no crea archivos, interconecta datos. El arte ya no se reserva el privilegio de construir a través de la visibilidad. La producción de imágenes colectivas no se reduce más a lo artístico

⁴³Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, Amorrortu, Buenos Aires, 2002, p. 204.

Así, la filosofía ha partido de una imagen del pensamiento propia del sentido común, según la cual su función es la de representar uno a uno, los objetos del mundo como entidades unívocas, delimitadas espacialmente en un horizonte sucesivo, con lo que ha colocado a la visualidad en el esquema de un dispositivo que representa, mediante imágenes privadas y como el traslado de un pensamiento visual, ese gran centro estenopeico. La representación sustenta la univocidad de los objetos, con lo que la máxima aristotélica: “dos cosas no pueden ocupar el mismo espacio” fue consolidada y con lo que la idea de una episteme visual fue puesta en circulación y renovada por el cartesianismo.

La *perspectiva artificialis*, el ojo abstracto del cartesianismo, el mecanicismo, la cámara oscura, el daguerrotipo, la cámara estenopéica, la fotografía, el cine, han partido de este presupuesto del sentido común, a partir del cual se les ha permitido litigar epistemológicamente con derecho. La geometría plana se ha esforzado por construir un discurso sobre las posibilidades de la representación que viene a mostrar la proyección de un pensamiento que por sentido común, se sabe investigador de la verdad.

Ello también ha hecho de la identidad aquello que ocupa un espacio sucesivo homogéneo y que le es propio, idea típica de la filosofía clásica y de *perspectiva artificialis*. Deleuze señala que todo el mundo piensa saber lo que es pensar y apunta que: “la forma más general de la representación se halla en el elemento del sentido común como recta naturaleza y buena voluntad. Entonces la filosofía parte de un presupuesto subjetivo: el *cognitio natural Universalis*”⁴⁴.

El reconocimiento se define por el ejercicio concordante de todas las facultades sobre un objeto que se supone es el mismo objeto, que puede ser visto, tocado, recordado, imaginado, concebido.⁴⁵

Un objeto es reconocido cuando todas las facultades juntas relacionan lo dado y se refieren ellas mismas con una forma de iden-

tidad del objeto, sustentada en un Yo que funda la concordancia de todas las facultades, su acuerdo sobre la forma de un objeto que se supone es el Mismo. A partir del modelo del reconocimiento, se desprende la representación como ejercicio del pensamiento; las facultades forman un sentido común lógico que encuentra su correlato en lo dado como la identidad de lo Mismo en el objeto. Para Deleuze el modelo del reconocimiento está comprendido dentro de la imagen de un pensamiento que supone saber lo que significa pensar y que se considera como la facultad por excelencia y la unidad de todas las demás facultades como sus modos⁴⁶.

De esta manera, Deleuze propone solicitar al pensamiento fuerzas que no son las del reconocimiento. “Si bien es verdad que el sentido común, en general, siempre implica una colaboración de las facultades en una forma de los Mismo o en un modelo de reconocimiento; no lo es menos que una facultad activa entre las otras está encargada, según el caso, de proveer esta forma o este modelo al cual las otras someten su soporte”⁴⁷.

Parece entonces, que la identidad de las facultades, expresada en lo dado como unidad de la representación en el concepto nos hablaría de una especie de distribución en el espacio de estas facultades; es decir, parece que el objeto en un espacio secuencial distribuye sus partes, de tal forma que cada una de ellas posee su pedazo de espacio que a su vez trae la idea de que cada facultad corresponde a una región del espacio: el elemento táctil de lo dado es para el tacto, el elemento visual de lo dado es para el ojo: lo que es del ojo al ojo, lo que es del tacto al tacto; y esto es lo que sostiene al reconocimiento, a la representación, ya que gracias a ella “dos objetos no pueden ocupar el mismo espacio” o mejor aún: “para que un objeto sea representado debe estar él y sólo él. Es decir, si en un mismo espacio existieran dos objetos la representación no sería posible”.

Esto significa que desde el sentido común de las facultades se sostiene la idea de un espacio secuencial, donde los objetos existen en una sucesión ordenada y jamás pueden yuxtaponerse uno a otros; cada cosa en su espacio: “cada elemento requiere pues, en

particular, una facultad, pero también ocupa un lugar entre las otras en el seno de un sentido común”⁴⁸. La representación se sustenta en una repartición: ya sea de las facultades de un sujeto, ya sea en los elementos del objeto.

Para Deleuze la filosofía debe renunciar a la forma de la representación como elemento del sentido común y a la idea de que el pensar sea el ejercicio natural de una facultad llamada pensamiento. De lo contrario no sólo seguiríamos encerrados en las teorías del sujeto, sino que el pensamiento se vuelve metafísico y la mirada queda absorbida por la psique.

Lo que esta crítica a la representación apunta es una desnaturalización de la teoría aristotélica sobre las facultades sensibles y a la teoría cartesiana del sujeto, modelos de toda una tradición filosófica que todavía hoy no se agotan. La tesis de que el tacto es al tacto y la vista es al ojo y con ella la aseveración de que la función de la visualidad es exclusivamente óptica, son cuestionadas por Deleuze cuando muestra cualquier correlación entre facultad y cualidad es ya forzada, no es natural, sino que se funda en un discurso sobre la representación; se ha procedido a una naturalización de las facultades sensibles; según la cual, a cada facultad le corresponde una y sólo una cualidad sensible, que en el caso aristotélico se lee así: “Llamo, por lo demás, <propio> a aquel objeto que no puede ser percibido por ninguna otra sensación, y en torno al cual no es posible sufrir error, por ejemplo la visión del color, la audición del sonido y la gustación del sabor”⁴⁹. Pero la representación y el reconocimiento no son las cartas únicas de naturalidad del pensamiento que posee un poder epistemológico más amplio.

⁴⁴Idem, p. 204.

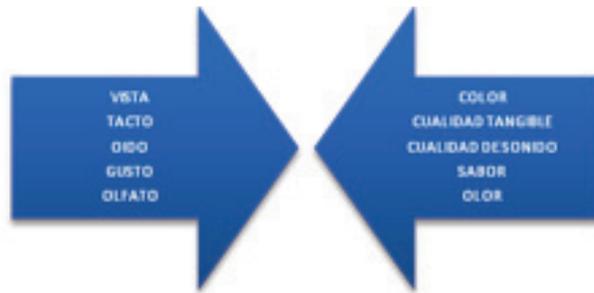
⁴⁵Idem, pp. 206-207.

⁴⁶La crítica de Deleuze cuestiona tanto la teoría aristotélica sobre las facultades y la representación, como la filosofía moderna centrada en un sujeto que soporta.

⁴⁷Deleuze, op. cit., p. 211.

⁴⁸Idem, p. 213.

⁴⁹Aristóteles, *Acerca del alma*, Gredos, Barcelona, 2000, p. 99



Teoría Aristotélica de la correspondencia de las facultades sensibles

En *El malestar en la cultura*, Freud elabora una analogía entre las diferentes ciudades que han constituido a Roma y los contenidos yuxtapuestos que pueden albergarse en el inconsciente.⁵⁰ Y en *La interpretación de los sueños*, refiriéndose al inconsciente escribe:

Reproduce la coherencia lógica como simultaneidad, y obrando así procede como el pintor que al representar en un cuadro la Escuela de Atenas o el Parnaso reúne en su obra a un grupo de filósofos o poetas que realmente no se encontraron nunca juntos en un atrio o sobre una montaña, como el artista nos lo muestra, pero que constituyen para nuestro pensamiento, una comunidad.⁵¹

Su tesis es que en el inconsciente pueden existir dos o más objetos en un mismo espacio mental, con lo que la *representatio* es fuertemente cuestionada por la imagen de un pensamiento simultáneo. Tal cuestionamiento surge al plantearse la relación entre lo que Freud llama “contenidos manifiestos” e “ideas latentes” en términos de multiplicidad de significaciones; es decir, no existe una relación unívoca, ni de correspondencia.

