



Cine del “postubo” en la era del fin de lo virtual

GISELLE BEIGUELMAN

Ya se ha vuelto un hecho de sentido común decir que vivimos en un mundo de imágenes. Eso no es ninguna novedad. Se habla, se discute y se celebra el tema en forma recurrente desde los años 1960. Pero la situación a la que hoy nos enfrentamos es inédita; su escala no tiene precedentes. Cuando se evalúa lo que ocurre en las redes sociales, los números son capaces de convencer al más escéptico y tecnofóbico de los analistas.

En un mes, YouTube recibe más videos que los que las tres principales emisoras de televisión de los Estados Unidos produjeron en sesenta años. Y éste es solo uno entre muchos datos impresionantes. Derramadas en Internet a razón de cuatrillones de bites por segundo, las imágenes del siglo XXI se convierten también en espacios de sociabilidad por donde fluyen y se imponen —especialmente en YouTube— otros regímenes estéticos que no son los de las escuelas de cine y de artes, rompiendo cánones de clase, género y mercado.

Nunca fueron puestas en circulación tantas imágenes, y nunca las imágenes fueron tan decisivas en nuestro proceso de operación de lo cotidiano. Su estatuto, digital y en red, promueve y participa en profundas transformaciones en las narrativas y las estéticas de las *time-based arts*.

A partir del video *online* se está montando todo un paradigma diferente de consumo y producción, que evidencia que las imágenes dejaron de ser planos para encuadrar y se tornaron los dispositivos más importantes de la contemporaneidad.

La producción audiovisual trasciende hoy las nociones tradicionales de imagen que nos permitían percibir con claridad los límites entre la fotografía, el video y el cine. No solamente podemos producir *stills* con los programas de edición de video, sino que hacemos animaciones con programas de edición de fotos. Pero eso es poco. Lo que importa es que con los mismos equipos producimos diversos tipos de imágenes, y eso no tiene que ver solamente con la escena *amateur*, catapultada por celulares y pequeñas cámaras multifuncionales. La escena se repite en el nivel profesional, y no fue porque sí que el lanzamiento de la Canon 5D Mark II tuvo lugar en el último episodio de la sexta temporada de la serie de TV *Dr. House*, de Fox, enteramente grabado con ese equipo.

Esas transformaciones en el porte y en el perfil de las cámaras son importantes porque no son solamente cambios técnicos. Afectan a toda la cadena de producción de imágenes, aumentando sensiblemente nuestra capacidad de capturarlas. No sería exagerado decir que la miniaturización de las cámaras nos ha colocado ante la emergencia de un tercer ojo en la palma de la mano.

Más que eso: las imágenes se vuelven táctiles, reaccionan a nuestros gestos, temperatura y presencia y participan de un nuevo linaje del diseño. Wiis, iPads, Xboxs y toda una gama de nuevas pantallas son ejemplos casi autoexplicativos de esa clase de producción. Todo indica que ingresamos en la época de los equipos de ejercicios de sinestesia para las masas, en la que las cosas parecen ser hechas para explorar la combinación de sentidos, como la visión y el tacto, y convertir las imágenes que nos rodean, antes simples superficies fotografiables, en interfaces con las cuales nos relacionamos y dentro de las cuales también pasamos a existir, en situaciones cada vez más interconectadas y mediadas.

Este proceso implica una modificación sin precedentes en la historia de las imágenes técnicas: la revolución del más allá de la pantalla de la era “postubo” ya comenzó. Está constituida a partir de pantallas, cámaras y nuevos espacios y de recursos de fruición. Canibaliza el derecho de acceso del sujeto a la proyección en la pantalla, subvirtiéndolo no solo los modos de hacer (encuadrar, editar, sonorizar), sino también los modos de mirar.

