

# Soñando espacios reales, realizando espacios soñados: la construcción antropológica del espacio hiperreal (1)

Víctor Renobell

Desde las perspectivas de la sociología y la antropología del imaginario se puede pensar la ciudad, los espacios y las megapolis como constructos en constante proceso de desarrollo, cuerpos con vida que crecen, se metamorfosean y que adquieren entidades nuevas. La des-territorialización vista como identidad cambiante, licuosa, novedosa y post-ciudadana genera nuevas dudas sobre el porvenir virtual del espacio (meta)físico. Actualmente nos movemos entre la servidumbre prefabricada del cemento (átomos) y de los mega-proyectos institucionales; y entre estos dos gigantes la perspectiva virtual se alimenta de las nuevas propuestas de re-ordenación-orientación-control. ¿Lo virtual (des)territorializa o lo territorializado (des)virtualiza? La solución no está clara y los campos de (des)control (des)institucionalizado median entre los poderes (bio)públicos y las soluciones privadas.

Nuestra mirada transcultural nos transporta a lugares recónditos, espacios nuevos, ilusiones reencontradas y sensaciones de bienestar más allá del post-desarrollismo social, más allá de la visión sesgada de las culturas occidentales y del extravagantismo del imaginario socio-cinéfilo contemporáneo. En todo caso la expansión del espacio viene generada por una expansión de la mente, es decir, una apuesta por ese imaginario socio-cultural fenomenológico punto de inicio de la nueva construcción espacial. El espacio hiperreal se construye en base a una nueva desconstrucción socio-arquitectónica-imaginaria. Partimos de la concepción de ciudad como aglomeración de espacios preformativos con cierta “vida” propia. Es nuestro laboratorio de análisis hacia el que iniciamos el camino de imaginarnos y de ensoñar con los nuevos espacios hiperreales. El sueño como estrategia conceptual de construcción de conocimiento y de vida real (Orobitg, 2002) deja de ser una metáfora de la realidad para convertirse en la realidad propia, en la reconstrucción de la realidad en pro de una hiperrealidad manifiestamente virtual. El sueño es imaginario y alternativa científica del saber y de los saberes biopolíticos (Lazzarato, 2000), el sueño es evidencia. Como cita W. Blake *“lo que ahora es evidente, alguna vez fue imaginario”*.

De esta manera el análisis sobre la/s ciudad/es se genera pluralmente de lo micro a lo macro y de lo macro a lo micro. El análisis revela que existen tres variables indispensables, tres ejes de análisis principio y final de la conceptualización sobre lo real y lo social. A la dicotomía “tiempo y espacio” de la que nos habló Einstein en su Teoría de la relatividad (2) ahora tenemos que unir “realidad” a modo de subjetivación intrasensorial. Tiempo / Realidad / Espacio. De esta manera el plano REAL y el plano

IMAGINARIO se muestran como dos caminos paralelos de conocimiento subjetivo, dos escenarios paralelos y dos confluencias futuras.

En el plano de lo real la actancidad y la tactilidad perceptiva racional ilumina las diferencias entre el terreno y la territorialidad ultra nacional de las ciudades. En el plano de lo imaginario entra en juego el aspecto irreal de lo soñado, espacio y territorio individual que se colectiviza en estereotipaciones, abstracciones, ilustraciones y miradas desde estados alterados de la conciencia. Entre estas dos direcciones paralelas y en un principio irreconciliables en mundo hiperreal y la virtualización espacio-temporal irrumpen como moduladores de las dos dimensiones del conocimiento.

Desde el plano del conocimiento real se parte del positivismo academicista del siglo XIX, de la tecnociencia y de los tecnócratas del siglo XX y del estructuralismo y post-estructuralismo francés del siglo pasado. En cambio desde el plano del imaginario la socio-antropología del imaginario esboza esas metodologías de conocimiento substancial y fenomenológico que es necesario para comprender las desterritorialización del presente mundo virtual-hiperreal.

