



DOI: 10.26807/cav.v8i15.526

TEMAS DEL ARTE

# IDENTIDAD E HIPERREALIDAD HACIA EL ARTE EN ENTORNOS SOCIOTÉCNICOS

**Identity and hyperreality towards art in  
sociotechnical environments**

**César Cortés Vega**

ISSN (imp): 1390-4825

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 01/03/23

Fecha de aceptación: 18/03/23

Inostroza Bravo, V., & Morales Ramos, J. (2022). Casa(s): Encuentros, heridas y refugios. *Index, Revista De Arte contemporáneo*, 7(14). <https://doi.org/10.26807/cav.v7i14.503>

**Resumen:**

Basándome en el trabajo de Cindy Sherman, así como de la artista brasileña Laís Pontes, en el presente escrito abordo la elaboración de identidades en el trabajo artístico en espacios y redes sociotécnicos, desde el punto de vista del análisis visual de los referentes prefotográficos, así como de aspectos de la teoría narrativa vinculados a la construcción de entidades ficcionales. Mediante la exploración del concepto de hiperrealidad, expongo una postura frente a este tipo de creaciones que potencian desdoblamiento crítico tanto en el entorno físico directo, como en el electrónico, y que invitan a la participación pública poniendo en duda estereotipos identitarios.

**Palabras clave:**

identidad, hiperrealidad, arte electrónico, teoría narrativa, mismidad, alteridad, fotografía

**Abstract:**

Based on the work of Cindy Sherman, as well as the Brazilian artist Laís Pontes, in this paper I address the embellishment of identities in the artistic work in sociotechnical spaces and networks, from the point of view of the visual analysis of pre-photographic referents, as well as aspects of narrative theory linked to the construction of fictional entities. Through the exploration of the concept of hyperreality, I present a position on this type of creations that promote critical developments, both in the direct physical environment and in the electronic one, and that invite public participation, questioning identity stereotypes.

**Key Words:**

identity, hyperreality, electronic art, narrative theory, sameness, alterity, photography

**Biografía del autor:**

César Cortés Vega (México, Ciudad de México, 1976). Estudió la Licenciatura en Diseño (Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México), la Maestría en Artes Visuales (Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México) y el diplomado en Creación Literaria (Sociedad General de Escritores de México). Algunos de sus libros publicados son *No tocar. Anotaciones sobre el riesgo posmexicano* (ensayo, Ediciones Periféricas, 2019), *Calibán no ha muerto. Para una lectura de Roberto Fernández Retamar* (ensayo, Colores Primarios, 2018), *Poetas esclavos, máquinas soberanas* (ensayo, Centro de Cultura Digital, 2015), *Periferias y mentiras. Textos sobre arte, banalidad y cultura* (ensayo, Fomento a la cultura Ecatepec, 2008), entre otros. Ha compilado los libros *Textos postautónomos*, *Citas caníbales*, *Anti/Pro canibalia*, *La ternura de Georges Bataille* de Juan García Ponce y *Pensamiento y poesía* de María Zambrano.

Código de identificación ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9103-1790>. Web: <https://cesarcortesvega.com/>

## Introducción

Plantear las características de la participación desde el arte en las recientes redes sociotécnicas (redes sociales, net.art, museos virtuales, difusión de información, intervención, hackeo creativo, etc.), implica hoy una gran cantidad de posibilidades de abordaje, pues tal cosa involucra la posibilidad de diferir, mediante distintos formatos de representación, nuestra subjetividad. Por ello el replanteamiento de las nociones de identidad, no sólo desde el punto de vista de la información vertida y guardada en bases de datos, sino de problemas formales muy específicos referidos a la presencia, es una de las cuestiones cardinales a tratar desde esta perspectiva. Eso supone el esbozo de interrogantes para exponer posibilidades críticas desde categorías basadas en representaciones físicas, desde las cuales han sido reformuladas las realizadas en entornos electrónicos.