Por un lado, vemos emerger como protagonista, en especial en el Brasil, sin timidez alguna, el personaje que, temáticamente, estuvo más ausente de la escena cinematográfica nacional: la clase media, conforme ya fue analizado en profundidad en un ensayo seminal de 1967 de Jean-Claude Bernardet (*Brasil em tempo de cinema*).¹ Por otro —un fenómeno tan brasileño como global—, se está volviendo común un modo de vida mediado por las lentes, en el que todo se puede registrar y almacenar, incluso antes de haber existido, como si la documentación pudiera prescindir del hecho y de la experiencia de las cosas. La cámara parece justificar el estar en el lugar y en escena.

Estos dos aspectos son esenciales en uno de los documentales brasileños recientes más interesantes, *Pacific* (2009), de Marcelo Pedroso.² Hecho con imágenes grabadas por los pasajeros de un crucero (el propio *Pacific*) que hace el trayecto entre Recife y Fernando de Noronha, el film no solamente muestra la cara de la clase media, a través de los ojos de la clase media, en el contexto de la clase media, sino que también revela, en forma patente, las texturas de esas imágenes producidas aleatoriamente, en el afán de registrar el acontecimiento incluso antes de que ocurra.

Inmediatamente después de la apertura, vemos/oímos, entre la confusión y los gritos de una multitud histórica a la espera —desde hace “50 años”, como dice una señora documentalista/personaje— de la aparición de los delfines: “¿Filmó?”. A lo cual otro responde: “Pero es lógico...”. ¿Y de qué habría valido ir, pues, sino para registrar que se había estado ahí, aunque grabar compulsivamente nos robase el privilegio de ver?

No se engañe pensando que estamos en plena era de la *remake* de la sociedad del espectáculo. Nos adentramos en el espacio de lo que la crítica inglesa Sarah Cook³ llamó acertadamente la migración del *broad* hacia el *narrowcasting*, o lo que aquí denominaríamos la batalla por el derecho a ser *superstar* para su familia y su minimultitud de veinte fans. Eso es lo que debe de haber movilizó a los centenares de personas que donaron voluntariamente sus archivos a la producción del film *Pacific*.

Todo el documental fue negociado personalmente por un grupo de productores que viajó en el barco y al final del trayecto abordó a los pasajeros y les solicitó su material. Éste fue puesto a disposición con mucho gusto, y el resultado fue un largometraje que documenta un viaje sin ninguna imagen captada por el director, y del cual éste tampoco participó. Es la “escuela” *Do it yourself Hollywood* que se impone innegablemente en ese movimiento cada vez más intenso de cines de hombres sin cámara.

Otra forma en la que esa filmografía pos-YouTube se afirma es mediante la estética del banco de datos. Ella tensiona la jerarquía de las rutinas de programación de las grandes bases de datos *online*,

al abrirla para realizar una recombinación de las informaciones contenidas en esas bases. Eso puede darse a partir de universos cerrados que se tornan infinitos, como en *whiteonwhite:algorithmicnoir*,⁴ de Eve Sussman y el equipo de la Rufus Corporation, o de la conversión de archivos siempre crecientes, pero no preparados para el remixado global, como lo que sucede en *Breaking the News - Be a News Jockey* (2007), de Matt Lee.⁵ Puede producirse también a partir de la apropiación de tags populares en un banco de imágenes de la envergadura de YouTube y, de allí, desencadenar un proceso de vértigo / descontrol / en el paisaje más globalizado del planeta, tal como acontece en *Vista on, vista off II* (2012), de la brasileña Denise Agassi.⁶

En el primer caso, tenemos tres mil escenas grabadas en ruinas comunistas de Kazajistán. Mientras el film se proyecta, aquéllas son combinadas, a partir de algunas palabras clave (como nieve, apocalipsis, futuro, etc.) y 150 temas musicales, en un *loop* continuo, por un programa que improbablemente consiga repetir la misma combinación.

En el segundo, en *Breaking the News*, Matt Lee nos convoca a ser un “news jockey” remixando noticias en tiempo real. Basta digitar una palabra o seguir los *trending topics* del día. Su programa hace una búsqueda en bancos de datos variados en la web y ofrece acceso a algunos filtros para que cada uno pueda imprimir su estilo y su ritmo al marasmo de las informaciones que se suceden en los innumerables *clippings online*. Es posible guardar el videoclip al final, y tanto las versiones de instalación para exposiciones como aquellas para computadora constituyen un éxito desde hace años.