El espacio real nos ha llevado a entender las nuevas megapolis como un espacio expandido y en continua refracción modular. Los nuevos modelos reales de ciudades han configurado nuevos espacios en continua licualización espacial. Ciudades como Sao Paulo, México DF, Nueva Deli, NewYork, etc... existen en el plano real y son condiciones reales de espacios reales antes casi inimaginables. Estamos viviendo un nuevo *big ben* urbano y convivencial que va más allá de la cultural y del propio territorio. La expansión de las ciudades del s. XVIII al s. XXII a creado ese nuevo fenómeno de las mega-metrópolis. Fruto de las nuevas pirámide demográfica, los nuevos usos sociales del espacio y las nuevas políticas urbanísticas, de la incorporación de la nueva dimensión del transporte intraciudadano, de boom de las tecnologías de la comunicación, del consumismo postindustrial, y de los nuevos modelos de distribución de productos y bienes de consumo. Las ciudades ultramodernas estan sobrepasando las condiciones mitológicas de casi todos los imaginarios universales posibles. Entonces ¿porque no pensar desde el imaginario para entender las nuevas territorializaciones que ofrece la virtualidad desterritorializada?. La misma visualidad de esas ciudades sirve para crear espacios virtuales viendo como las mismas imaginarias actúan de forma paralela en estos dos mundos aparentemente irreconciliables. Así mundo separados se unifican en visualidades hiperreal, imágenes de esas megaciudades reales se confunden con hiperrealidades cinematográficas y virtuales (Matrix, SimCity, Star Wars, Blade Runner, etc...)

Llegamos a un estadio en que lo real y lo imaginario se funden en el desterritorio virtual. La formulación del concepto de imaginario social es quizás una de las respuestas más radicales que se pueda dar a las preguntas fundamentales de todo razonamiento explicativo acerca del origen de la sociedad o de la significación, a pesar

de la tradición de negación ontológica y devaluación psicológica que ha acompañado a la función imaginaria en la historia del pensamiento occidental.

Lo imaginario se define como “*aquello que sólo existe en la mente*”, pero socialmente y antropológicamente lo imaginario es terreno de lo natural, del conocimiento y de la conciencia colectiva. Desde estas perspectivas Dürand (1960-70) nos habla de las figuraciones y de los universales que podemos encontrar en diferentes latitudes del planeta, de conceptos e imagería representada singularmente entre culturas distantes i en desconexión natural. Bachelard (1997) nos habla de que la imaginación es una fuente de creación que ensancha el horizonte de posibilidades de lo dado, desvelándonos una latente significación poética que irriga y vivifica lo real (1997).

Otros autores como Bastide se centra en lo onírico, en el mundo de los sueños y su continuidad con el mundo real (otras sociedades). Analiza las ensoñaciones en diversas culturas y sus variantes ancestrales. Barthes es también otro teórico del mito y de la utopía. En realidad el problema de la definición del mito y sus diferentes abordajes teóricos parte de la antropología, el estructuralismo, la escuela de Cambridge, la teoría del símbolo, y los estudios del imaginario se centrarían más en una concepción holística del universalismo contemporáneo que en un sistema de representaciones ficcionales hiperreales.

Las nuevas perspectivas sobre el imaginario se centran en la antagonía del cuerpo versus el espacio y el territorio. Al final de todo, la biopolítica foucauniana ejemplifica lo que está sucediendo con el espacio hiperreal a mitad de camino entre la macro realidad del macro espacio físico ciudadano y su micro poder corporal, su tacticidad ante una hiperrealidad que va intracorporándose en una ensoñación de redes virtuales y de cuerpos líquidos en continua interconexión atemporal. Como cita Pandolfi “Jacques Lacan, Gilles Deleuze, Michel Foucault, and Jacques Derrida have all argued for a new dimension of the body, namely, the body as a political arena or major battleground where identities are wrought.” (Pandolfi, 1999: 17).

