

«Diferencia» y virtualidad: encuentro de dos mundos

«...toda mi tesis consiste en que podremos comprender mejor la persistencia y la durabilidad de los sistemas hegemónicos, como es la propia cultura, cuando reconocemos que las coacciones internas que éstos imponen en los escritores y pensadores, son productivas y no unilateralmente inhibitoras».

EDWARD SAID,
Orientalismo

I. LA FICCIÓN SIMBÓLICA

*«...el loco no es un mendigo que cree ser rey,
también es un rey que cree ser rey...».*

LACAN

En el recién finalizado Festival de Cine Latinoamericano de La Habana, en el mes de diciembre del pasado año, se proyectó la película *Good bye, Lenin*, cuya trama argumental narra la historia de una mujer que entra en coma unos días antes de la caída del muro de Berlín, despertándose meses más tarde, en una Alemania reunificada bajo el capitalismo. Como era una mujer aparentemente de profundas convicciones comunistas, la familia decide crearle un mundo ficticio similar al que ella conocía. De esta forma se recrean productos con marcas de la antigua RDA, programas televisivos y niños que repiten consignas y canciones socialistas, elementos todos que remedan la cultura material y política de aquella sociedad.

Sin embargo, algo similar a lo que se simula en el filme ocurre cotidianamente en el socialismo tropical de La Habana. La gran cantidad de público que asistió a su exhibición, al verla respondía de forma congruente llevando a su realidad lo que en el filme era ficción. Entonces, ¿de qué depende la relación entre ambos elementos: ficción y

Magaly Espinosa

realidad, lo que se simula y lo que tiene existencia real? ¿Bajo qué condiciones se acercan a la realidad haciendo que ésta se viva potencialmente?

Slavoj Zizek, comentando el filme *The Matrix*, expresa lo siguiente: «La película no se equivoca al insistir en que hay una realidad tras la simulación de Realidad Virtual...»¹ (...) «¿qué es Matrix? Simplemente el «gran otro» lacaniano, el orden simbólico virtual, la red que estructura nuestra realidad...»², «...ese gran Otro se nos revela una y otra vez como una ficción simbólica consensual...»³. Esta cinta que es un modelo de simulación, le permite argumentar extensamente sobre el espacio en el que se reproducen realidades, en forma de consensos simbólicos a manera de nubes difuminadas sobre nuestra conciencia.

El desdoblamiento de la realidad en ficción y simulación, actualmente ocupa un extenso campo de renovación de los intereses estéticos del arte y sus conexiones socioculturales, ya que los procesos culturales ejercen gran influencia sobre los artísticos, pues no se circunscriben, como en el pasado, al discurso de lo homogéneo, de la alta cultura, sino que se ven asaltados por un sistema cultural global, más afín con esa realidad.

La más intensa ostentación de ese desdoblamiento se asoma no sólo como realidad virtual, sino a su vez, en la hiperrealidad; ambas tienen en el consenso su sello de identificación⁴. En el estudio de este carácter consensual es necesario tener en cuenta sus diversas proyecciones, a partir del medio artístico que los asuma y las peculiaridades que adquieren cuando se reproducen en contextos periféricos, tan cargados de diversidad cultural. De igual manera, el diagrama de los valores y funciones estéticas propios del proceso de ampliación del campo artístico, aunque continúe siendo el marco referencial por excelencia de la reproducción simbólica, toma otras connotaciones al verse envuelto en el proceso de lo global.

Bajo estas circunstancias, si se desea describir qué es la realidad virtual y su lugar frente a lo real, es imprescindible comprenderla como un fenómeno de naturaleza muy variada, devenida de las circunstancias tecnológicas innovadoras y de ese mundo acuoso en el que se desliza el conocimiento. El filósofo cubano Gustavo Pita, quien ha estudiado el tema bajo la perspectiva del dilema que representa para la filosofía lo virtual, señala lo siguiente: «...Después de la realidad virtual... la computadora se ha revelado, no ya como medio puramente técnico, sino como un objeto cultural, transeconómico y transtécnico, su dimensión trascendente no puede quedar atrapada dentro del dominio de los

¹ Zizek, Slavoj; «*The Matrix*, o las dos caras de la perversión»; en: *Rev. Acción Paralela*, n° 5. Doctor José L. Brea, Madrid, España, enero, 2000, p. 169.