Ya en *Vista on, vista off II*, de Agassi, somos invitados a manipular un dispositivo circular que acciona la proyección de una serie de videos, todos procedentes de YouTube, cruzando informaciones de una brújula digital con palabras clave preseleccionadas en diversos idiomas. Esas palabras se refieren a tipos de vista (aérea, panorámica, elevada, etc.) y a los lugares a los que apunta el dispositivo.

Los tamaños de las proyecciones que vemos en la pantalla corresponden, imaginaria y proporcionalmente, a la distancia entre el sitio donde está instalada la obra y el lugar que se ve en la imagen, lo cual crea una ilusión de profundidad espacial. Cuanto más movemos el dispositivo circular, más videos se cargan en la pantalla, superponiéndose en distintas capas.

Curiosamente, nos vemos enfrentados a la situación de estar delante de un timón que, si no es capaz de navegar por todos los paisajes del mundo (si es que, en rigor, toda imagen del mundo no estaría hoy, en cierta forma, depositada en YouTube), es ciertamente el paisaje globalizado por excelencia. En su horizonte, se anuncian posibilidades de otras fábricas colectivas de cines y nuevas imágenes que insertan esa cultura del “postubo” en el ámbito de una era en que las redes convierten en chatarra la noción de virtualidad.

La oposición real/virtual se convirtió en un anacronismo del siglo XX. Hoy somos cuerpos “ciborguizados” por los celulares, una especie de punto de conexión permanente que nos expande más allá del aquí y nos inserta en un tiempo de eterno ahora. Pantallas de diferentes tamaños y con nuevos recursos remodelan las nociones de espacio doméstico y privacidad. Softwares de realidad aumentada introducen capas de información en el ambiente urbano y redefinen el espacio público.

Los materiales de los objetos que nos rodean son fruto de ecuaciones químicas y las personas son remodeladas en centros quirúrgicos que nos transforman en compuestos de botox, silicona, carne y sangre. En cualquier momento tendremos nuestro ADN disponible en Google. Nuestra comida nace en laboratorios y los científicos nos prometen un mundo poblado de clones y nuevos seres artificiales. Vivimos mediados por redes sociales, como Twitter y Facebook, y la Internet es uno de los escenarios privilegiados de movilización política.

No hay duda. La era de lo virtual se quedó en la primera década del siglo. Lo real engulle todo y nos coloca en el centro de redes interconectadas accesibles, literalmente, en la palma de la mano.

¹ Bernardet, Jean-Claude, *Brasil em tempo de cinema (Ensaio sobre o cinema brasileiro de 1958 a 1966)*, São Paulo, Cia. das Letras, 2007.

² *Pacific*, dirección: Marcelo Pedroso, producción: Símio Filmes, 2009.

³ Cook, Sarah, “The Work of Art in the Age of Ubiquitous Narrowcasting?”, en Lovink, Geert y Niederer, Sabine (eds.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, pp. 173-180.

⁴ *whiteonwhite: algorithmicnoir*, dirección: Eve Sussman, producción: Rufus Corporation, 2011.

⁵ Lee, Matt, *Breaking the News - Be a News Jockey*, 2007, <http://www.news-jockey.com/> (acceso el 16 de febrero de 2013).

⁶ Agassi, Denise, *Vista on, vista off II*, 2012.

Vivimos en el mundo de lo posvirtual, y eso no significa apostar a una vuelta al mundo analógico. Al contrario. Significa asumir que las redes se tornaron tan presentes en lo cotidiano y que el proceso de digitalización de la cultura es tan abarcador, que se volvió anacrónico pensar en la dicotomía real/virtual. El mundo de la Internet de las cosas ya se anuncia en el presente, previendo que todos los objetos de la vida cotidiana estarán conectados a las redes y entre sí.

Eso exigirá profundas transformaciones tecnológicas e impone un amplio espectro de discusiones éticas y políticas, ya que la idea de ambientes en los que las direcciones IP (Internet Protocol) estén relacionadas con todo —desde objetos de consumo hasta lugares— presupone una escala de rastreo, tanto como un grado de interconectividad creativa, sin precedentes.