Nos hallamos aquí en medio de una fábrica de pensamientos en la que, como en un taller de hilaturas y según los famosos versos, se «entrecruzan mil y mil hilos, -van y vienen las lanzaderas, -manan invisiblemente las hebras -y un único movimiento establece mil enlaces».⁵²

El rompimiento con la univocidad es también una forma de cuestionamiento a la identidad. Para Freud, el inconsciente es un artefacto que exterioriza a través de la imagen visual el pensamiento; el sueño puede ser interpretado infinitamente, no posee un valor epistemológico único: “cada uno de los elementos del contenido manifiesto demuestra hallarse superdeterminado y múltiplemente representado en las ideas latentes”⁵³.

Los elementos del contenido manifiesto quedan constituidos a expensas de la totalidad de las ideas latentes y cada uno de ellos se muestra con relación a dichas ideas. “Hablamos así de una determinación múltiple”⁵⁴.

Para Freud, los elementos que se nos revelan como componentes esenciales del contenido manifiesto están muy lejos de desempeñar igual papel en las ideas latentes. E inversamente, aquello se nos muestra sin lugar a dudas como el contenido esencial puede muy bien no aparecer representado en el sueño”⁵⁵. Sucede entonces que no existe una correspondencia unívoca y menos aún una modalidad del pensamiento como representación. Hay un desplazamiento del significado y la representación; Freud afirma que el valor de los distintos elementos de las ideas latentes no permanece conservado —o no es tomado en cuenta— en la elaboración onírica.

El sueño no dispone de medio alguno para representar estas relaciones lógicas de las ideas latentes entre sí. La mayor parte de las veces deja a un lado todas las conjunciones señaladas y toma únicamente para elaborarlo el contenido objetivo de las ideas latentes. A cargo de la interpretación queda después la labor de reconstruir la coherencia que la elaboración onírica ha destruido.⁵⁶

El inconsciente produce una suerte de síntesis de los contenidos latentes, con lo que se señala aquí el carácter de yuxtaposición de los objetos en un mismo contenido epistémico. La simultaneidad cuestiona desde el principio el sentido de la representación y la idea de un espacio sucesivo en el que existirían objetos unos al lado de otros. La tesis aristotélica de la univocidad del objeto y la epistemo-

logía de la *representatio* son cuestionadas cuando se muestra que ese artefacto técnico, que es el pensamiento, no se reduce a la *ratio*, sino que procede de tal forma que puede presentar dos objetos en un mismo espacio. Acudimos con ello a una crítica a la identidad del objeto, porque como señal Freud, dos objetos pueden convivir en el mismo territorio de presencia.

Además, con Freud descubrimos que el pensar requiere de la visualidad para exteriorizarse, para territorializarse, para llegar a la presencia, por lo que la visualidad se torna una condición de la presencia y la significatividad. Freud señala que el pensamiento requiere de la plasticidad visual para mostrarse. Pero el argumento que da Freud es distinto al otorgado por la tesis de la Modernidad acerca de un pensamiento visual. Mientras que esta última afirma que la visualidad se fundamenta en el pensamiento y en la imagen del pensamiento representacional, estático y al interior de una caja negra (de ahí un pensamiento visual), el argumento de Freud parte de una versión contraria; es el pensamiento el que requiere de la visualidad para territorializarse, para abrirse camino allí, donde no está permitido mostrarse. La visualidad retiene el poder del pensamiento.

La crítica de Deleuze a la representación y el análisis de Freud sobre el inconsciente, permiten vislumbrar lo siguiente: el poder de la visualidad no tiene por qué reducirse a la representación escópica (fundada en la semejanza, la analogía y la oposición), y el territorio de visualidad no tiene que ser un espacio homogéneo de

⁵⁰Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura y otros ensayos*, Alianza Editorial, Madrid, 1970.

⁵¹Freud, Sigmund, *La interpretación de los sueños*, vol. 2, Alianza, Madrid, 1996, p. 159.

⁵²*Idem*, p. 129

⁵³*Ibid.*

⁵⁴*Idem*, p. 139.

⁵⁵*Idem*, p. 150.

⁵⁶*Idem*, p. 159.

representación secuencial. Veremos a continuación cómo esta tesis sirve para explicar el concepto de territorio de realidad aumentada al que hemos venido haciendo referencia y el concepto de visualidad háptica.



Diagrama 5

TRES.00 La realidad aumentada

Para que un territorio sea considerado de realidad aumentada es condición suficiente 1) que dos cosas existan en un mismo espacio de manera simultánea, lo que es posible a partir de la realidad virtual (y lo que puede traducirse en la convivencia de imágenes virtuales con imágenes materiales), con lo que el poder de la representación es anulado, y 2) que además, la visualidad tenga un poder háptico. Un régimen escópico de realidad aumentada es una estructura que condiciona la visualidad en función de dispositivos de simulación y sistemas tecnológicos escópicos.

El origen del término *augmented reality* se debe a la ingeniería informática, por lo que posee en un principio, un sentido instrumental de la técnica y por ello derivado. La *augmented reality* se inscribe además, en las investigaciones y discusiones sobre lo virtual, tanto a un nivel técnico, como ontológico. Lo cierto es que hoy la virtualidad parece encontrarse en todas partes y de diversas formas. Está en el espacio, la red, el teléfono, la televisión y en la cultura visual. Parece no constituir un lugar homogéneo, sino algún lugar indeterminado, un aparente lugar anónimo por el que transitamos.

Sin embargo, no cabe duda que experimentamos lo virtual; incluso las formas de experimentarlo le agregan un ingrediente de legitimidad ontológica. La experiencia de lo virtual es corporal, psíquica, intelectual, emocional, biológica. Jean Baudrillard habla por ejemplo, de una era virtual llamada “hiperrealidad”, refiriéndose al mundo en el que la función del signo es hacer desaparecer la realidad, con lo que defiende una modalidad de la simulación y del diseño que termina por absorber al mundo en la imagen.⁵⁷ Pierre Levy señala que, contrariamente a esta versión —que es quizá la más difundida—, lo virtual no puede reducirse a una negación de lo real, pues ésta es sólo una perspectiva.⁵⁸ Otras posturas identifican lo virtual como la única realidad posible en el presente, sobre todo a partir de la telemática y la cultura visual. Sobre lo virtual Pierre Levy señala que: “No entendemos este término (únicamente) en el sentido estricto de la simulación informática de un universo tridimensional explorado a través del intermediario de un casco estereoscópico y de unos guantes de datos”.⁵⁹

Levy apunta que la realidad virtual, en el sentido más fuerte del término, designa un tipo particular de simulación interactiva, en la cual el explorador tiene la sensación física de estar inmerso en la situación definida por la base de datos”.⁶⁰ El autor nos habla de un abanico de posibles significados de lo virtual, que responden a niveles metodológicos de saberes distintos. Entre estos se encuentra el de lo virtual en el plano del sentido común, en el que según Levy se le concibe como un entorno falso, ilusorio, irreal, imaginario y posible. Desde este nivel existe un abismo insalvable entre realidad virtual y realidad a secas; así lo virtual queda desacreditado y por ello es llevado al nivel de pseudorealidad.

El segundo significado de lo virtual es el técnico instrumental, que lo define como un universo de calculables posibles a partir de un modelo digital y de las entradas facilitadas por un usuario digital. Los lenguajes digitales son binarios y algorítmicos, hacen códigos de los procesos de información visual, lo cual no impide la posibilidad de procesos aleatorios o azarosos. Lo virtual en el sentido tecnológico estricto se refiere a ilusiones de la interacción sensomotriz como modelo informático.

La realidad aumentada cobra aquí su significado al nivel instrumental, de hecho éste es el lugar desde el que se puso en circulación el término *Augmented reality*, entendido como el producto de un proceso de interfaces que intercala lo analógico con lo digital. *Augmented reality* se refiere a la función de añadir gráficos virtuales en tiempo real al campo de la visión. La finalidad instrumental de la AR es superponer al entorno real la información que nos interesa visualizar en el marco de los ordenadores; la realidad aumentada en la ingeniería informática se refiere a la existencia de síntesis de volúmenes virtuales en escenarios físicos en tiempo real.