² Ídem, p. 166.

³ Ídem, p. 171.

⁴ El estudio de Slavoj Zizek que aborda el tema de la realidad virtual, se complementa con las ideas que desarrolla el teórico Arjun Appadurai sobre las condiciones culturales en las que se desarrolla la globalización, bajo las que se crean condiciones particulares de recepción y producción artística. Ver: Appadurai, Arjun; «Disyunción y diferencia en la economía cultural global», en: *Rev. Criterios*, n° 33, La Habana, 2003, pp. 13-42.

objetivos comunes del hombre porque está asociada justamente con el cambio radical y revolucionario en el conocimiento humano, con el rompimiento definitivo de la imagen prehistórica del hombre...»⁵.

La realidad virtual es un tema tentador para la reflexión contemporánea, pues produce una bifurcación del conocimiento, del carácter disyuntivo de los procesos estéticos que la contienen y de su rango sociocultural. Sobre ello el antropólogo Arjun Appadurai expresa: «...la cultura deviene menos lo que Pierre Bourdieu habría llamado un *habitus* (un reino tácito de prácticas y disposiciones reproducibles) y más una arena para la elección, justificación y representación consciente, esta última frecuentemente para auditorios múltiples y dislocados espacialmente»⁶.

A su vez, su hermandad con la hiperrealidad la lleva a compartir un ambiente experimental, tecnológico y cultural al nivel global, cuya principal función es reproducir esa globalidad, en una comunión que las impele a compartir muchas cualidades, pareciendo ser camadas de un mismo morral, hijos naturales de los órdenes posmodernos de la cultura, que andan en la búsqueda de otra lógica cultural y de otros sujetos sociales.

Ellos no pueden ser descritos simplemente a través de un estilo, corriente o tendencia artística, o como momento de la línea evolutiva del arte, ya que se encuentran en un nivel y apuntan a un proceso diferente del que expresan estas clasificaciones, así como de cualquier otra denominación cultural. Sin embargo, lo que más atrae de su ambigua condición estriba en su forma de vivir dentro de los recursos expresivos de la posmodernidad, la tradición del discurso del arte y el sistema cultural global. Sin que se pueda obviar su caprichosa convivencia en el interior de la pluralidad cultural constitutiva de las culturas periféricas.

Esos recursos en forma de deconstrucción, pastiche, parodia, simulación, el apócrifo, se presentan como procedimientos que implican a las tradiciones históricas y las que se renuevan en el presente, convirtiéndolos en una armazón de estereotipos que reconstruyen con una aparente sencillez la realidad. Los *Reality Show*, y sobre todo *El Gran Hermano*, regido por una inédita estructura argumental del lenguaje televisivo, se asoma a la ficción orquestando un suceder que brota de espiar, crear consignas, armar unas vidas durante veinticuatro horas del día, con la más feroz cotidiana contienda de elección.

Este programa, transmitido hoy en más de 50 países, no puede eludir las complejidades sociales de los contextos que los acogen y que éstas salgan a la luz. En su versión en la televisión de Cuenca, en Ecuador, un personaje, refiriéndose a otro, murmura entre dientes «indio de mierda»⁷, no hay frase popular más impregnada de los agudos conflictos sociales de ese país.

⁵ Pita, G.; «Problemas filosóficos de la realidad virtual»; en: *Rev. Cúpulas*. Instituto Superior de Arte de La Habana, 2000, n° 11-12. p. 6

⁶ Appadurai, A. Op. cit. p. 34.

⁷ «Las pesadillas literarias que se realizan en la televisión», en: *Diario El Comercio*, Quito, Ecuador, 20 de abril, 2003.