El debate es complejo, y la bibliografía sobre el tema evidencia posturas que van desde abordajes que privilegian más los aspectos técnicos del problema, como en los ya históricos trabajos de Mark Weiser,⁷ Neil Gershenfeld, Raffi Krikorian y Danny Cohen,⁸ y Kevin Ashton,⁹ hasta los que interrogan sus dimensiones políticas e ideológicas, como los de Katherine Albrecht¹⁰ y Rob van Kranenburg.¹¹ En el Brasil, son importantes, en esa vertiente crítica, una serie de artículos de Fernanda Bruno¹² que discuten los sistemas de vigilancia electrónica y la computación ubicua, y los estudios más recientes de André Lemos.

Aún no llegamos a esa escala de interconectividad, que dejará en los archivos de la historia la definición de Internet como una red mundial de computadoras. Pero ella tendrá que ser actualizada en breve como red mundial de computadoras, personas, heladeras y todo lo demás que nos rodea. La rápida evolución de las aplicaciones, que implican nanotecnología, sensores y sistemas de redes sin hilos, confirma su probabilidad. El uso cada vez más común de etiquetas inteligentes basadas en códigos de barras con gran capacidad de almacenamiento de informaciones, como el QR-Code (Quick Response Code, o código de respuesta rápida), es un indicador preciso de ese proceso de cosificación de las redes.

Interpretadas por la cámara del celular, a través de un programa lector de código, esas etiquetas expanden las informaciones contenidas en la leyenda de un cuadro de un museo, por ejemplo, agregando contenidos como textos y links que se abren hacia audios, videos e imágenes, que se muestran en la pantalla del aparato.

Su presentación gráfica, como un mosaico, le confiere un encanto estético especial. La facilidad de producirlo y su versatilidad —se adhiere prácticamente a cualquier superficie, desde papel hasta tela, pasando por cemento y hasta comida— están asociadas a su disseminación. Otro motivo de éxito es el hecho de liberarnos de la tarea tediosa de digitar en las minúsculas teclas de los celulares. Basta apuntar con el teléfono móvil y capturar informaciones sobre edificios históricos, leyendas de cuadros, procedencia de alimentos en los supermercados, direcciones, URL, etc. Todo eso, mientras estamos desplazándonos, en la calle o realizando otras actividades. En ese sentido, los códigos QR pueden ser entendidos, por lo tanto, como la primera forma escrita desarrollada para lectores nómades.

Esto explica, tal vez, por qué poco a poco ese tipo de código se está convirtiendo en una especie de tatuaje de las ciudades del siglo XXI, transformando el celular en un escáner portátil de informaciones invisibles. Algunos usos sorprenden. En el Japón, donde se inventó esta tecnología

⁷ Weiser, Mark, "The Computer for the 21st Century", en *Scientific American*, septiembre de 1991, pp. 94-104.

⁸ Gershenfeld, Neli; Krikorian, Raffi y Cohen, Danny, "The Internet of Things", en *Scientific American*, octubre de 2004, pp. 76-81.

⁹ Ashton, Kevin, "That 'Internet of Things' Thing", en *RFID Journal*, 22 de junio de 2009, <http://www.rfidjournal.com/article/view/4986> (acceso el 20 de diciembre de 2012).

¹⁰ Albrecht, Katherine y McIntyre, Liz, *SPYCHIPS: How Major Corporations and Government Plan to Track Your Every Move with RFID*, Nelson Current, 2005.

¹¹ Kranenburg, Rob van, *The Internet of Things: A Critique of Ambient Technology and the All-Seeing Network of RFID*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008.