Podemos hablar de gafas estereoscópicas, de guantes o de combinación de datos para visitas de monumentos reconstruidos, para hacer prácticas de operaciones quirúrgicas, etcétera.⁶¹ En un sentido técnico instrumental un campo de visualidad aumentada puede definirse como un terreno donde existen interacciones entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario.

Desde un punto de vista antropológico y filosófico el significado es muy diferente. Levy señala que desde la filosofía, lo virtual existe en potencia y no en acto, existe sin estar ahí.⁶² Esta potencia virtual permitirá la existencia de matrices sensitivas.

Es posible afirmar que estas perspectivas sobre lo virtual se atienden de alguna manera, a una definición por contraposición al objeto a partir de una perspectiva fiscalista y a partir de un realismo ingenuo. Hoy por ejemplo, acudimos a una crisis de las coordenadas clásicas del espacio y el tiempo, pero no a una desaparición de lo real, sino a la generación de nuevas geometrías como las hiperbólicas, que se ha mostrado, definen regiones de lo real. Hoy hablamos de geografías, territorios, cartografías, sistemas complejos, ecosistemas, rizomas; para referirnos a la apertura de dimensiones de la experiencia del mundo y a modos de desocultamiento.

Lo virtual constituye una modalidad del ser que se abre como entorno artificial y abstracto⁶³, lo que implica unas lógicas de reorganización compleja en relación a lo material en el nivel de lo simbólico. Lo virtual no se reduce al ámbito de los ordenadores, sino que está inscrito en una era tecnológica caracterizada por la producción del simulacro y la revolución informacional.

Esta apertura abstracta del ser y estas lógicas de reorganización de lo virtual han generado lo que en un sentido técnico se llama *Augmented Reality*. Pero lo virtual no existe en sí mismo como

⁵⁷Véase, Baudrillard, Jean, *Pantalla total*, Anagrama, Barcelona, 2000; *El crimen perfecto*, Anagrama, tercera edición, Barcelona, 2000.

⁵⁸Levy, Pierre, *Cibercultura*, Anthropos-UAM-I, Barcelona, 2007.

⁵⁹*Idem*, p. 22

⁶⁰*Idem*, p. 56.

⁶¹*Ibid.*

⁶²*Ibid.*

⁶³Toni Negri ha utilizado estas expresiones un poco para hablar de lo que Baudrillard nombra “simulacro”. Para un estudio sobre la simulación como destino del ser véase: Jean Baudrillard, *El crimen perfecto*, op. cit. Véase también: Toni Negri, *Arte y multitud. Ocho cartas*, Trotta, Madrid, 2000.

algo aislado, sino que convive con nuestras concepciones de lo real orgánico, y este es el carácter de la simulación, en el que se inscribe la realidad aumentada. La simulación es un tipo de convivencia entre entornos de diferente significado material, más que la mera absorción de lo real en el signo, como si el signo mismo no fuera realidad.

Ahora bien, un territorio escópico en el que se pone en juego lo virtual abre nuevas apropiaciones visuales del entorno. La expresión territorio en la era de la virtualidad es una variable respecto a la *representatio* moderna, en tanto que la supera desarticulando su estatuto de espacio psíquico de un sujeto nomológico al sustituirlo por un estatuto de la pantalla, llevando la *representatio* hasta sus últimas consecuencias; es decir, a la indistinción con la presencia.

Pero virtualidad y realidad aumentada no deben entenderse en el simple nivel de la espacialidad dimensional, como tampoco en el plano meramente instrumental de la técnica y de la tecnología. Como ha mostrado Heidegger en diversos textos de su obra, el espacio se ha entendido casi siempre al nivel de la dimensionalidad, sea ésta plana, volumétrica, bi o tridimensional, y viene tradicionalmente representado a partir del cuerpo físico y la posición. Pero hoy resulta cada vez más evidente que el espacio nombra una condición ideal de posibilidad, esto es, una referencia imaginaria y lingüística que nos permite entender —no fundamentar— territorios nómadas que precisamente espacian cuando se abren en tipologías conductuales de visualidad.

Un territorio escópico de realidad aumentada posee un sentido técnico y uno ontológico. El sentido técnico se refiere a un territorio donde sucede una o más síntesis en tiempo real de volúmenes virtuales con escenarios físicos. Aquí, la mirada se forja en el discurso sobre el sentido ordinario e instrumental de la tecnología, centrado en el juego de los dispositivos artificiales, que inscriben aquella en una ergonomía que se reorganiza técnica y tecnológicamente como prótesis. Desde esta óptica, el trinomio tecnología-arte-mirada posee un punto de vista técnico, en el cual la primera conlleva entonces, un carácter teleológico-productivo, el segundo una connotación del artefacto e interactividad, mientras que la ter-

cera se refiere a la intencionalidad y la finalidad de la visión como prótesis e interfaz del ojo, a una *máquina de la visión*.

En un sentido amplio, antropológico y filosófico un territorio escópico de realidad aumentada está compuesto de aquellos puntos de tránsito, efímeros y provisionales que incluyen reorganizaciones visuales y maneras en que los individuos habitamos. Luego, un territorio de visualidad aumentada abre imaginarios, territorializaciones escópicas en las que participamos. El papel privilegiado de un observador inmóvil se ha desarticulado.

El régimen escópico de realidad aumentada se organiza a partir de la *simulación* y lo *virtual* en un sentido ontológico. "Territorio aumentado" hace referencia a una elasticidad simbólica de lo real a nivel visual que no se agota en la experiencia del ordenador y que no se sustenta en el régimen de la identidad y la diferencia, sino en la simultaneidad y la yuxtaposición, que es posible mediante la inserción de un inconsciente escópico por vía de Benjamin y luego de Freud. Puede mostrarse por ejemplo, que las propuestas estético-visuales del arte que acuden a la AR plantean la interactividad como un viaje transitorio, efímero, provisional y de interacción: el espectador se convierte en un viajero.⁶⁴ Luego, la tecnología contemporánea constituye una provocación —estructurada en relaciones de poder— que abre artificialmente la naturaleza como simulación, como complejo de lugares aumentados.

El sentido de la *simulación* debe entenderse en contraposición al fiscalismo, que defiende la posición según la cual a toda representación e imagen como *ítem* privado, le corresponde una entidad física espacio-temporal. La tesis generalizada sobre la simulación anula la distinción entre aspecto material y aspecto virtual, o la vuelve difusa, pero con ello altera el estatus epistemológico de la representación y apuesta por la presencia en la indistinción. Ello nos inscribe en un nuevo discurso sobre la mirada entendida como forma de *visibilizar*: un hacer visible artificialmente en la simulación, en la que el aspecto vale como *dato* y no como cualidad, y en la que el mundo se ha vuelto código de registro. Como ha señalado Régis Debray, "somos la primera civilización que puede creerse

autorizada por sus aparatos a dar crédito a sus ojos. La primera en haber establecido un rasgo de igualdad entre visibilidad, realidad veracidad".⁶⁵

En el siglo XXI no sólo ha quedado claro que el aquí y el ahora de lo visible es puesto en tela de juicio con la reproducción técnica, sino que la alteridad inmediata de la subjetividad no es ya el otro, sino el artefacto autorregulativo. Con el visibilizar no estamos hablando únicamente de una cuestión de prótesis del ojo, no únicamente de un inconsciente óptico. Visibilizar es una nueva ergonomía de la mirada que constituye una reorganización anatómica de la visión, una logística de la percepción y un impacto en los procesos humanos de apropiación simbólica de lo real. Las nuevas máquinas ópticas como sistemas complejos autorregenerativos y los seres humanos como sistemas complejos autorregenerativos, constituyen relaciones ecosistemáticas que no son externas entre entidades cerradas, sino relaciones integradoras entre sistemas abiertos.

