

Aproximaciones al paisaje cibernético

Approaches to the cyborg landscape

MILTON ARAGÓN

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Av. Don Juan de Palafox y. Mendoza 208, Centro, 72000 Puebla,
Puebla

Correo electrónico: miltonaragon@gmail.com

1. Presentación

A mediados de este año una de las novedades que causó furor en las redes sociales fue el lanzamiento de la aplicación para *smartphone* Pokemon Go. El juego consiste en atrapar pokemones, que son insertados por la aplicación, en imágenes de paisajes de la realidad. Lo que crea una fantasía en el usuario de interacción con su realidad, una representación del irreal en forma lúdica, sobre su espacio cotidiano. Dado el éxito que, aparentemente, tuvo entre los niños y jóvenes el juego haciéndolos caminar por la ciudad, se llegó a plantear que sería de gran ayuda para disminuir los hábitos sedentarios de esta generación que ha crecido con el avance de la informática que los lleva a estilos de vida sedentarios. Lo cual también resultó una fantasía.

Primero, porque la novedad solo duró un par meses y conforme los usuarios completaban su colección de pokemones, el juego perdía sentido. Segundo, porque en un estudio presentado por Howe et al. (2016) descubrieron que la distancia y el tiempo dedicado al juego disminuía conforme pasaban los días de haberlo instalado, jugando en promedio 11 minutos al día. Al final los promotores de la aplicación cumplieron su objetivo que era generar ganancias económicas para su compañía, su interés nunca fue de salud pública. Y el juego le ocurrió lo que a la mayoría de las novedades tecnológicas de actualidad: ser un acontecimiento mas que genera imágenes y símbolos para alimentar las redes sociales, pero no llegan a configurar un correlato de los imaginarios.

Lo interesante de Pokemon Go se encuentra en la euforia que causó fuera de los círculos de sus usuarios. Convirtiéndolo en el juego de Realidad Aumentada

con mayor éxito y difusión en buena parte del mundo. Lo cual marca un fenómeno interesante que debemos de prestar atención, porque ahí radica la posibilidad de ubicar correlatos vinculados a los imaginarios sobre Realidad Aumentada y la textualidad de las redes sociales que significan la realidad contemporánea. La Realidad Aumentada es definida por la Wikipedia como: “[...]el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, es decir, los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, logrando de esta manera crear una realidad mixta "Realidad Aumentada" en tiempo real”. Lo que nos está representando esta Realidad Aumentada es un paisaje cÍborg en el cual se interactúa en tiempo real y, se generan acontecimientos efÍmeros, que construyen una irrealidad experimentada por los usuarios. El correlato del imaginario se ubicaría en esa intersección entre la textualidad de la experiencia narrada por el jugador y la representación de la Realidad Aumentada.

La Realidad Aumentada presenta cierta similitud con la forma en la que se va transformando el arte chino, el cual se deconstruye por medio de la reproducción del original que se diluye en un palimpsesto de copias y modificaciones al mismo, donde: “La obra es un gran espacio vacío o en construcción que siempre se está llenando de nuevos contenidos, de nuevas imágenes [...] Es un significante sin identidad, que se llena constantemente de nuevos significados” (Han, 2016: 23). Lo mismo ocurre con el paisaje en esta Realidad Aumentada, ya que por medio de las imágenes virtuales se van construyendo esos nuevos significados. Lo que podría ser ese significante sin identidad para quien la experimenta, la adquiere por medio de la simbolización que proviene de lo virtual representándola como el entorno del juego.