Partiendo de ello, desde la mención de dos artistas que trabajan el problema de la identidad, planteo el punto de vista de la teoría narrativa, particularmente para la comprensión de dispositivos ficcionales como herramientas para la configuración de alteridades identitarias que operen en la red. Lo anterior es conducido hacia la crítica a las representaciones iconográficas para la comprensión de los elementos que componen ciertas imágenes, como dispositivos indiciales que permiten vincular sucesos de corte histórico-político. Una de las ideas base de lo anterior, es el empleo de tales reflexiones como punto de partida para sugerir cambios en las nociones empleadas para comprender entornos electrónicos afines a la participación pública desde el arte, en el entendido de que

tales espacios mutarán hacia formas cada vez más inmersivas, lo cual implica nuevas maneras de enfrentar ideas como las de territorio o participación. Por ello, hacia la conclusión de este texto, abordo el término *hiperrealidad*, pensándolo como una categoría dentro de la cual tales estrategias de participación pública pueden tener cabida, regresando el análisis al trabajo de las artistas Cindy Sherman, en el caso de las representaciones del entorno directo, y de Laís Pontes, en el caso del llamado *tercer entorno*.<sup>1</sup>

## Rupturas identitarias en Cindy Sherman y Laís Pontes

Por supuesto la obras que giran alrededor del eje del problema de la identidad en las artes visuales son bastas e inabarcables. Uno de sus troncos comunes en la evolución de las temáticas y técnicas ha sido el retrato, que posee una función social específica, pues implica el reconocimiento de los rasgos de personajes de todo tipo. De este modo, la representación fotográfica tiene su antecedente en los retratistas que señalaban la trascendencia de aquellos a quienes reproducían. Sin embargo, existe a la par una suerte de desidentificación en el anonimato; es decir, en

---

1 El filósofo Javier Echeverría distingue tres entornos desde los cuales los humanos hemos entendido y percibido la realidad. El primero es característico de sociedades originarias y obedece a la dependencia de la producción agrícola. El segundo implica a sociedades urbanas que han dado cobijo a estructuras complejas como la democracia, la ciencia y la revolución industrial. Este entorno, según el autor, está en crisis como forma dominante en la actualidad. El tercer entorno es el último estadio construido por los humanos en el proceso histórico de adaptación y de control de la realidad. En él la cuestión a debatir es la creación de nuevos dispositivos mediales que funcionen como agentes para la ubicación, reubicación y entendimiento de la información electrónica como un área indeterminada en la que las implicaciones de orden público son decisivas.



**Figura 1.** Sherman, Cindy. (1978). Untitled Film Still #10 [Fotografía]. Parte de la exposición Cindy Sherman / Richard Prince. Foto disponible en: Fundación MALBA. <https://www.malba.org.ar/cindy-sherman-untitled-film-stills/>

aquellas representaciones que no tienen nombre en las imágenes de todas las épocas. Si bien los modelos que están detrás de ello pueden ser a veces personajes reales, estos rara vez están identificados. Lo anterior ya sugiere que hay una figuración acerca de un *otro* incierto, que de algún modo está siendo interpretado abiertamente.

Es en el surgimiento de los movimientos de vanguardia cuando la idea de despersonalización comenzó a cobrar fuerza con rumbo a la configuración de la época moderna, lo cual ha tenido influencias claras en muchos artistas contemporáneos. Aquí presento dos ejemplos, uno de los cuales responde a representaciones del entorno urbano-institucional, o segundo entorno, y el

otro del electrónico o tercer entorno.

El trabajo de Cindy Sherman es representativo de los movimientos a contracorriente del sistema de mercado y sus imágenes cada vez más especializadas. Una primera lectura de su obra arroja de inmediato conclusiones sobre la cosificación del cuerpo femenino. Si bien la fotógrafa trabajó en los inicios de su carrera con objetos de plástico que colocaba sobre su cuerpo para luego autorretratarse, pronto preferiría el disfraz como un modo de participar en la subjetividad del modelo. Habrá que plantear si sus autorretratos en efecto lo son o si, por el contrario, el hecho de afectarse a sí misma como modelo implica que el fotógrafo se desvanece en lo fotografiado, pues en este caso