¹² Véase, por ejemplo, Bruno, Fernanda, "Dispositivos de vigilância no ciberespaço: duplos digitais e identidades simuladas", *Fronteiras*, mayo/agosto de 2006, pp. 152-159.

en 1996, se creó también una de las posibilidades más inusitadas de uso de ese código de barras. Una empresa fúnebre ofrece a sus clientes lápidas con esas etiquetas, que permiten a los seres queridos del fallecido establecer para siempre *links* a fotos, videos y biografías dedicados a su alma y a satisfacer la curiosidad de los que quedan. Otro empleo sumamente inusitado y que está ganando público está destinado a aquellos con hambre de vivir: tortas y galletitas con mensajes para ser descifrados por los golosos. La invitación para una noche especial de Tiffany & Co. en la Mercedes-Benz Fashion Week de 2009, por ejemplo, viene "incrustada" en el código QR de un dulce. En Francia, un jardín público implantó un gran QR vegetal que, al ser descifrado, acciona el audio de una visita guiada por el parque.

El uso de este tipo de código en remeras y aplicado a accesorios es cada vez más común, y despierta la curiosidad de los peatones acerca de lo que dicen. No es casual que la publicidad apele cada vez más a este recurso. Pero ese juego de misterio adopta aires más intrigantes con etiquetas adhesivas, tatuajes y diseños hechos con henna. Para desentrañar lo que se esconde allí es preciso mirar las partes del cuerpo que están codificadas.

Pero en el mundo del *street art* es donde la tecnología muestra claramente de lo que es capaz. Los códigos QR y el *street art* parecen lenguajes tan bien armonizados que acabaron inspirando una de las campañas publicitarias más interesantes de los últimos tiempos. Desarrollada por la empresa Leo Burnett de Hong Kong para la tienda de música *online Zoo*, esparció por las calles estarcidos y autoadhesivos de animales montados con códigos QR. Conforme se decodificaban las partes de los animales, se accedía a temas musicales. Le valió a la agencia el León de Oro en el festival de publicidad de Cannes de 2011. Pero si la publicidad se apropia de los lenguajes del arte, también los artistas han demostrado capacidad para replantear los usos publicitarios del código QR. Proyectos como *Sensitive Rose*, de Martha Gabriel, que mapea los deseos del público a partir de una rosa de los vientos diseñada con códigos QR, o la composición musical interactiva *Suite para mobile tags* (de mi autoría y la de Mauricio Fleury) son algunos ejemplos. Otro, que no podría faltar aquí, son los originales e intrigantes tapices del venezolano Pedro Morales, que contienen consignas y mensajes políticos entre los delicados pétalos blancos y negros de los diseños.

En otro artículo comenté en detalle esos y otros casos de usos creativos del código QR,¹³ pero los breves ejemplos citados nos permiten afirmar que el uso de ese código de barras transforma nuestro "antiguo" teléfono con cámara en un control remoto de ciudades interactivas, un órgano de visualización de lo que los ojos no ven, una evidencia del proceso de imbricación de lo virtual en lo real.

¿Exagero? No. Basta pensar en la popularización de los softwares relacionados con la realidad aumentada (RA), una tecnología en desarrollo desde los años 90 que en su propio nombre parece traer incorporado el certificado de defunción de la era de lo virtual. A diferencia de la realidad virtual, sus recursos permiten complementar el mundo físico con informaciones, en lugar de sustituirlo, haciendo que coexistan en el mismo espacio objetos virtuales y objetos reales.¹⁴

Hoy, con celulares equipados con programas específicos, combinados con el GPS del aparato, es posible visualizar objetos informativos que añaden datos a un determinado lugar, por medio de animaciones en computación gráfica, superponiéndose, en tiempo real, a las imágenes encuadradas por la cámara. En breve, anteojos y lentes de contacto se convertirán en los dispositivos privilegiados para su uso.

Además del Google Project Glass,¹⁵ bastante difundido desde su aparición en 2012, otras empresas están probando y comercializando tecnologías semejantes. Vuzix, por ejemplo, lanzó un monóculo para uso industrial;¹⁶ el blog Venture Beat informó que la compañía de anteojos Oakley

¹³ Beiguelman, Giselle, "Infotatuagens", en *seLect*, n° 3, diciembre/enero de 2012, pp. 90-93.