Desde esta perspectiva, cuando hablamos de territorios aumentados en relación a la mirada, estamos refiriéndonos a procesos reorganizativos de las formas en que las personas experimentan el aspecto no como cualidad del tacto o de la vista, menos aun como cualidad de representación, sino matriz de posibles sensaciones. En la era de los lugares aumentados se ha generado una paulatina *desmaterialización* de la experiencia táctil del mundo.⁶⁶ Pero ello concede por otra parte, un poder táctil a la mirada que se enfatiza con

⁶⁴He tomado la noción de lugar de la antropología de Marc Augè, de su texto *Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2000.

⁶⁵Debray, Régis, *Vida y Muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, Barcelona, 2000, p. 304

⁶⁶Pero no se trata de afirmar de manera simplista que la tecnología disminuye los poderes humanos de simbolización. Como señala Marc Augè: "Lo que es nuevo no es que el mundo no tenga, o tenga poco, o menos sentido, sino que experimentamos explícita e intensamente la necesidad cotidiana de darle alguno: de dar al mundo no a tal pueblo o tal raza" *Los no lugares, op. cit.*, pp. 35-36.

la pantalla plana del mundo, donde acontecen síntesis en tiempo real de volúmenes virtuales con volúmenes físicos. Aparece el énfasis en un modo de mirar en relación a *códigos* y que reorientan la dualidad orgánico-artificial hasta presumiblemente disolverla mediante nuestra inserción en cosmologías enarboladas por espacios donde el volumen virtual adquiere visualmente tactilidad.

Así, se abren distintas posibilidades de producción y distribución del saber supervisados por regímenes de poder que naturalizan ciertos dispositivos de narratividad, expresados en una praxis cada vez más permeada por la existencia de artefactos proteicos e interfaces con poder de evidencia sensorial y sobre todo de *vigilancia*. Luego, la mirada cerrada y psíquica de la consciencia moderna de los siglos XVII-XIX, caracterizada por la *representatio* en relación a un sujeto inventado y que colocaba la imagen visual al nivel de la esfera privada, es lentamente delegada a territorios escópicos que hacen de la percepción un proceso supeditado a esquemas productivos de presencia visual estandarizada y sustentada tecnológicamente.

En consecuencia, actualmente acudimos a la sustitución del *pathos* del espacio natural y mítico por un nuevo *pathos* de visualidad: el de la pantalla y la simulación, con lo que la excesiva proximidad del acontecimiento y su difusión en tiempo real crea una virtualidad que le quita su dimensión histórica y lo sustrae de la memoria. Hemos entrado con ello, a la convivencia con territorios escópicos como espacios de vigilancia y anonimato⁶⁷, en los que las imágenes electrónicas no otorgan necesariamente un sentido de pertenencia, sino de poder.

Ahora bien, el modelo fundamental de maquina visual propuesto por el paradigma de la realidad aumentada es el *cyborg*. Al respecto señala Donna Haraway en su ya clásico texto *Manifesto Cyborg*: “Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción [...] es una criatura en un mundo postgenérico”.⁶⁸ La realidad aumentada sugiere el inicio y acomodo de procesos de redefinición corpórea y de la experiencia visual; la sustitución paulatina de la cosa-física, lo corpóreo-material y la representación en el ámbito

de lo visual por universos virtuales y de manipulación electrónica de las cosas; inicia con un descrédito de las teorías tradicionales de lo orgánico y lo representacional debido a lo limitado de sus alcances explicativos en los escenarios cada vez más tecnológicos.

Además, se acrecienta el surgimiento de nuevos discursos de control, de estandarización, y finalmente, de *cambios tecnológicos* que se expresan en prácticas visuales analizables por ejemplo, en relación a fenómenos como la interactividad, la telepresencia o la robótica (fenómenos destinados en varios de los casos, a convertirse en estrategias de estandarización de la percepción).

En esta problemática, las máquinas de la visión ciertamente expresan nuestras formas de mirar desde un *pathos* de la pantalla, en la que los objetos son códigos y síntesis de diversos puntos de vista, pero tales expresiones son, en muchos de los casos, el resultado de *lógicas de la sensación* enarboladas en lo que Paul Virilio ha llamado *industrialización de la visión* y que hace referencia a la expansión de un Mercado de la percepción sintética.⁶⁹

Luego, la máquina visual genera presencias ópticas artificialmente en campos virtuales de visibilidad en relación a fines, bajo lenguajes visuales con pretensiones objetivistas, textuales y significativas, generando un nuevo realismo óptico ingenuo que va de la mano con tecnologías de la información. Acudimos a una nueva ontología del cuerpo y la mirada, oscurecida por los discursos de control. El concepto de lo posthumano por ejemplo, al cual se recurrió con frecuencia a principios de este siglo, lejos de ser usado como modismo estilístico o artístico, puede servir como punta de lanza para iniciar una crítica a nuestra complaciente manera de aceptar las teorías orgánico-mecanicistas o automáticas del cuerpo como animal de adaptación, encapsuladas todavía en gran parte de discursos de la medicina contemporánea, que es la causante no sólo de la tendencia al anonimato del cuerpo, sino de la producción de un cuerpo enfermo. Lo posthumano es también una llamada de atención para la reflexión sobre las relaciones incondicionales con la tecnología.

⁶⁷Marc Augé nos habla de “no lugares” como espacios de anonimato, tales como los aeropuertos, las carreteras, los espacios de descanso provisional. Véase: *Los no lugares, op. cit.*

⁶⁸<http://manifestocyborg.blogspot.com/>. Una vía filosóficamente fértil para abordar el tema de las identidades múltiples es la tesis de Paul Ricoeur sobre identidad narrativa. Véase: *Tiempo y narración*, Paidós, Barcelona, 2000.

⁶⁹Paul Virilio, *La máquina de la visión*, Cátedra, Madrid, 1989, p. 77.

TRES.01 El ojo que toca

La realidad virtual, como destino del ser en términos de simulacro y abstracción, ejemplifica el carácter autorregenerativo del cuerpo; no se trata ya de un estrato operativo y autómatas detrás de un ordenador, porque lo virtual no se reduce a un sentido instrumental de la técnica; se trata de cuerpos-máquinas que se reinventan en territorios y las apropiaciones que se van haciendo de estos en su habitar el mundo.

Estos nuevos territorios escópicos de realidad aumentada pueden ser definidos como maquinarias productoras de visualidad, en tanto que establecen provisionalmente imágenes y modos de presencia y de certeza visual; son abiertos y nómadas, porque implican reorganizaciones y mutaciones, en ellos nuestro habitar en el mundo y la corporalización de las cosas es transitoria; son territorios intersubjetivos de circulación visual gracias a los cuales las imágenes naturalizan modos y conductas visuales.

El ojo abstracto inmóvil y el espacio plano desaparecen cuando la mirada se ve forzada a construir una sensación táctil. En un territorio donde conviven imágenes virtuales-electrónicas e imágenes materiales, cosas y matrices virtuales de sensaciones, la visualidad debe abandonar necesariamente su estatus meramente óptico, evidenciando un territorio escópico óptico-táctil.

Desde esta perspectiva las prácticas de visualidad pierden su tono universalista y se tornan contextuales y específicas. Donald

Kuspit afirma por ejemplo que: "La digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación".⁷⁰ Incluso habla de matrices híbridas, lo cual implicaría sensaciones sinestésicas. Ya no hablaríamos entonces, de formas esenciales de mirar, sino de prácticas concretas contextuales no sólo biológicamente, sino también simbólicamente; los modos de ver en los territorios de realidad aumentada no se dan de forma pura, sino como la presencia contextual de una cristalización en la que se trenzan diversos operadores: el poder, la técnica, la cultura, generando relaciones específicas de significación.

Entonces, una práctica visual tiene un poder *performativo*: produce efectos al nivel de la realidad sensible y simbólica en función de estas relaciones específicas de significación.⁷¹ En relación a la simulación provocada por la realidad aumentada, la visualidad juega, reinventa la realidad mediante los efectos al nivel de la construcción de imaginarios y la decodificación sensible.