Ellos son escenarios en los que la estética de lo real, basada en la simulación y el juego con los códigos de lo real, fricciona entre los tipos de arte y las bases funcionales del estilo realista. Carlos Monsiváis, el antropólogo mexicano, señala que la televisión no está matando al cine, sino modificándolo, y pone como ejemplo el caso del excelente film *Amores perros*, que no hubiera sido posible sin MTV. Pero también ocurre lo contrario, con cadenas televisivas como HBO y la serie *Los Soprano* o la serie *Oz*. Esta última es una de las mejores muestras de un lenguaje que utiliza los presupuestos estéticos de lo cinematográfico junto a los televisivos.

Esta confluencia, si bien nunca fue exclusiva de los espacios de la cultura visual, se caracteriza hoy por haber activado la realidad partiendo de sus propios referentes simulados, más que reflejados, colindando con una cultura global basada en intercambios y transferencias culturales que tiene especiales códigos de comunidad, sin un punto de partida, sino con muchos brazos que poseen varios cuerpos. Este *no lugar* hace que el concepto de lo espacial y lo temporal desempeñen una función destacada en ese cambio de orientación de lo real. La condición ontológica y gnoseológica de la realidad virtual se desplaza agazapada en la cualidad principal de este siglo, la dinámica entre globalización y fragmento. Esos parámetros conforman un fenómeno de reproducción artístico-cultural que integra la sensibilidad estética, el gusto, los componentes étnicos de raza y género, así como elementos culturales al estilo de los rituales, los hábitos y las costumbres.

Las cualidades descolantes que presenta la realidad virtual en medio de esa dinámica se perfilan como desterritorialización física y de la conciencia, utopía (todo sucede en un no lugar), sobreabundancia de saber, no de conocimiento, diversidad cultural⁸. Estos son los síntomas más acusados de los que la hiperrealidad y la propia realidad virtual se adueñan. Su poder de novedad se extiende al mapa de la cultura, porque reafirma el proceso de supresión de barreras entre sus límites, haciendo aparecer a nivel de la cultura masiva cualidades, valores y comportamientos que son propios de la cultura popular, sobre todo la urbana, ganándose con ello el «cielo».

La realidad virtual ha creado filmes y series televisivas, que transitan por una estética de lo virtual. Ésta no se agota en los nuevos soportes técnicos que la sustentan, más bien ellos facilitan una ficción simbólica consensual, reconocible y asumida en contextos diferentes. En un sentido, ella reproduce los mecanismos simbólicos de la hiperrealidad, en otro instrumenta lo multicultural, tomando los modelos culturales de la tradición moderna, junto a la diversidad simbólica y cultural que la constituye.

⁸ Sobre estas ideas, ver el texto del crítico y ensayista cubano Rufo Caballero: «Kant cósmico: del éxtasis hiperreal a la estrategia del rescate», en: *Kant ¿y el retorno de lo real?* Compilador: Magaly Espinosa Delgado. Cuaderno n.º 2. Centro Cultural de España en La Habana, La Habana, 2002, pp. 70-95.

II. PARA LA «DIFERENCIA» LO UNIVERSAL ES VIRTUAL

Uno de los pensadores contemporáneos que mejor ha comprendido los complejos mecanismos de las transferencias culturales es el palestino Edward W. Said; su libro *Orientalismo*, así como todo el conjunto de su obra, brindan una metodología de los procesos de asimilación y reproducción, como estructuras de poder y de formas culturales en las que éstas se regeneran, autocreando las imágenes deseadas de la cultura dominante sobre la dominada.

Los análisis de cómo vivimos lo general, habiendo sido reconocida la «diferencia», de la forma en la que puede reeditarse a sí misma en las oblicuas interacciones con lo global, se sitúan en el centro de las cuestiones más esenciales de la cultura artística. El despliegue de las teorías artísticas y del pensamiento estético pasa inevitablemente por ello. ¿Cómo pensar en medio del poscolonialismo, las situaciones de subalternidad, de modernidad incompleta, en un arte que pende del desarrollo tecnológico?

Si una esfera de lo artístico expresa esta coyuntura, es la realidad virtual, que infiere instrumentar determinada poética, una metodología de creación y una tecnología propia, junto a la urdimbre de imágenes y valores que se desplazan entre el aprovechamiento por parte de la creación artística del recurso virtual, y por otra de las claves culturales generales que transfieren estilos y modos de vida. De esta forma, lo virtual como procedimiento creativo, como posibilidad de evocación y simulación, amplía su campo de acción, haciéndose viable su presencia en condiciones creativas en las que la tecnología no sea una exigencia insoslayable.