¹⁴ Azuma, Ronald T., "A Survey of Augmented Reality", en *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, agosto de 1997, pp. 355-385.

¹⁵ Google.com, *Google Project Glass*, 2012, <https://www.google.com/+projectglass> (acceso el 20 de diciembre de 2012).

¹⁶ Lord, Track, "5 Reasons to Get Excited about Augmented Reality in 2013", en *Venture Beat*, 23 de diciembre de 2012, <http://venturebeat.com/2012/12/23/augmented-reality/> (acceso el 16 de febrero de 2013).

posee cerca de 600 patentes para producción de equipos semejantes a los planeados para Google;¹⁷ Apple divulga desde 2011 un software para iPhone que transformará la realidad aumentada en un recurso nativo del aparato¹⁸ y Microsoft está desarrollando un producto para competir con los anteojos de Google.¹⁹ Alineada con esta tendencia y yendo un poco más lejos, la empresa de tecnologías ópticas Innovega presentó en el Consumer Electronic Show de 2012 un prototipo de lentes de contacto para ser usados en campos de batalla que, además de proporcionar datos cartográficos, alimenta a los soldados con informaciones en tiempo real.

Parece ciencia ficción, pero no lo es. Campañas publicitarias, juegos y sitios de servicios, escuelas, laboratorios de diagnóstico y la industria de la moda hacen uso sistemático de sus recursos. El éxito de este tipo de tecnología es fruto de la aproximación que promueve con los sentidos humanos. Finalmente, como dice el diseñador indio Pranav Mistry, del Six Sense Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT):

Integrar las informaciones a los objetos de la vida cotidiana no solo nos va a ayudar a eliminar el abismo digital, sino que nos ayudará de alguna forma a mantenernos humanos, a estar más conectados con nuestro mundo físico. Y nos ayudará, en verdad, a que no seamos máquinas, sentadas frente a otras máquinas.

Las etiquetas con código QR o realidad aumentada, por lo tanto, hacen más que convertir el celular en una mezcla de lente de aumento y visión de rayos X. Ellas confirman una antigua hipótesis aristotélica: el hombre es un ser político. Su lugar es la polis. La ciudad, la calle. No la oficina.

Medios tangibles y cuerpos informativos

Estamos frente a una nueva tangibilidad. Ella es sensorial, táctil, concreta, pero también mediática. Las imágenes dejan de ser superficies encuadrables y se transforman en interfaces expandidas que borran los límites entre lo real y lo virtual. Las consolas de juego como Wii, de Nintendo; Kinetic, de Microsoft, y, en un nivel más elemental, el iPad, de Apple, son ejemplos de esta tendencia.

Las pantallas seguirán siendo maleables y podrán ser redimensionadas. Los dispositivos de proyección se adherirán a superficies diversas, incluso al cuerpo, de acuerdo con nuestras necesidades. La computación podrá ser vestida. Ya no envidiaremos el increíble zapatófono del Agente 86, ni el no menos increíble reloj multipropósito de Dick Tracy. En ese contexto, somos “ciborguizados” por aparatos que nos transforman en un híbrido de carne y conexión, y los objetos se convierten en instancias materiales de los flujos de datos.

Nada más esclarecedor sobre ese proceso que la diversificación de los usos de las etiquetas con RFID (*radio frequency identification*, identificación por radiofrecuencia). Ellas pueden ser leídas a gran distancia y almacenar una diversidad de informaciones sin ser desactivadas. Son más pequeñas que un grano de arroz y cada una de ellas es única. Solo existe una para cada producto, pero su decodificación remota no está asociada a un lector específico. Por eso permiten la optimización de una serie de rutinas cotidianas y también potencian el control y el monitoreo de la privacidad.

Imagine la siguiente situación. Usted es cliente de una tienda donde se probó varias prendas. La tienda usa etiquetas invisibles de RFID en la ropa que vende. Meses después, usted vuelve a ese mismo comercio y una pantalla lista, automáticamente, todos los productos que pueden llegar a gustarle. Y si a usted le agrada alguna cosa, no necesitará pasar su tarjeta de crédito por la caja. Sus informaciones ya están en el banco de datos y el importe de su ropa nueva será debitado automáticamente.