**Figura 2.** Sherman, Cindy. (1989). Untitled #205 [Fotografía]. Fundación MALBA. Foto disponible en: <https://www.malba.org.ar/los-retratos-historicos-de-cindy-sherman/?v=diario>



**Figura 3.** Sherman, Cindy. (2018). Untitled [Fotografía]. Art Basel. Foto disponible en: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/71422/Cindy-Sherman-Untitled>

la desidentificación opera en el cuestionamiento a la postura pasiva de quien captura la imagen. El trabajo de Sherman emplea los clichés de los retratos fotográficos en forma de parodia, exacerbando los elementos identitarios hasta convertirlos en ridiculizaciones, la mayoría de las veces siniestras.

La serie llamada *Untitled Film Stills* (1977-1980) (figura 1) es ya un montaje que emula fotogramas cinematográficos en los cuales se coloca a sí misma como si fuese una actriz capturada en un momento del rodaje de algún filme de cine negro. En tales fotografías no solo está reproduciendo gestos y vestuarios específicos, sino haciendo uso de la técnica vinculándola a una necesidad cultural. En este sentido, el montaje es una revisión crítica de un requerimiento específico de recepción, en el cual la simulación puede completar un disfraz desde el formato. Algo similar ocurre en la serie *History portraits* (1988-90) (figura 2), donde reproduce obras clásicas de la historia del arte en las que ella será siempre la modelo. Su trabajo ahí pone de nuevo en juego el formato como centro de preocupación, de manera que su identidad es modificada según el artista elegido, la técnica y las posturas de la o el modelo representado. En este trabajo hay también una burla kitsch que se sitúa ambiguamente entre la veneración y lo cómico. Pero quizá una de las series que más se relaciona con el problema de la identidad es *Untitled #* (1981) (figura 3) donde Sherman personifica distintas posturas femeninas. Posiblemente se trate de uno de sus trabajos más extremos, pues es ahí donde su visión es marcadamente disruptiva respecto a los travestismos identitarios de lo contemporáneo, asumidos con tomas directas y montajes perturbadores. Es claro que aquello

tiene la intención de efectuar una crítica a los clichés de la feminidad, pero no desde una lejanía fotográfica, sino partiendo de elementos performáticos que, a su vez, emplea como vehículos para poner en cuestión el medio a través del cual son representados.

Si bien el trabajo de Sherman implica una narrativa visual que se limita a presentar series, como si se trataran de bestiarios contemporáneos que localizan la mirada afectada por los tópicos de una época, en sí mismo propone ya una narrativa de lo otro asumida por una sola subjetividad que juzga, pero que a la vez se coloca como centro de la mirada. Y esto es logrado mediante un artificio, en tanto el relato se cumple como procedimiento de la representación. Es el vestuario, el maquillaje que desea hacer notar, o las poses forzadas, aquello que implican el retrato de algo que se reconoce como real, a pesar de todo lo que niega su veracidad en un montaje casi teatral. Su trabajo aporta así un tono crucial: aquello que es representación, opera en un territorio ambiguo entre la realidad y la ficción, construido por la mirada de quien completa el relato visual desde referentes personales, que a la vez son comunes.

Desde ese mismo ángulo, la obra de Laís Pontes puede interpretarse como una contraparte, aunque complementaria, de la obra de Sherman, en tanto ésta se presenta ya únicamente en el territorio electrónico. Fotógrafo de origen brasileño, su labor explora la participación en redes desde el montaje expreso de identidades múltiples. En la obra *Project Born Nowhere* (2011) (figura 4), la artista crea personalidades con distintas aplicaciones electrónicas para el retoque de imágenes femeninas, tomando como punto



Project Born Nowhere (Laís Pontes)

6 de octubre de 2012 · 🌐



"Who is she? What's her name, her job, her age, her personality, her hobbies? What is she thinking about?"

Give your comment and join our social media conversation! Let's create her Born Nowhere persona!