Según Giddens “El yo y el cuerpo, invadidos profundamente por los sistemas abstractos de la modernidad, se convierten en lugares de una diversidad de opciones nuevas de estilo de vida. El proyecto del yo es un proyecto de control en la medida en que está dominado por las perspectivas centrales de la modernidad y se guía sólo por una moralidad de “autenticidad”. Sin embargo, al afectar a la sensibilidad más íntimamente humana, tal proyecto se convierte en un impulso fundamental hacia la remoralización de la vida diaria” (Giddens, 1991: 284-285). En efecto, el cuerpo se descorporaliza y desnaturaliza y se convierte en un cuerpo poshumano infiltrado en una red. La tecnología bio-postindustrial aplicada al campo del urbanismo megalopólico nos hace habitar un espacio hiperreal y desterritorializado pensado como un sueño e imaginado como realidad consciente y certera. Nace en concepto de postciudades y

postciudadanos donde mutantes y cyborgs se regeneran en un replaneamiento panóptico del estilo de vida cyborg-mutante.

Como dice Balandier “El aspecto más significativo en la aparición de una *tecnoimaginación*, concomitante con la aparición de una tecnología que ha contribuido a la desaparición de los sistemas de pensamiento de forma tradicional. Conjugándose la técnica y lo imaginario, crean una variedad de singular potencia, ya que une la fuerza de las imágenes a la “magia” de las máquinas complejas. La informática es especialmente propicia a una tal elaboración, que puede ser empujada hasta convertirse en expresión de un mesianismo tecnotrónico, anunciador de la solución de los mayores problemas de este tiempo mediante la universalización de la sociedad informatizada” (Balandier, 1985: 242). La tecnoimaginación interactúa con el cuerpo, la personalidad, el género, los roles profesionales, etc., para producir nuevos antagonismos entre los sexos. En la modernidad, “el cuerpo se presenta como algo dado, como receptáculo muchas veces inconveniente e inadecuado del yo [self]. Es el lugar del alma, el centro de oscuras y perversas necesidades que hay que controlar y disciplinar. Hoy, en cambio, las fronteras entre el yo [self] y el cuerpo se diluyen. El cuerpo y el yo se convierten en lugares de interacción, de apropiación mutua, formando un único espacio que uno interpreta y construye con su propia identidad” (Bestard, 1998: 203).

Ente el miedo a la libertad de acción, al riesgo y descontrol social nacen los imaginarios cinematográficos (StarWars, Matrix, Simcity, etc...) reelaborados como juegos de acción participativa (videojuegos). Siguiendo con Balandier “El hombre moderno se encuentra sometido a los efectos de interferencia de todos los imaginarios contemporáneos, incluidos los más fantásticos. Su propia imagen se vuelve inestable e incluso muy imprecisa. Su cuerpo se define de otra forma, bajo el efecto de cambios reales y mensurables, y sobre todo de mitos que rigen las apariencias, las manifestaciones públicas. Adquiere la certeza de tener un dominio creciente. Las técnicas de mantenimiento y de control corporales se vulgarizan, se practican más intensamente gracias al tiempo liberado y se importan y varían según el ciclo de las modas” (Balandier, 1985: 272-273). Bajo estas modas o imaginarios cinematográficos se revelan tres escenarios posibles que engloban la gran mayoría de propuestas posthumanas.

El primero de los escenarios que he encontrado en mi análisis sería el de la ciudad posthumana regida bajo un control social e intrabiopersonal a gran escala. Amparada en los presagios de la novela de Orwell “1984” y diluida hoy en día bajo las hipervisualidades de los “Grandes Hermanos”, en esos escenarios ejemplares el control sobre las vidas es casi total, sin grupos de resistencia al modo de dictaduras basadas en la imagen como prototipo de vínculo afectivo con un dictador en red inocuo, estéril, despótico y tan líquido como su corporalidad le permite. Es el escenario propicio para cyborgs, replicantes, y robots sensibles del siglo que viene. Escenarios como “Blade Runner”, “Simcity”, “La isla”, “Terminator”etc... donde trabajo, ocio, reproducción o

sociabilidad son instrumentos de control abyectos y tecnificados bajo una visibilidad limpia y estéril como la imaginaria de un sueño glamoroso.