Pero con la digitalización de la mirada también se radicalizará la condición del mundo como escenario de control y vigilancia. La óptica de la vigilancia se guía por un tipo de racionalidad estratégica con arreglo a fines, en la que la productividad se reduce a la función medio-fin. Michael Foucault, uno de los teóricos más importantes sobre el tema, ejemplifica la vigilancia visual con el panóptico. El

panóptico es una máquina de poder, desde la cual es posible registrar los comportamientos en los espacios públicos y privados. Para Foucault el panóptico es la institucionalización capitalista de la disciplina:

Cuando la vigilancia es constante en sus efectos, desde el momento en que el preso se siente eficazmente observado, entonces inicia un comportamiento de acuerdo a la normatividad impuesta, y el aparato panóptico comienza a funcionar de manera automática [...] Lo verdaderamente trascendental es el panoptismo como este arte de crear y sostener una relación de poder con independencia de aquél que la ejerce.⁷²

El panoptismo induce en los vigilados la consciencia de autovigilancia. En todos los casos la vigilancia se caracteriza por la aplicación de esquemas naturalizados que estandarizan a su objeto. Pero en el nuevo *pathos* de la pantalla, la vigilancia se digitaliza produciéndose una función de rastreo óptico sobre el territorio y se hace de éste un espacio codificado.

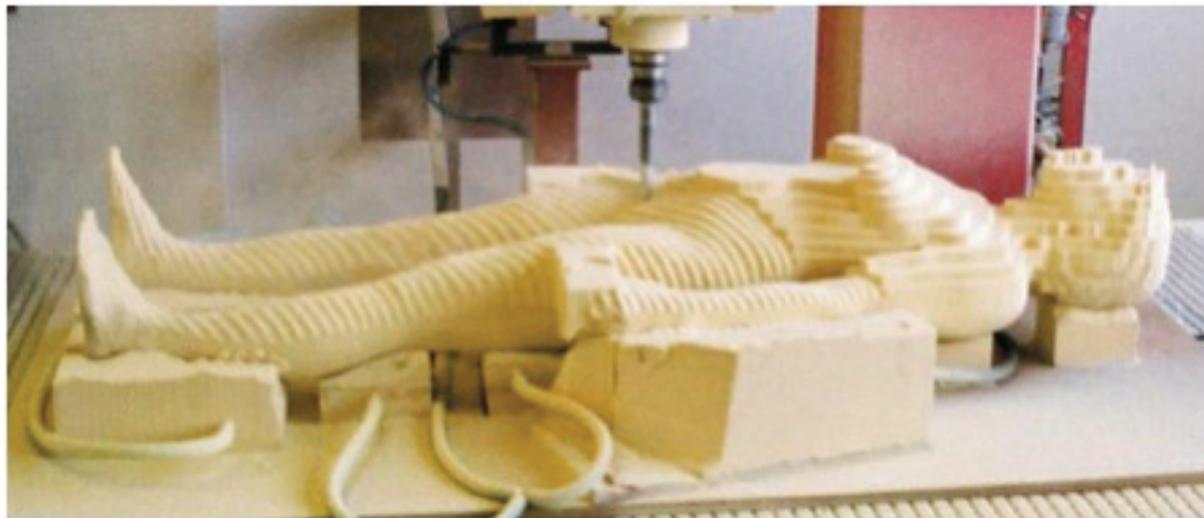
La simulación, como superación de la *representatio*, por la presencia lleva a sus últimas consecuencias el fenómeno de un panoptismo automatizado, que secuestra la esfera pública y privada, así genera lo que podemos llamar una modalidad de la vigilancia entendida como *visivilizar*, hacer visible artificialmente a través de códigos de registro. En las sociedades contemporáneas por ejemplo, la gran cantidad de dispositivos infográficos que existen alimentan esta función codificadora de la mirada y esta pérdida de subjetividad en el individuo en tanto que lo estandarizan bajo unas prescripciones de medición y de decodificación.

⁷⁰Kuspit, Donald, "Del arte analógico al arte digital", *Arte Digital y Videoarte*, Donald Kuspit (ed.), Consorcio del círculo de Bellas Artes, Madrid, 2006, p. 12

⁷¹Algunas versiones de los relativamente nuevos Estudios visuales han apuntado que nuestros modos de ver se gestan en el marco de una determinada *epísteme escópica*, concebida por precogniciones que condicionan culturalmente la organización del orden de visualidades en que nos movemos (José Luis Brea, *op. cit.*).



Eva Wohlgenuth, Bodyscan, 1997 <http://www.medienkunstnetz.de/artist/wohlgenuth/biography/>



No debemos olvidar además, que determinados fines e intereses entran en la construcción misma de los aparatos técnicos, por lo que la calidad y la optimización de la mirada en el marco tecnológico, recogida en dispositivos-prótesis y dispositivos-interfaces (que van desde las pantallas con alta definición hasta los ordenadores o los circuitos satelitales por mencionar algunos ejemplos) hacen referencia más bien a un modo de trabajo inducido para el que es requerido hoy el ojo: el *registro* en todas sus modalidades.

El cuerpo que mira es una entidad que registra y se autoregistra en su ampliación y proximidad visual hacia lugares de control implícito, donde las fronteras entre lo público y lo privado quedan atrofiadas hasta convertirse en escenarios de detección y de observación controlada.⁷³ La infografía otorga a la visibilidad un *status* digital en tanto que la convierte en la síntesis del ojo y la máquina, más todos los elementos externos que intervienen y que se concentran en esa territorialidad escópica.

Que un individuo se vuelva código, significa entonces que se le estandariza separando su cuerpo de su identidad biográfica, por medio de la cual se hace de éste un objeto seriado. Luego la subjetividad se vuelve anónima. Gary Shapirino ha señalado que en el panóptico "la mirada es movilizada y fijada sobre cada individuo; es una mirada flotante o funcional que necesita no aparecer como la mirada de alguien en particular".⁷⁴ La emergencia de un escenario panóptico-táctil hace de los seres que lo transitan entidades metafísicas prestas a la captura.

Existen importantes aportes reflexivos del arte a la vigilancia; *The Critical Art Ensemble* ha venido realizando un amplio análisis y crítica a la estandarización de cuerpo y a los procesos de rastreo. El cuerpo es codificado y visualizado como diagrama de re-

⁷³Véase Jacob Bañuelos, "Semiótica de la imagen de Vigilancia", *Razón y palabra* (revista electrónica), Febrero-marzo de 2004, [www. Razon y palabra. org.mx](http://www.Razon.y.palabra.org.mx).

⁷⁴Gary Shapiro; archeologies of vision, p. 310, *apud* Martin Jay, *¿Parresía visual? Foucault y la verdad de la mirada*, archivo pdf, http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/jay_4completo.pdf. Revisado el 20 de octubre de 2008.

Eva Wohlgemuth , *Bodyscan*, 1997 <http://www.medienkunstnetz.de/artist/wohlgemuth/biography/>

gistro escindiéndosele paradójicamente, de su identidad biográfica. En este mismo contexto también existe el trabajo de la artista Eva Wohlgemuth, *evasys.personal information 1.0*, realizado en 1997 y en el que su cuerpo aparece reconstruido a partir del escaneado de una serie de puntos. Wohlgemuth ha realizado un importante trabajo a partir de su cuerpo, sobre la manera en que los dispositivos infográficos permiten la producción de códigos humanos.



Eva Wohlgemuth, *Bodyscan*, 2005 http://77nr00226.vhost2.sil.at/E_WOHLGEMUTH/BODYSKAN/index.html

Otro ejemplo de crítica artística a la vigilancia es el trabajo de la artista Julia Scher, quien en 1993 y 1995 presentó una instalación titulada *Predictive Engineering*, instalación compuesta de diversas pantallas, en las que se reconstruye el secuestro del aparato de seguridad del museo, lo que permite a los espectadores observar imágenes suyas y las de otros visitantes del museo. La instalación muestra ese carácter de vigilancia propio del museo como territorio panóptico, además de que se completa con la grabación de una voz que alerta con frases como: "Intrusos. Sector cuatro" o "Presión del aire estabilizada".⁷⁵

Pero es también en esta nueva cultura de la realidad aumentada, en la que surge la posibilidad crítica sobre la praxis estandarizada y la incidencia en la producción de nuevas formas de visualidad no estandarizada, como la de una *mirada háptica*.