**Figura 4.** Pontes, Laís (Subida el 6 de octubre de 2012). Project Born Nowhere. Fotografía y texto en disponibles en página de Facebook: <https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere/photos/a.267787206572540/494640797220512/>

de partida su propio rostro. De ese modo lleva a cabo perfiles ficticios en una página de Facebook, con la mera intención de que otros usuarios intervengan a partir de ellos. Guiada por la consigna “What one sees is what one wants to see” (*Lo que uno ve, es lo que quiere ver*), cuando la participación del público usuario ha crecido, Pontes agrega todas las interpretaciones de las posibilidades del personaje, de manera que convierte la obra en la proyección de quienes han intentado una explicación de su presencia. En palabras de la misma artista: “Parece ser que finalmente la personalidad se compone de tres factores: lo que de verdad una persona es, lo que quiere ser y lo que los demás creen que sea” (Pontes, Laís, citado en: Bosco y Caldana, 2010).

El proyecto, que ha cosechado un creciente éxito tanto en la Red como en ámbitos expositivos internacionales, juega con las temáticas inherentes a la identidad basadas expresamente en teorías de la personalidad, utilizando conceptos del psicoanálisis y de la proyección de la subjetividad, enfrentándose a estereotipos como los de clase social o raza. El proyecto, que se expuso en diversas ocasiones, no tiene una fecha de cierre a corto plazo, pues en cierta medida estas representaciones se autonomizan de su creador en tanto su función está fijada para ser un receptáculo de tensiones sobre la percepción de los otros, que funcionan como receptáculos de opinión e interacción: “La respuesta del público es muy importante, de modo que por el momento voy a seguir difundiendo nuevas identidades” (Pontes, Laís, citado en: Bosco y Caldana, 2010).

Desde el punto de vista de la visualidad, las operaciones para la puesta en marcha de las imágenes y sus respuestas pueden pasar

desapercibidas em un inicio, en tanto es el uso de la fotografía digital y las reacciones acerca de ella lo que pone en circulación una obra que está integrada por la recepción del público. Sin embargo, detrás de ello hay un andamiaje que sostiene tal posibilidad, y que supone una consecución narrativa en la manera de percibir a sus intérpretes. Específicamente en el trabajo de Laís Pontes, existe una interacción en la que las identidades se trastocan, debido a la ambigüedad con la cual el lugar del *yo* y de los *otros* cambia y se vuelve inestable.

### **Narración y desdoblamiento**

En el libro *Sí mismo como otro*, Paul Ricoeur (1996) plantea la distinción entre el concepto de *sí mismo*, diferenciándolo de la noción de *Yo* (pp. 135-138). Esto lo lleva a una separación dialéctica entre lo que él llama *identidad-idem*, o mismidad, e *identidad-ipse*. Desde esta última es posible un desdoblamiento que permite un cierto tipo de alteridad. Siguiendo las claves que Luz Aurora Pimentel (2012) da respecto a la obra del filósofo francés, la narración desde el punto de vista de la literatura puede ser concebida como un dispositivo para realizar experimentos que asuman una relación dinámica con la conciencia de los personajes (pp. 202-230). Según Ricoeur, la narración es el mecanismo por el cual el problema identitario se resuelve, pues en ella se prescribe quién ejecuta una acción determinada. Si no existiera un sujeto narrativo, una fijación que delimite el nombre de quién ejecuta una serie de actos, se correría el riesgo de la antinomia, en la cual la idea de sujeto idéntico a sí mismo debería verificarse en cada uno de sus actos. Idea contradictoria frente a la imposibilidad de imaginar una