El segundo de los escenarios que observamos en estas propuestas imaginarias, visibilizadas, y, hasta cierto punto, estandarizadas sería esas propuestas naturalizadas en un mundo sobrenatural, donde lo “natural” y la “naturaleza” se adueña de los cuerpos y crea fusiones indescriptibles entre lo animal y lo humano. Esos posthumanos ejemplarizan el bien y el mal moralizado bajo la desnaturalización del cuerpo y el control se deja ver bajo el paradigma del poder vegetal (y animal). La tecnología desaparece para dar lugar a clones vegeto-animales engendrados dentro de lo naturalizado y envueltos en un sobre poder posthumanoide. Es ese “al otro lado del espejo” que nos descubría Lewis Carroll en “Alicia en el país de las maravillas” y que nos ha llegado en formas varias desde “Parques Jurásicos” hasta “Tolkien’s”.

El tercero de los escenarios sería un *mix* de los dos anteriores. Entre la tecnologización del cuerpo y la desnaturalización del humanoide encontrados mundos soñados e imaginados a partir de escenarios diferentes. El ejemplo singular sería la saga de Star Wars donde el imperfecto mundo tecno-social se yuxtapone ante paisajes vegetales, sobrios y desnaturalizados. Todo en pro de la búsqueda de universales imaginarios de los que tanto nos han hablado autores como Jung, Le Blond, etc... El poder y el control surge del movimiento mesiánico-espiritualista, descorpóreo y hiperreal. También podríamos encontrar mixtificaciones en otros elementos o visualidades como la otra saga mundial “Alien” o en otras producciones similares. El ensoñamiento de un mundo real, arquitectónicamente enmascarado en un imaginario tecno-social desnaturalizado es el caballo de troya entre el camino de la hiperrealidad y de la virtualización del mundo. De la realidad hemos llegado a la hiperrealidad construida a través de la imaginaria tecno-social; y de lo imaginario hemos llegado a lo virtual como desterritorio deslugarizado.

Entre estos tres escenarios cinefiloensañados el mundo virtual ha llegado a construir sus propias “realidades” entre redes y chips prodigiosos. Enraizadas en las más diminutas pantallas o ventanas al mundo real, los videojuegos encaminan su lugar en el espacio real recreando hiperrealidades mucho más “reales” e interactivas que las que dejan poca participación al espectador expectante. Como dice Baudrillard el espacio hiperreal genera modelos de algo real, sin origen ni realidad aunque la contrastación misma nos interroga sobre la genealogía de la propia realidad como modelo. Con la virtualización conseguimos *convertirnos en otro* (Lévy) y habitar en otros al mismo tiempo que en nosotros mismos. Trasladando esta dicotomía al lugar, o a esos no-lugares que son espacios de bits y no de átomos. Aquí nos damos cuenta de que sin quererlo somos seres habitantes y ciudadanos de otros mundos, de hiperlugares desterritorializados. ¿Donde encontramos la realidad misma del lugar? Tomemos el ejemplo de un mapa, una conceptualización de un lugar imposible de no ser no-real. Y contrastémoslas con las construcciones imaginarias de los videojuegos y de esas deslocalizaciones superficiales.

Tomemos el ejemplo del mapa de Tokio, una ciudad “real”, y de la interpretación hiperreal de una zona naturalizada en un juego simulacro de la realidad ficcionalizada. El simulacro de Baudrillard (1984) es el punto de intersección entre las superficies de átomos y las pantallas de nuestros ordenadores. Nuestras identidades se simulan en la esfera cultural y también en la hiperreal transformandonos en cuerpos líquidos, en no-materia o en esa materialización “relativa” de la que hablabamos al inicio del texto. A la vez la domótica se implanta a escala de ciudades y crea una ciudadótica donde los individuos viven sus realidades acomodadas, a imagen y semejanza de las naturalidades y morales inscritas en las culturas globalizantes. Nuestro “El show de Truman” (1989) esta en compartir esas hiperrealidades en red para localizar y localizarnos en lugares hiperreales, en compañías posthumanas y realizando nuestras fantasías como las más sinceras realidades cotidianas. El espacio hiperreal nos deja ese lugar de encuentro (hiperencuentro) donde antropólogos y sociólogos del presente siglo realizaran su trabajo de campo virtual. Desde las perspectivas del imaginario social podemos encontrar el análisis sistematizado de que las realidades soñadas son también realidades. El sueño nos enseña a vivir en otros lugares que después construiremos en nuestro espacio hiperreal, en red y compartido con habitantes de nuestras ciudades imaginarias.