De punto de partida, los territorios donde intervienen elementos virtuales permiten formas de percepción, que modifican y cuestionan los esquemas sobre la realidad naturalizados por posturas esencialistas o sustancialistas sobre la mirada como *representatio*. Gilles Deleuze y Felix Guattari han planteado la existencia de territorios estéticos nómadas *hápticos* y de visión próxima que bien pueden plantearse en el ámbito del *pathos* de la pantalla.

Lo *háptico* produce una mirada sinestésica productiva, mediante la programación de una serie de acontecimientos que afectan sensorialmente al ser perceptivo, modificando sus comportamientos visuales, con lo que la mirada se vuelve productiva pero no en el sentido teleológico, sino en el performativo. Deleuze apunta que lo háptico, del verbo griego *aptô* que significa tocar, no designa una relación extrínseca del ojo con el tacto, sino una posibilidad de la mirada, un tipo de visión distinta de la óptica, y cita a Henry Maldiney para quien, "en la zona espacial de las cercanías, la mirada, procediendo como el tacto, experimenta en el mismo lugar la presencia de la forma y el fondo".⁷⁶

La visualidad háptica no parte de la cualidad, sino del aspecto como matriz de posibilidades sensitivas potenciales, que

llevan a la visualidad a tocar virtualmente apropiándose del territorio, pero es también productiva, *poietica* en el sentido de que posee poder performativo, trae *presencia*; tiene un poder ontológico que trasciende la racionalidad teleológica. En un territorio nómada háptico la pantalla puramente visual y lisa se convierte una matriz sensitiva. La lectura háptica se produce en las apropiaciones territoriales que la mirada hace de la pantalla, en ese proceso de voluminosidad, dimensionalidad, carnalidad y corporalidad que otorga la realidad aumentada.

El tono táctil no depende sin embargo, sólo de la pantalla territorializada, sino también, de la propia mirada en ese ambiente de activación sensitiva, no como la unión orgánica de la oposición de un ojo y una mano, sino generando poder táctil al espacio óptico y al ojo. Lo *háptico* no opone dos órganos de los sentidos, sino que deja entrever la función virtual y táctil del propio ojo en el contexto de la simulación.

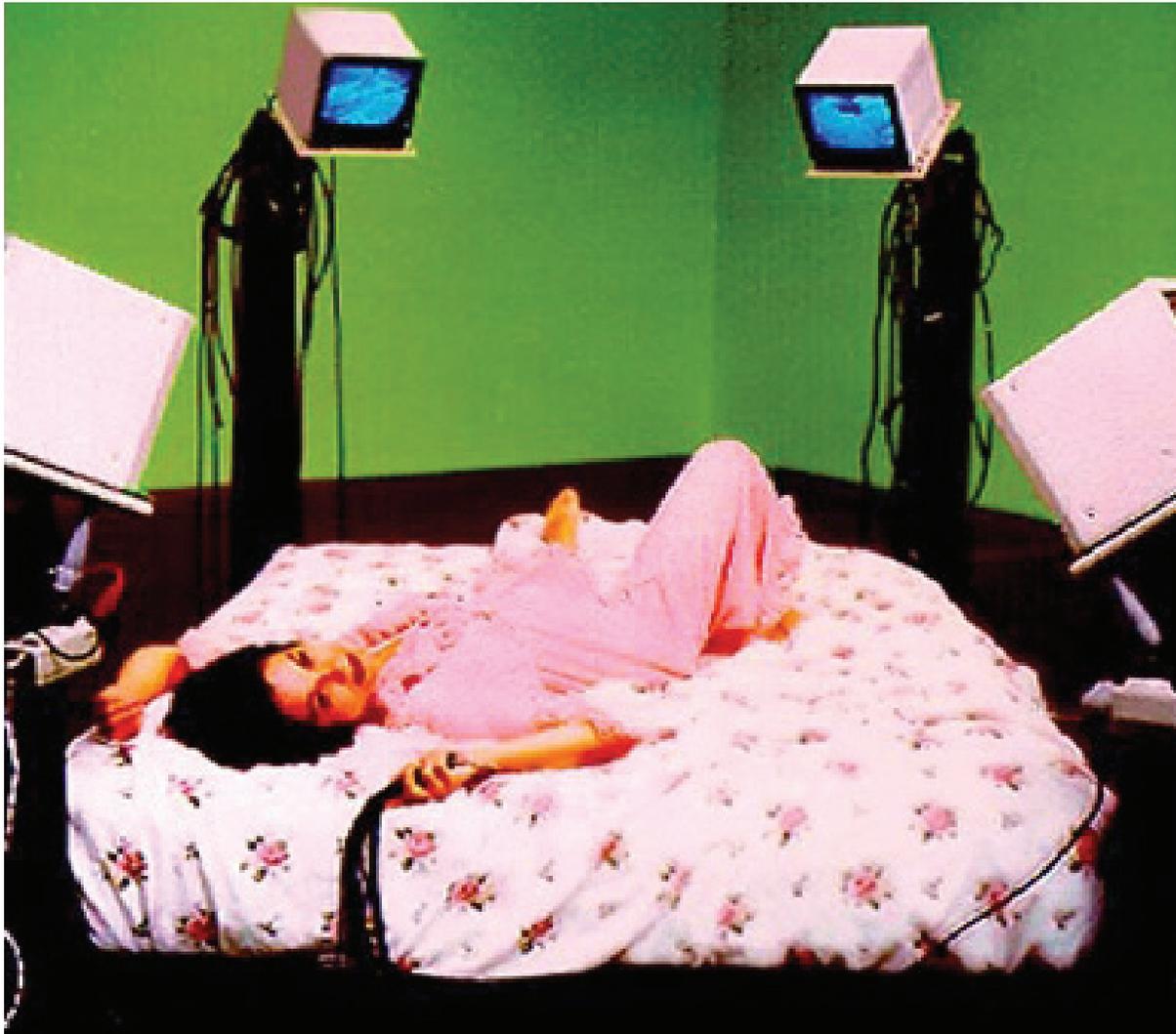
Entonces, en una matriz sensitiva la percepción no es puramente visual, en tanto que le otorga posibilidades táctiles en el aspecto que es pura sensación, con lo que, a partir del espacio liso surge la testaruda geometría, la medida del mundo.⁷⁷ Así, un territorio de realidad aumentada permite la variación continua de sus orientaciones, de sus referencias y de sus conexiones.

La hipótesis sobre la posibilidad de una visualidad de este tipo permite bosquejar una *estética háptica* propia de mirada en los que el diseño electrónico hace su aparición y que permite explicar muchas de las obras artísticas que hoy acuden a la realidad aumentada. El antagonismo entre vigilancia digitalizada y

⁷⁵Para un análisis de la obra de Scher véase el ensayo de Mark van Proyen, "Realidades virtuales e inflexiones digitales: la apropiación de los nuevos medios", en *Arte Digital y Videoarte*, op. cit.

⁷⁶Henry Maldiney, apud Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, Arena, Madrid, 2002, p. 124.

⁷⁷Idem, p. 499-506.

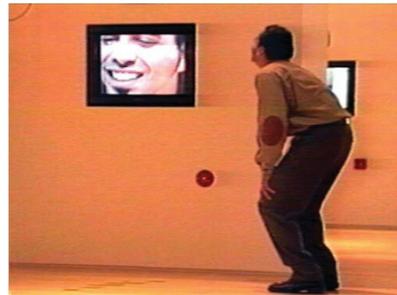


visualidad háptica se debe a que en la primera, la visualidad se hace productivo-instrumental en territorios de estandarización y codificación.

En el caso de lo háptico, la realidad aumentada no forma parte de una geometría no lineal, sino que está al servicio del volumen, contrariamente por ejemplo, a la perspectiva renacentista, que jugaba con un tipo de representación clásica, entendida como un espacio puramente óptico, en el que la forma y el fondo no están en el mismo plano.