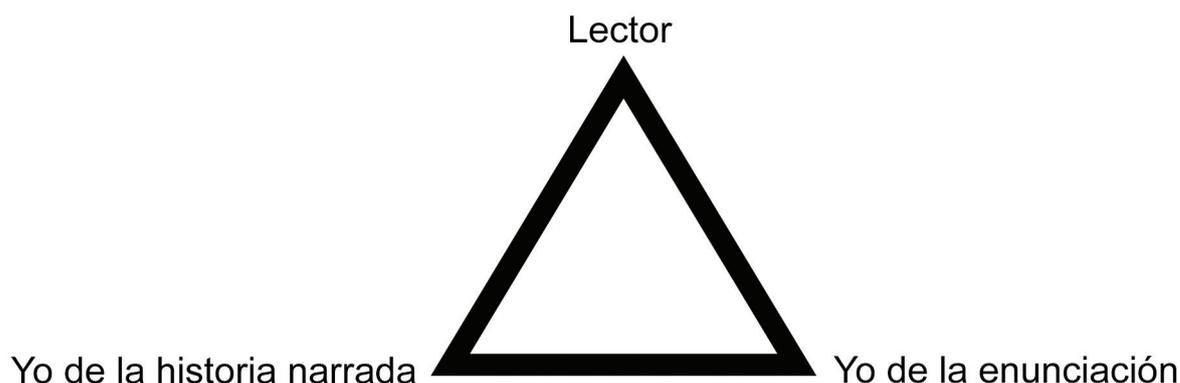


Tabla 1. Triángulo de subjetividad.

volición responsable que le atribuya a una conciencia autoregulación y consistencia, pues la cantidad de contradicciones en la factura de sus resoluciones y acciones impediría la construcción de un sujeto-autor coherente.

De este modo, Ricoeur (1996) explica una disimilitud en la cual es posible concebir, por un lado, una idea de identidad como una y la misma cosa, es decir, como sustancia (*idem*), y otra concebida en sí misma (*ipse*), es decir, como representación (pp.7-8). Se trata de un modelo temporal que ordena una serie de actos en el espacio para darles sentido. De este modo, se puede concebir como un tejido que hilvana actos y se los atribuye a un otro, como autor de los acontecimientos, y a la vez como partícipe de los mismos. Así, el filósofo advierte el problema de una identidad concebida normalmente como mismidad y no como ipseidad:

Al decir esto, no ignoro la ventaja con la que parte una problemática que privilegie la cuestión del mismo respecto a la del sí. Pone en guardia desde el comienzo contra la posible desviación hacia la referencia privada y no pública, a la que podría

arrastrar un recurso prematuro a la auto-designación. Al no subrayar principalmente el quién del que habla sino el qué de los particulares de los que se habla, incluidas las personas, situamos todo el análisis de la persona como particular de base en el plano público de la señalización respecto al esquema espacio-temporal que lo contiene. (p.8)

En esto radica la razón hermenéutica con la cual Ricoeur introduce un planteamiento que resuelve la integridad imposible de la mismidad, en el modelo de representación del sí mismo, por medio de la pregunta *¿quién?* Con ello abre, al mismo tiempo, el campo para una polisemia derivada de la misma pregunta en: *¿quién habla de qué?*, *¿quién hace qué?*, *¿acerca de qué y de quién se narra?* o *¿quién es moralmente responsable de qué?*

Siguiendo a Ricoeur, Luz Aurora Pimentel puntualiza que la identidad narrativa unifica la heterogeneidad de las acciones y los acontecimientos, aclarando a la vez que el nombre propio, al devenir *tú, él, nosotros*, pone en evidencia que todos podemos ser *yo* cuando quien lee, se apropia de ese *otro* narrado

(pp. 101-103). Esto se logra en una relación equidistante, en lo que ella llama *triángulo de subjetividad* (tabla 1), en el cual existe en la base un flujo dinámico entre el *yo* de la historia narrada y el *yo* de la enunciación narrativa, mientras que el lector, en la punta que completa el triángulo, regula estas relaciones:

Así, es claro que la identidad narrativa sugiere la manera en la que suelen construirse nuestras personalidades, pues no basta con la posesión de un nombre propio para la cohesión de una historia que tenga sentido para los otros. La narración, como creación de un relato de historia personal, le permite al individuo la multiplicación en el tiempo, e incluso la corrección que le brinde dirección al movimiento centrífugo de la heterogeneidad. De esta manera, aquello que parecía meramente azar en la construcción de la identidad y sus impredecibles momentos, adquiere las características de una consecución de eventos con un fin. Así, la relación reversible entre el sujeto y el objeto se verifica en ese *quién* narrador-narrado, pues por un lado ocupa el papel de quien dice algo acerca de la acción, es decir, es sujeto que asume su conciencia desde el *yo*; sujeto instituido virtualmente, que a la vez se refiere a un otro que es su objeto de observación.