La identidad de la Realidad Aumentada radica en el sentido dotado por el juego. Esto se ocurre, en una primera instancia, cuando la interacción es por medio de la pantalla del móvil. Pero con el avance de la realidad virtual es probable que se llegue a un experiencia paisaje *shanzhai*. Para Byung-Chul Han lo *shanzhai* es un neologismo chino para referir a lo *fake*, pero que va más allá de una copia barata que falsea a la original, sino por medio de este: “Lo nuevo emerge a partir de variaciones y combinaciones sorprendentes. El *shanzhai* visualiza un tipo singular de creatividad. Sus productos van apartándose del original sucesivamente, hasta mutar en originales” (Han, 2016: 74). Es probable que aun estemos lejos de que el paisaje cÍborg producto de la Realidad Aumentada sea representado como una realidad-real por usar su equivalencia con lo original, pero este punto es pertinente para los estudios de sociología de la tecnociencia, pues nos encontramos ante un fenómeno que irá adquiriendo mayor relevancia entre más se perfeccione las formas de representación de la Realidad Aumentada por medio de la realidad virtual.

Es bajo este contexto de lo que está ocurriendo en fenómenos como el antes presentado, donde ubicamos al presente dossier: Aproximaciones al paisaje cÍborg. En el cual se presentan investigaciones de especialistas que desarrollan, principalmente, el tema de los imaginarios enfocados a modos en los que es representado esta forma de paisaje en la sociedad. La mayoría de los textos corresponden a los trabajos de investigación sobre imaginarios que se han venido realizando en lo que podría llamarse el Grupo Monterrey de Teoría Urbana e Imaginarios. El cual lleva alrededor de una década investigando el tema de los imaginarios en el espacio urbano.

El dossier inicia con el trabajo de Adolfo Narváez, en el cual se aborda la tensión que surge entre el pensamiento transhumanista y ecologistas radicales como los anarquistas primitivistas. Iniciando con un atentado ocurrido en la UNAM a un trabajador de la misma, además de presentar acciones violentas otros países latinoamericanos por estos grupos radicales. A partir de estos casos, ubica elementos con los que caracteriza los imaginarios detrás de sus acciones y discursos. Parte sus hallazgos es el correlato de esa pugna entre los que promueven la cyborización de lo humano frente a los que plantean un retorno a lo primitivo. Lo que lo lleva a explorar la representación e imaginarios de la ciudad en el cine que presentan esa tensión.

Siguiendo esta línea del correlato del imaginario del paisaje cÍborg en el cine, Gerardo Vázquez, nos presenta un texto basado en la película *Metropoli* y los imaginarios de la utopía y distopía urbana. Ubicando los arquetipos presentes en la película y su relación entre el paisaje cÍborg, así como quienes lo construyen y viven. Para ello, el autor realiza un recorrido por la utopía y la distopía por medio de su relación entre la humanidad y la máquina.

Por otro lado, el texto de Gabriela Carmona, explora la representación del paisaje cÍborg desde la literatura. Haciendo un análisis de la obra *Gel azul* del escritor mexicano Bernardo Fernández “Bef”, uno de los principales autores de ciencia ficción en México. Obra en la cual ubica los correlatos del imaginario urbano de la ciudad futurista y la realidad virtual. Empleando la geoliteratura como forma de abordar el fenómeno, para poder ubicar de esa forma, la representación e imaginario de Bef sobre la ciudad del futuro.

Por último se presenta un texto de mi autoría, en el cual, a partir de la definición de lo cÍborg y sus vínculos con cibernética, reflexiono sobre las formas en la que se presenta el correlato del imaginario de lo cÍborg. Para llegar a una definición de paisaje cÍborg, como aquel que representa la intersección entre la Naturaleza y la tecnociencia. De ahí que sus significaciones y representaciones se

construyan a partir de los correlatos de ambos sistemas. Representación que podemos ubicar en la ciudad contemporánea.

Espero y este dossier sea de interés y permita generar nuevas discusiones sobre esta forma de paisaje que esta emergiendo con el avance de la tecnociencia. Paisaje en el se están fraguando nuevos imaginarios de la sociedad contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

Han, B.-C. (2016), *Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*, Argentina, Caja Negra.

Howe, K. B.; Suharlim, C.; Ueda, P.; Howe, D.; Kawachi, I. & Rimm, E. B. (2016), “Gotta catch’em all! Pokémon GO and physical activity among young adults: difference in differences study”, *BMJ* 2016; 355 doi: <http://dx.doi.org/10.1136/bmj.i6270>