Las artes contemporáneas que acuden a dispositivos digitales y que producen entornos de realidad aumentada, se han desarrollado ampliamente y como resultado de la necesidad, en varios sectores culturales como la danza, el teatro, las artes visuales, el cine, etc. Los procesos creativos del arte por ejemplo, se han transformado en la creación de matrices de sensaciones, ya que la digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la percepción y que permite tocar visualmente allí, donde el tacto ha perdido funcionalidad.

La realidad aumentada es el resultado muchas veces, de proyectos transdisciplinarios o interdisciplinarios que generan entornos de realidad, en los que se juega con dimensiones de diversa índole significativa. Proyectos como el de la Galería de la Sociedad para las Artes y la Tecnología de Montreal constituyen por ejemplo, centros que le dan vital importancia a la estética relacional, al trabajo interdisciplinario y multidisciplinario en relación a la tecnología y a los diferentes discursos expresivos. A través del trabajo de varias disciplinas se producen objetos, eventos y en general territorios de interactividad que involucran volúmenes virtuales en 3D con volúmenes correspondientes a espacios físicos y que constituyen campos interdisciplinarios o multidisciplinarios. La realidad aumentada permite romper las barreras que tradicionalmente delimitaban la pureza de los sentidos humanos; la visualidad *háptica* por ejemplo, trasgrede el carácter disciplinar de la mirada.



Julia Scher, <http://www.elpais.com/fotogaleria/youtube/materia/prima/arte/3917-3/>

CUATRO.00

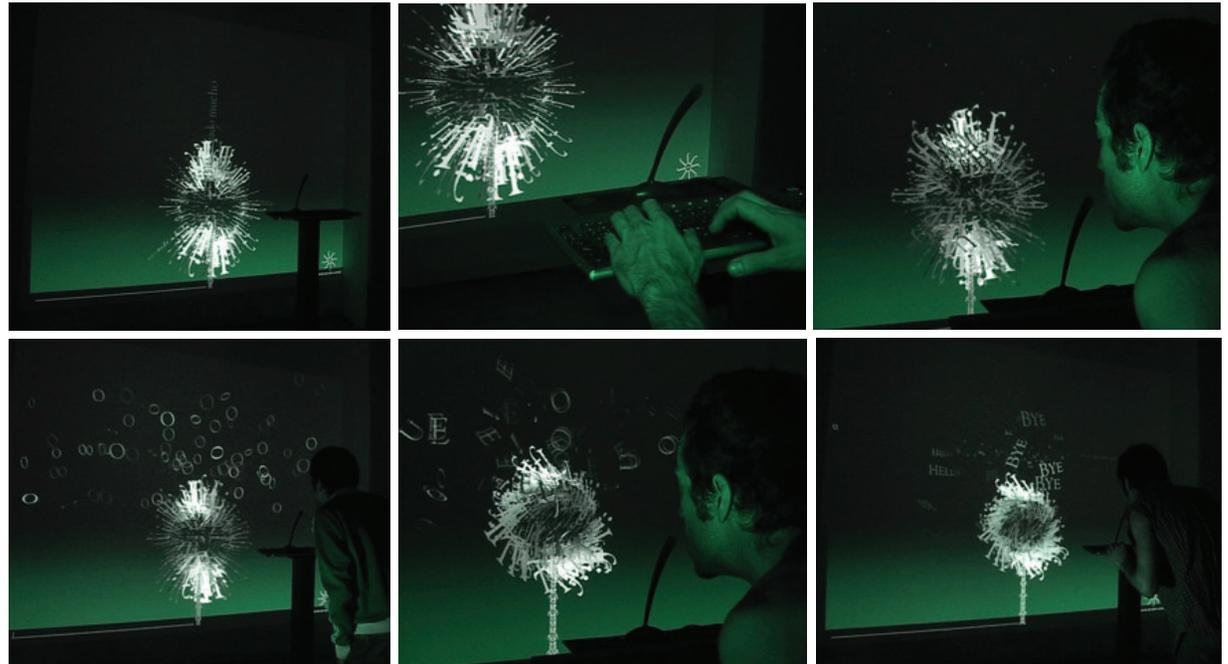
Para concluir deseo ejemplificar esta nueva forma de visualidad háptica en el campo de la práctica artística. La obra del colectivo español Área3 titulada *Diente de león*, pieza presentada en el CanariasMediafest, Festival Internacional de Artes y Culturas Digitales de Gran Canaria en 2006, constituye un ejemplo en el que se produce una territorialización visual en la que conviven simultáneamente aspectos virtuales con aspectos físicos.

El Diente de León es una flor misteriosa con propiedades curativas, relacionada tradicionalmente con la magia, razón por la que la propuesta de area3 presenta una instalación que es un libro de visitas sorprendente y mágico. El público puede escribir sus mensajes y, soplando el micrófono, los puede hacer volar como si de las semillas de la flor se tratara. Los mensajes escritos desaparecen de la pantalla lentamente, pero quedan registrados en una base de datos, y es que Diente de León es un álbum de recuerdos, sensaciones y palabras lleno de poesía.⁷⁸

Diente de león puede ser visto desde una perspectiva meramente técnica, según la cual existe un dispositivo con el que interactúa un público activo, mediante interfaces. No es desatinada esta descripción si partimos de una racionalidad instrumental de medios-fines. Sin embargo, en *Diente de león* sucede algo que esta racionalidad no puede explicar: la convivencia entre distintas fuerzas de significado y realidad.

Si acudiéramos a la *representatio* para averiguar el sentido amplio de este circuito sensitivo tendríamos que un sujeto real se enfrenta a una pantalla visual en la que sucede una anomalía para el pensamiento: una matriz de sensaciones se genera en un territorio escópico, donde dos entidades pertenecientes a modalidades ontológicas distintas —las cualidades físicas de un individuo y las frases virtuales más su movimiento—, se encuentran simultáneamente, por lo que la identidad representativa es ambigua hasta presumiblemente desaparecer.

Desde la *representatio*, el territorio escópico de visualidad no es propiamente virtual, pero tampoco propiamente físico; la re-