Estas maneras de representar la conciencia puntualizan ángulos desde los cuales se observa la acción. Se trata del tipo de reflexiones llevadas a cabo en una conciencia simulada y desde un discurso enunciativo. Lo que los distingue es un anclaje determinado en el tiempo de un *yo* que piensa y que a la vez se piensa. Estas formas básicas en una ficción son el discurso narrativo y el discurso dramático. Si bien el primero supone una mediación de

un narrador que le cuenta algo a algún otro, el segundo se da ya de manera directa, como si estuviese siendo dicho en la voz propia del personaje, lo cual genera acciones específicas. Tales discursos representan no únicamente lo verbalizaciones particulares de los personajes, sino gestos, movimientos, interiorizaciones de la colectividad que son moduladas por el lenguaje.

Estos recursos complejizan la participación de una identidad al referirlos en espacios específicos de enunciación como las redes electrónicas. Tomados desde un punto de vista creativo, cancelan o disuelven a un autor determinable, y realizan una mezcla ambigua entre productor específico del discurso, y personaje. Ejemplos específicos como el de Cindy Sherman, desde un entrono fotográfico presentado en espacios físicos, y Laís Pontes, desde la virtualidad, trasladan el problema de los sujetos a las visualidades del entorno electrónico.

### **Mismidad en algunas prácticas fotográficas**

John Tagg (2005, pp. 98-128) confronta la idea de Roland Barthes (1998, pp. 26-59) acerca de que la fotografía es una mera constatación de la existencia de un sujeto prefotográfico. Al contrario de la noción de que existe algo así como un realismo fotográfico retrospectivo, Tagg sostiene que cada fotografía es el resultado de distorsiones específicas que hacen que su relación con cualquier realidad anterior sea problemática, planteando la cuestión del nivel determinante del aparato material y de las prácticas sociales dentro de las cuales tienen lugar. Más allá de una mera máscara mortuoria que nos hace

constatar la marca de lo que ya no está más, se trata de un montaje, de una construcción, puesto que la imagen es producida de acuerdo con determinadas normas formales y procedimientos técnicos de carácter institucionalizado que definen cuáles son las manipulaciones legítimas y las distorsiones permisibles en ella. La naturaleza indicial<sup>2</sup> de la fotografía, es compleja e irreversible, y no puede garantizar un significado unívoco. El vínculo con el observador está establecido por medio de un proceso técnico, cultural e histórico discriminatorio en el que unos mecanismos ópticos y químicos específicos son puestos en acción para organizar la experiencia y el deseo de producir una nueva realidad. Así, la “fuerza constatativa” de la que habla Barthes es un complejo resultado histórico ejercido por las fotografías solamente dentro de ciertas prácticas institucionales y relaciones históricas concretas. Lo que es “real” en ella, no sólo es, pues, una cuestión de memoria, sino que se trata de una construcción paulatina desarrollada a lo largo del tiempo. De igual manera, aquello que *miran*, es el producto de una necesidad, pues todo aquello que *no miran* ha sido decantado gracias a un interés concreto.

Cabe acá la comparación entonces: extrapolando las conclusiones a las que llega Ricoeur (1996) respecto a la *ipsedad*, podría decirse que la construcción de una conciencia pública emplea técnicas específicas de desdoblamiento también en las imágenes. En este caso, la construcción de un *sí mismo*, o un *nosotros* tiene una doble intención de mirarse y de ser mirado a la vez, que no solo implica una indagación en la conciencia interior de otro, sino que, por medio de una fusión similar a la planteada por la posición de quien habla —en

este caso, quien ve—, modula una perspectiva. Lo que Tagg pretende decirnos respecto a la imagen, valdría frente a las palabras de mismo Ricoeur, cuando afirma los problemas de la identidad concebida meramente como mismidad. En este caso, la fotografía no es tan sólo un modelado inocente frente al sujeto fotográfico, sino la regulación de un deseo en el otro, convertido en un *Yo* que es relatado mediante la constatación de la imagen.