¹⁷ Cheredar, Tom, “Oakley Owns 600 Tech Patents Related to Smart Glasses (Like Google’s Project Glass)”, en *Venture Beat*, 17 de abril de 2012, <http://venturebeat.com/2012/04/17/oakley-google-smart-glasses/> (acceso el 20 de diciembre de 2012).

¹⁸ Lowensohn, Josh, “Apple Patent Hints at Augmented Reality Camera App”, en *Cnet*, 18 de agosto de 2011, http://news.cnet.com/8301-27076_3-20094154-248/apple-patent-hints-at-augmented-reality-camera-app/ (acceso el 16 de febrero de 2013).

¹⁹ Cheredar, Tom, “Microsoft Working on Its Own Version of Google Glass”, en *Venture Beat*, 23 de noviembre de 2012, <http://venturebeat.com/2012/11/23/microsoft-working-on-its-own-version-of-google-glass/> (acceso el 16 de febrero de 2013).

Esto parece óptimo, ¿verdad? Pero si usted entra con su ropa radioetiquetada en otra tienda, en la que nunca estuvo antes, y ese establecimiento tiene lectores de RFID, ¿qué sucede? Muy sencillo: la tienda puede acceder a informaciones que están asociadas a su ropa. Dónde la compró, cuándo, si siempre compra en ese lugar. Y como usted usó tarjeta de crédito, sus datos personales tales como dirección, nombre completo y teléfono pueden ser rápidamente rastreados e incorporados al banco de datos de la nueva tienda.²⁰

En un mundo mediado por bancos de datos de todo tipo, somos una especie de plataforma que pone a disposición informaciones y hábitos, conforme construimos nuestras identidades públicas en los diversos servicios relacionados con nuestro consumo, ocio y trabajo. Somos, por lo tanto, cuerpos informativos, que no solo pueden transportar datos, sino que también pasan a ser entendidos como un campo de escaneo y digitalización de informaciones. Tomografía computada, resonancia magnética, mamografía y varias clases de ultrasonografía son algunos de los métodos habituales de ese proceso de intelección de la vida como un campo de la computación y de las ciencias de la información.

Eso tiende a intensificarse a medida que se popularizan los métodos de investigación genética y su difusión por Internet. En rigor, fue eso lo que hizo el Proyecto Genoma: convirtió nuestra comprensión del cuerpo, antes entendido como un conjunto de carne, huesos y sangre, en un mapa de informaciones secuenciadas en computadora.

La situación hace pensar que un día podremos súbitamente encontrar parte de nuestro código genético en Google o “hackear” el ADN de alguien por intermedio de un sitio en el que se comparten datos sobre la base de archivos Torrent. Pero también hace pensar en que estamos siendo testigos de una reconceptualización de lo que se entendía por naturaleza.

El surgimiento de nuevos patrones de belleza es sintomático de este proceso. Ellos nacen en una realidad mediática que corporiza Lara Croft, protagonista del juego de computadora homónimo, y transforma a Angelina Jolie en su copia real. Aun así, ésa es una vía de doble mano. Una evidencia de ello es el incremento del interés en las investigaciones relacionadas con la biomimética. Esa línea de investigación busca en la naturaleza parámetros para el desarrollo industrial. Uno de sus resultados más antiguos es la cinta adhesiva de velcro, una invención de 1941 basada en la observación de pequeñas semillas de césped con espinas adherentes. Entre los más recientes se destacan las pantallas delgadas, de alta resolución y economía de energía, que mimetizan las alas translúcidas de las mariposas, y las estructuras livianas de fibra de carbono para autos, concebidas a partir del estudio de la distribución del peso de los grandes árboles. En sintonía con las conquistas científicas, los límites entre naturaleza y cultura pierden definición. Indican nuevas relaciones entre lo real y lo virtual. Ellas tienen dimensiones estéticas, cognitivas y políticas.