En el año 1989, se exhibió en el Centro Provincial de Artes Plásticas y Diseño en La Habana una exposición muy singular: bajo el título *Una mirada retrospectiva*, los artistas Rubén Torres Llorca y Lázaro Saavedra creaban una de las simulaciones más originales de todas las que se han podido concebir en el marco del Nuevo Arte Cubano. En dicha exposición circuló un breve catálogo, que al explicar la muestra ficcionaba el presente convirtiendo a los espectadores en habitantes del futuro. En el catálogo se puede leer: «Doscientos años nos separan del siglo xx. Hacer la reconstrucción de una exposición modelo de la década 1980-90 no es tarea difícil hoy, teniendo en cuenta la tecnología con que contamos; pero no es noticia que, en el caso específico de la zona arqueológica cubana, esto constituye un verdadero reto a la ciencia, a causa de la poca información que de dicho tema dejaron sus protagonistas (...) La excavación realizada dos años atrás en el área del antiguo puerto de La Habana nos regaló la grata sorpresa de encontrar casi intacta una de las llamadas exposiciones personales. El hallazgo, único en su clase, ocurrió en un local destinado obviamente para vivienda, alrededor de 1850, en la zona conocida por Luz y Oficios. Una investigación posterior en los archivos del Datocentro Internacional (DI) nos facilitó algunas réplicas que sin duda contribuyeron en gran medida a ser precisos en la reconstrucción (...) El estudio de la zona arqueológica cubana también es importante porque en la década de los 80 se gestaron los primeros —y rudimentarios— pasos de un nuevo fenómeno cultural, heredero de los lenguajes de vanguardia de las

artes plásticas y de la antropología, la psicología y la magia (...) Una especie de terapeuta múltiple o mago consciente, que hoy se conoce como Hacedor ya se perfilaba por entonces...»⁹.

La simulación arqueológica de esta exposición funciona con todos los códigos de la ciencia ficción, pero su particularidad estriba en que utilizando los recursos del género, los gestores del proyecto activan el escenario actual de la plástica cubana, hablando de sus problemas más acuciantes, siendo habitantes del futuro. La muestra es virtual en el sentido cultural; si penetras en ella, estás en tu presente, sus autores te invitan a adoptar una postura de observador neutral que se asoma a su pasado con la curiosidad del *voyeur* ingenuo.

Desde esta perspectiva, el juego tautológico ocurre entre las pericias de un género artístico y la originalidad de hacerlo virtual, en su sentido espacial y temporal, sin que sean necesarios censores ni otros implementos afines a la alta tecnología.

Además del valor formal que implica el concepto curatorial que la define, de su originalidad, las obras de la exposición tienen una alta carga ideológica que complementa y refuerza sus valores contextuales. Entre las características fundamentales del Nuevo Arte Cubano, se encuentra la de poseer una autoconciencia crítica, desplegada en la producción artística y en la propia actividad de los creadores, íntimamente vinculada con las necesidades y exigencias del mundo del arte cubano. A través de ese carácter autorreflexivo, se perciben muchas de las interrogantes y problemáticas que contienen las transferencias culturales y las diferentes preocupaciones referidas a la circulación y recepción del arte de la «diferencia» del que formamos parte.

Ambos aspectos se pueden encontrar en una de las mejores obras de la muestra, *El altar a San Joseph Beuys*, de Saavedra. En el documento antes citado se le menciona del siguiente modo: «Especial relevancia histórica tiene el ídolo dedicado al patrono de los artistas, San José Beuys, místico germano que sufrió suplicio en vida para lavar los pecados de sus colegas. A los pies de éste se encontraron numerosas ofrendas votivas, relativas a solicitudes que iban desde los viajes internacionales hasta las glorias personales, lo que nos ha permitido conjeturar, por ejemplo, que en aquellos tiempos el transporte aéreo era símbolo de un estatus social particular. Mucho más curioso y enigmático es el periplo tan anormal que tuvo que recorrer la leyenda para que un artista teutón fuera adorado en la tierra de shangó y ochún...»¹⁰. «Intentar juzgar estas piezas como arte es tan fallido como cuando nuestros antepasados occidentales apreciaban un fetiche por su forma; no es menos fallido juzgarlas como magia primitiva, pues la aplicación de los recursos artísticos y el conocimiento de la psiquis humana que en ellas se manifiestan, distan mucho de ser simples e improvisadas»¹¹.