## NOTAS

(1) Quisiera agradecer las sugerencias que me han aportado a este texto a la Dra. Maria Jesús Buxó, Vanesa Gomeró, Michela Rosso, Virginia Ruisánchez, Blai Guarné y Claudia Giannetti. Para cualquier comentario o sugerencia sobre el texto se puede enviar a: [yrenobell@uoc.edu](mailto:yrenobell@uoc.edu)

(2) La Teoría General de la Relatividad o Relatividad General es la teoría de la gravedad publicada por Albert Einstein en 1915 y 1916. En esta teoría, el espacio-tiempo es tratado como una banda Lorentziana de 4 dimensiones la cual se curva por la presencia de masa, energía, y momento lineal.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ardèvol, Elisenda y Pérez Tolón, L. (1995) Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico. Granada: Diputación Prov. de Granada y Celeste Ed.
- Balandier, Georges (1985) Modernidad y poder: el desvío antropológico. Madrid: Ediciones Júcar. 1988.
- Barthes, Roland (1991) Mitologías, México: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1984): Cultura y simulacro. Barcelona, Kairós.
- Bauzá, Hugo F. (2002) “El imaginario en el mito clásico” en El imaginario en el mito clásico, Hugo Bauzá compilador, Academia Nacional de Ciencias de Buenos Aires.
- Berger, John (1987) Mirar. Madrid: Herman Blume.

- Beriain, Josetxo (2003) El imaginario social moderno: politeísmo y modernidades múltiples. Universidad de Navarra. Textos libres.
- Bestard Camps, Joan (1998) Parentesco y modernidad. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Buxó, María Jesús (1998) "Mirarse y agenciarse: espacios estéticos de la performance fotográfica" en Revista de Dialectología y Tradiciones Populares, LIII (2); pp. 175-189.
- De Miguel, Jesús Manuel y M<sup>a</sup> Jesús Buxó (1999) De la investigación audiovisual. Barcelona: Proyecto A Ediciones.
- Durand, Gilbert (2000) Mythes, thèmes et variations. París: Desclee.
- Durand, Gilbert (2000) Lo Imaginario. Barcelona: Ediciones del Bronce.
- Durand, Gilbert (2003) Mitos y sociedades. Introducción a la mitodología, (traducción Sylvie Nante). Buenos Aires: Biblos.
- Giner Abatí, Francisco (1989) "Hombre, cultura y mito" en N. Martín Sosa y V. Ortiz, Entre las ciencias humanas y la ética. Homenaje al profesor Cencillo. Salamanca: Ediciones Universidad, pp. 59-64.
- Grau Rebollo, Jordi (2002) Antropología Audiovisual. Fundamentos teóricos y metodológicos en la inserción del audiovisual en diseños de investigación social. Barcelona: Edicions Bellaterra.
- Gubern, Román (1974) Mensajes icónicos en la cultura de masas. Barcelona: Lumen.
- Mattioli, Francesco (1991) Sociologia Visuale. Torino: Nuova Eri.
- Pandolfi, Mariella (1999) "Body". Journal of Linguistic Anthropology 9 (1-2): 16-19.
- Pérez Camarero, Pilar (1998) "El autorretrato del adulto como revelador de valores culturales" en Arte, individuo y sociedad. Madrid: UCM, pp. 147-180.
- Ramos Torre, Ramón (2002) La sociedad como cuerpo y esbozo de una sociología de la mirada. Dictada el 26 de julio de 2002. Curso de Verano de la U. Complutense de Madrid: «El cuerpo». Universidad de Navarra. Textos libres.
- Renobell, Víctor (2005) "Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital" en Revista PAPERS UOC, núm 2. Barcelona: Publicacions de la Universitat Oberta de Catalunya.
- Rodrigo Alsina, Miquel (1999) Comunicación intercultural. Barcelona: Anthropos.
- Tubella Casadevall, Imma (2003) Teoria de la comunicació. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Zunzunegui, Santos (1989) Pensar la imagen. Madrid: Cátedra/Universidad del País Vasco.
- Zurian, Francisco (1988) "Lo real, lo imaginario y lo insinuado" en Cuadernos de Filosofía y Ciencia, núm. 13-14, pp. 169-172.