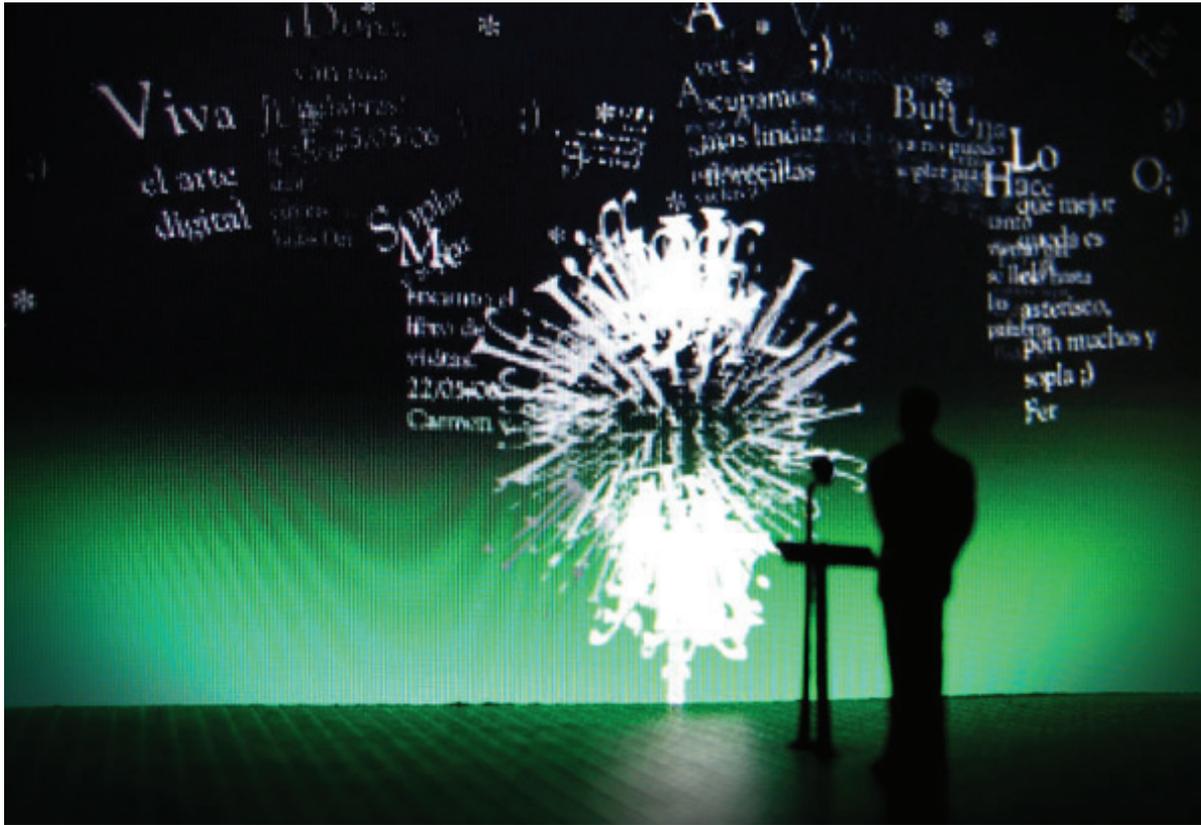


<http://www.area3.net/index.php?idT=dientedeleon>

presentatio no puede dar cuenta de este evento por varias razones: primero, porque requiere de un único espacio de representación, y en un territorio escópico de realidad aumentada esta presencia de unicidad espacial desaparece; segundo porque cualquiera de las modalidades de la *representatio*: la semejanza, la analogía, la oposición y en general el reconocimiento, suponen identidades cerradas, bien delimitadas, a las cuales pudieran corresponderles pensamientos igualmente delimitados. Pero en *Diente de león* esto no es posible: si bien parte de una semejanza en cuanto al diseño, ésta no agota el marco epistemológico de la matriz de sensaciones que se produce y actualiza.

Ni siquiera la oposición es posible porque la *representatio* no garantiza saber dónde están las fronteras entre lo presumiblemente virtual y lo presumiblemente físico. El territorio abierto en *Diente de león* responde, exige un tipo de aproximación distinta: primero se presenta como un juego entre el *logos* y *pathos* de un inconsciente estético que requiere estrategias específicas; una visualidad háptica que abra la posibilidad táctil de la matriz de sensaciones y una hermenéutica que dé cuenta de ese inconsciente estético en que la simultaneidad entre lo opuesto es posible.

⁷⁸<http://www.area3.net/index.php?idT=dientedeleon>



<http://www.area3.net/index.php?idT=dientedeleon>

El territorio escópico abierto en *Diente de león* no es la unión de un sujeto con un objeto, sino que constituye un imaginario del que es parte el individuo-actor que completa, por decirlo así, el ciclo de sensaciones posibles, cada una de las personas que participa de *Diente de león* juega en esa territorialización que se abre, donde la visualidad las hace de mirada táctil.

En *Diente de león* la correspondencia entre la acción y las posibilidades sensitivas que se abren no refieren a un sujeto que representa, sino a una forma de habitar el mundo en la que el ser humano se sabe parte de ese territorio que supone lo que Jacques Rancière escribe a propósito del inconsciente estético: “un régimen de pensamiento del arte en el que lo propio del arte es ser la

identidad de una acción consciente y una producción inconsciente, de una acción deseada y de un proceso involuntario; en síntesis, la identidad de un *logos* y de un *pathos*. Pero esta puede pensarse de dos maneras opuestas: como inmanencia del logos en el pathos, del pensamiento en el no-pensamiento, o, a la inversa, como inmanencia del no pensamiento en el pensamiento”.⁷⁹

Ese proceso involuntario nos recuerda al inconsciente óptico del que hablara Benjamin, pero mejor y más precisamente, nos habla de ese proceso involuntario al pensamiento, propio de la tecnología y de todo aquello que a la *representatio* se le escapa; algo que como en el caso del inconsciente freudiano, acude a la visualidad para mostrarse.

El sentido común seguirá imperando en nuestras formas de ver el mundo, lo que significa que la plausibilidad de un discurso sobre la visualidad más allá del ojo, la imagen y las cualidades naturalizadas como puramente visuales estarán siempre en las fronteras de la legalidad. Pronto olvidamos que, el mundo antes de ser *qualita* es aspecto, matriz de posibilidades sensitivas; no hay una determinación *a priori* de lo sensible que haga de lo visual algo puramente óptico.

Queramos o no el mundo es fuertemente visual, una visualidad que negativamente ha sido llevada a sus últimas consecuencias como dispositivo de control y deseo político. La visualidad en un territorio de realidad aumentada en estado de guerra es por ejemplo, *visibilidad* y *condena*; el militar está condenado a registrar y ver permanentemente al otro en un sistema de códigos, el enemigo está condenado a la sensación de ser visto permanentemente y en el caso de que sea capturado es sometido a dispositivos que lo mantienen; es un estado de visualidad perpetua. Los ciudadanos comunes solemos ser condenados al deseo visual: es el *pathos* de la pantalla con todas sus implicaciones otológicas.

La importancia de la realidad aumentada no radica en mostrar un cambio de dispositivo, sino en evidenciar que nuestra forma de mirar en torno a la *representatio* es parcial y logocéntrica. Con-

⁷⁹Rancière, Jacques, *El inconsciente estético*, Estante editorial, Buenos Aires, 2005, p. 42.

trario a ello, la mirada en un TRA se aproxima al entorno temporal más que espacial, de una realidad aumentada, en la que las cosas e imágenes, si bien pierden su peso, no por ello desaparecen. La mirada se enfrenta hoy a regiones en la cual la hermenéutica es necesaria, donde no hay tactilidad del tacto y sin embargo, se requiere un acto táctil; la mirada se ha vuelto hiperbólica, miramos en ese ser mirados, aun y cuando la ceguera nos condene.

Habría que construir una historia de las relaciones entre la visualidad y la intersubjetividad: Jaques Rancière nos recuerda que en parte, “la esencia de la palabra es hacer ver [...] la palabra instituye cierta visibilidad”.⁸⁰ El lenguaje abre poder visual, lo que significa que la visualidad posee un poder intersubjetivo. La realidad aumentada responde más a una imagen del pensamiento que posibilita el inconsciente. Es por ello un territorio que se aproxima más a la imagen de un pensamiento estético que Rancière describe como un inconsciente estético en el que se conviven pensamiento y no-pensamiento; “la identidad de una acción consciente y una producción inconsciente [...] la identidad de un *logos* y un *pathos*.”⁸¹ En todo caso y como hemos venido diciendo, no es posible pensar realidad aumentada desde un pensamiento que se ubica en la *representatio*, ya que desde él estaríamos hablando de una realidad escindida de lo físico y lo virtual, del mismo modo que la realidad aumentada no puede ser sentida desde una vitalidad puramente óptica. Esto quizá signifique plantear la posibilidad de una revolución del sentir.

⁸⁰ *Idem*, p. 33.

⁸¹ *Idem*, p. 42.

ÍNDICE

UNO.00 El problema	4
UNO.01 El territorio	5
UNO.02 El ojo abstracto	7
DOS.00 El artefacto	11
DOS.01 El ojo de vidrio	12
DOS.02 La simultaneidad de objetos	14
TRES.00 La realidad aumentada	18
TRES.01 El ojo que toca	21
CUATRO.00	26

Créditos

Benjamín Juárez Echenique
Dirección General del Centro Nacional de las Artes

Cuahtémoc Sentíes Rascón
Subdirección de Talleres

Omar Sánchez Arreguín
Subdirección académica

Xóchitl Córdova
Subdirección de proyectos de videoarte

Liliana Quintero
Taller de investigación y documentación

Amanda Lemus Cano
Taller de Experimentación en Diseño

Daniela Carrilo Rivera
Diseño Editorial



Atribución 2.5 México

Eres libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Hacer cosas derivadas.

Bajo las condiciones siguientes:

Atribución. Debes reconocer la autoría de la obra en los términos especificados por el propio autor o licenciante

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Advertencia.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocida por la ley no se ven afectados por lo anterior.