⁹ Torres Llorca, R.; Instituto de Historia de las Culturas Prenormales. Exposición: «Una mirada retrospectiva». Fototeca de Cuba, La Habana, 1989, p. 1.

¹⁰ Ídem, p. 2.

¹¹ Ídem.

Dicho documento dedica también un espacio al concepto de hacedor, que junto a la figura del artista metaforiza las imágenes que el sentido ampliado del arte adquirió entre nosotros, ambos son como una versión cultural del consenso universal que *Matrix* representa.

El carácter curativo que a través del arte puede alcanzarse en el mismo contenido de las piezas, fue una práctica muy extendida en el Nuevo Arte Cubano y dio paso a un conjunto de proyectos que ocuparon algunos de los espacios más novedosos de ese movimiento. En la exposición se ficcionan las pugnas entre artistas y hacedores, siendo ello parte de la síntesis que intentaba alcanzar como reflejo de las preocupaciones y los acontecimientos del alma curativa que hacía vibrar a la vanguardia artística cubana. Otra pieza paradigmática es «El detector de ideología», un pequeño aparato que al pulsarlo mueve una aguja que determina la situación ideológica del usuario, ella se desplaza por valoraciones que transitan bajo las clasificaciones de: sin problemas-problemática-contrarrevolucionaria-diversionismo. Con su humor característico, este artista lograba crear una de las obras más agudas, que nos hacía reflexionar sobre las circunstancias ideológicas del proceso social cubano de las últimas décadas.

Otros proyectos expositivos podrían utilizarse como ejemplo, pero sólo a través de una hábil manera de ficcionar la realidad se puede alcanzar que el arte produzca obras cercanas al espíritu de nuestro tiempo. La imagen en movimiento le gana terreno a la bidimensionalidad, se abre con ello un nuevo camino al arte, a las políticas de la representación que conllevan para la periferia, ese doble juego de introducirse en el discurso general del arte, reforzando las representaciones propias que, a su vez, engrosan lo universal.

El problema central de lo virtual con relación a lo real, estriba en las nuevas formas de producción de conocimiento y en las condiciones contemporáneas de litigio, entre lo global y lo fragmentario, más que en cualquier calidad tecnológica. Si bien es un imponderable aceptar que el sujeto universal ha desaparecido, las formas de representación estéticas se desplazan entre políticas de representación, que implican el devaneo de ese litigio, y esa particular vuelta a lo real. El crítico cubano Rufo Caballero expresa con agudeza: «...en los últimos festivales de cine... he criticado bastante las películas iraníes que hacen la movida contemporánea, y no me convencen por determinadas razones; y un gran amigo... me llamaba y me decía: «Es que no puedes entender, porque hay determinadas claves antropológicas, culturales, en ese cine, que nosotros no dominamos». Yo le decía: «Está bien, el conocimiento de esas claves culturales mejoraría la interpretación, pero el no conocimiento de esa propiedad cultural a fondo no puede generar una impotencia de valoración acerca de ese cine, porque hay ciertos valores universales; se está produciendo una manifestación codificada como artística con la presuposición de una recepción. Por tanto, hay determinados juicios universales que yo les puedo aplicar»¹².

¹² Caballero, Rufo; «Kant cósmico...», ob. cit., p. 72.

Volvemos al principio, a Said y su sentido de las improntas contemporáneas de la dependencia y transferencias culturales, a su agudeza para valorar las ventajas y desventajas que los juicios culturales le imponen al arte. La realidad virtual es ante ello un sujeto ingenuo y peligroso, en esta danza ante la que vamos perdiendo la certeza de quien da y quien toma.



Niebla-Desniebla (Visible),
Óleo y acrílico sobre impresión digital sobre tela, 2004.