### **Hiperrealidad como mediador crítico de las nuevas identidades**

El término *hiperrealidad* es ambivalente. Por un lado, define una condición, y a la vez nos advierte de sus riesgos. Puede señalar la falta de una frontera entre lo real y lo que no lo es. Según Jean Baudrillard (1978), la realidad está mediada y por tanto exacerbada, pues el referente ha desaparecido (pp. 10-45). Si bien, la idea de un referente único sigue siendo una fantasmagoría de Occidente, quizá la clave más interesante que su análisis nos brinda es el concepto de simulacro, que es un producto de la sociedad poscapitalista, en la cual los modelos de simulación obligarían a lo real a adaptarse a sus estructuras:

Lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo— y a partir de ahí puede ser reproducido un número indefinido de veces. No posee entidad racional al no ponerse a prueba en proceso alguno, ideal o negativo. Ya no es más que algo operativo que ni siquiera es real puesto que nada imaginario lo envuelve. Es un hiperreal, el producto de una síntesis irradiante

2 Vínculo entre referente prefotografico y el signo.

de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera. (p.7)

Por su parte, Umberto Eco (1999) se refiere a la hiperrealidad de manera similar a la diegética (pp. 13-84).<sup>3</sup> El ejemplo más característico sería Disneylandia: su lógica se justifica en su interior. Si bien hay referentes que lo ligan a lo real, su razón de ser se encuentra en el hecho de que reproduce un mundo concebido como “fantástico”, pero que se presenta realizable, asequible para quien decida creer en el juego: “una vez admitido el «todo falso», es preciso, para gozarlo, que todo parezca verdadero” (p. 50).

Baudrillard dice a su vez sobre Disneylandia que:

(...) es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad. (p.26)

Por su parte, Katy Mandoki (2004) refiere un concepto que, para los efectos de este breve ensayo, aventura una propuesta para sugerir una alternativa a estos problemas. Lo que ella llama *metarealidad*, que implicaría una inversión de la hiperrealidad que consiste en la identificación de las imágenes que muestran estas distorsiones moduladas por medio de un

mecanismo que oculta otro, permite indicar lo que no se ve. La imagen *metareal* inyectaría realidad, es decir, la construcción de una realidad alterna, a la ficción controlada. Dice Mandoki (2004): “al mentir, las fotografías dicen paradójicamente la verdad” (parr. 4) Es decir, no se trata del desmantelamiento de la maquinaria histórica que ha hecho posible su presencia, sino una intervención que, por concomitancia, aclara el método con el cual procede. Un ejemplo pueden ser aquellas fotografías en las que se recorta a alguien, o en las que los rostros han sido borrados. Esa ausencia, o deseo de intervención ficticia en el documento, señala la presencia de un punto de vista, que resulta ser más complejo que en el caso de la narración literaria o, mejor dicho, menos estudiado, menos clarificado para quien ejerce el acto de ver.

Al respecto, existe otro abordaje sobre el concepto de hiperrealidad esbozado por el materialismo filosófico (García Sierra, 2000). Se trata de una negación del vacío, basada en una idea del no-ser, que se aplica a un proceso mediante el cual el sujeto podrá alcanzar percepciones inmediatas, o *apotéticas*, sin intermediación de otros conceptos. Este hiperrealismo se opone al realismo y también al idealismo, e intentaría desbordar la dicotomía sujeto-objeto, no partiendo de la yuxtaposición de ideas, sino intentando el retorno a situaciones en las que sea posible afirmar que una cosa es al mismo tiempo su contrario o, en todo caso, que una cosa es al mismo tiempo otra. Esto implicaría que el sujeto no sea considerado como un ego espiritual, que se refugia en su fuero interno, homogeneizando sus sensaciones o ideas, sino asumiendo una heterogeneidad irreductible a los diferentes sentidos. Dice Pelayo García (2000) al respecto:

---

<sup>3</sup> Que obedece reglas internas de narratividad que no se ciñen a las convenciones del mundo.

El ego cartesiano es, en efecto, un subproducto de la vida urbana, un sujeto que habita en un recinto encristalado y caldeado por una estufa: un ego cuya epojé queda en ridículo cuando lo enfrentamos, aunque sólo sea en una selva imaginaria (tan imaginaria como el mismo cogito), con un oso que le salga al paso. (p.146)

Se trata de un punto de partida para desarticular un reduccionismo producido por la adaptación, en todo caso, de un método crítico de resistencia ante la creencia de lo *real* que no es sino idealista. En este sentido, sería interesante plantear las posibles prácticas artísticas basadas en esta manera de asumir la *ipsedad*, es decir, las motivaciones de un sujeto que narra a través de una técnica reconocida en un contexto dado.

## Conclusiones

La importancia de las especificaciones sobre la narración para el contexto de las artes vinculadas al entorno electrónico radica en que existe una modulación puntual del discurso en el que se intenta poseer plena conciencia de cómo y desde cuál voz se habla. No sobra decir que este es el discurso del poder, es decir, de los fraccionamientos de las voces que indican qué se capta, cómo y atendiendo a cuáles expresiones. Un poder que, en mayor o menor medida, todos usamos en las sociedades contemporáneas. El uso de las estrategias narrativas de la *ipsedad* puede observarse como una serie de métodos contruidos en los cuales puede afectarse la percepción de realidad, no sólo de quien narra, sino de la colectividad que recibe tales discursos. Son, en sí mismas,

muestras en la práctica de los métodos con los cuales se realizan los modelos de conciencia ficcional. De la misma manera, en la imagen fotográfica no existe una sistematización de tal nivel, lo cual nos hace pensar que hoy, más allá del logocentrismo, existe lo que algunos llaman *imagocentrismo* focalizado en la mismidad de las representaciones. Por ello, una revisión de las categorías formales de la imagen daría la posibilidad de desidentificarnos de formulaciones modales, que si bien tienen su función histórica en las sociedades de política presencial (de segundo entorno), no operan de la misma manera en el territorio de las nuevas tecnologías (o de tercer entorno) en las que lo digital, lo holográfico, lo virtual, generan una distribución distinta de la visualidad. Operaciones que revisen estos sucesos desde la idea de que la *realidad*, tal y como ha sido concebida, está cambiando paulatinamente según dichos avances, podrá plantear una crítica desde la hiperrealidad, así como estrategias que permitan una observación menos determinante, pero de resultados más adecuados a nuestro contexto actual.

## Referencias

- Barthes, R. (1998). *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Bosco, Roberta y Caldana, S. (07 de mayo de 2010). *El rostro de las redes sociales*. Diario El País [en línea]. [Consultada: 23 de marzo de 2023]. Disponible en Internet: <https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/05/el-rostro-de-las-redes-sociales.html>.

- Eco, U. (1999). *La estrategia de la ilusión*.  
Barcelona: Editorial Lumen S.A.
- Echeverría, J. (1990). *Los señores del aire:  
Telépolis y el Tercer Entorno*.  
Barcelona: Ediciones DESTINO.
- García Sierra, P. (2000). *Diccionario filosófico.  
Manual de materialismo filosófico.  
Una introducción analítica*.  
España: Biblioteca Filosofía en  
español.
- Mandoki, K. (10 de octubre de 2004). *El  
índice, el icono y la fotografía  
documental*. Revista Digital  
Universitaria [en línea]. Vol. 5,  
No. 9. [Consultada: 23 de marzo  
de 2023]. Disponible en Internet:  
[http://www.revista.unam.mx/  
vol.5/num9/art56/art56.htm](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num9/art56/art56.htm).  
ISSN: 1607-6079.
- Pimentel, L. (2012). *Constelaciones I. Ensayos  
de Teoría Narrativa y Literatura  
Comparada*. México: Bonilla  
Artigas ediciones.
- Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro*. México,  
Ed. Siglo Veintiuno.
- Tagg, J. (2005). *El peso de la representación.  
Ensayos sobre fotografías e historias*.  
España: Editorial Gustavo Gili.