Una naturaleza próxima

En la teoría y en la práctica, los límites entre naturaleza y cultura nunca fueron precisos, y no son estancos. La conceptualización de lo que pertenece a un campo o al otro es un tema recurrente desde la antigua Grecia. La filosofía contemporánea cuestiona la visión dualista de esa relación. Propone una reflexión alineada con la emergencia de dispositivos que ya no son compatibles con definiciones puras de qué es humano y qué no lo es. El filósofo y antropólogo francés Bruno Latour es un exponente de esa corriente de pensamiento. Él reflexiona sobre el carácter híbrido de nuestra contemporaneidad, mediada por la experiencia de objetos y situaciones que son una mezcla de elementos de la naturaleza y de la cultura.²¹

²⁰ Garfinkel, Simson *et al.*, “RFID Privacy: An Overview of Problems and Proposed Solutions”, en *IEEE Security & Privacy*, mayo/junio de 2005, pp. 34-43; Hildner, Laura, “Defusing the Threat of RFID: Protecting Consumer Privacy Through Technology-specific Legislation at the State Level”, en *Harvard Civil Rights-Civil Liberties Law Review*, 2006, pp. 133-172.

²¹ Latour, Bruno, *Jamais fomos modernos* (trad. Carlos Irineu da Costa), Rio de Janeiro, Editora 34, 1994.

No se habla aquí de una posnaturaleza, sino de una naturaleza próxima. Incluso porque vivimos actualmente en medio de una constelación de productos, como tomates transgénicos y gatos hipoa-lergénicos, que son “auténticamente artificiales”, dice el diseñador holandés Koert van Mensvoort, editor del blog Next Nature.²² En ese mundo, se configura todo un imaginario nuevo, en el que las nociones de género, reinos –vegetal, animal y mineral–, edad y nacionalidad se diluyen, abriéndose en dirección a otros modos de ser y de existir. Se trata de una experiencia emergente de la subjetividad y de la sensibilidad contemporáneas. En ella, se revisten papeles y se construyen identidades momentáneas, subvirtiendo los límites entre el tubo de ensayo y el Photoshop. Eso aparece en forma notoria en la producción artística, como resulta evidente en *Le Dernier Cri*, del holandés Erwin Olaf.²³

Olaf se dedica a un ejercicio riguroso de manipulación de imagen, y crea seres ambivalentes entre lo monstruoso y lo *fashion*. Ambientando la escena en una semana de la moda que tendrá lugar en París en 2019, cuestiona los modelos de belleza fabricada por medio de una interrogación estética que va más allá de las dicotomías entre la naturaleza y la cultura. La creación de los cuerpos de ese artista remite a una visión del mundo pixelizada, contaminada y atravesada por la cultura digital en todos sus niveles, y que se vincula con parámetros de lo que James Bridle define como nueva estética. Ella se relaciona con todo lo que refleje la “erupción de lo digital en lo físico”, fruto de la coproducción de lo real por personas y tecnologías en red. Es lo “nuevo normal”. Aparece en el arte, la moda, el diseño, el entretenimiento y la cultura pop.²⁴

Pero ¿cómo influirá eso en nuestras relaciones afectivas y sociales, cuando, en el límite de la interpenetración entre lo informativo y lo físico, la ciencia genética consiga sistematizar una técnica segura de clonación humana o de hibridación de códigos genéticos de animales y vegetales? Estas cuestiones atraviesan la obra del brasileño radicado en los Estados Unidos Eduardo Kac. Proyectos como *GFP Bunny*, de 2000, y *Natural History of Enigma, Edunia*, de 2008, son buenos ejemplos de sus preocupaciones teóricas y poéticas.

En el primer caso, el embrión de una conejita albina fue modificado en laboratorio, con la introducción de una proteína artificial. Cuando el animal es expuesto a una determinada temperatura e iluminación, su organismo reacciona y se colorea de verde. Con esto, Kac no tenía como objetivo producir una serie de animales fluorescentes, sino hacernos considerar nuevas alteridades y prestar atención a las afectividades que el mundo emergente de la naturaleza próxima nos trae.

En el segundo, Kac desarrolló un “plantimal” (un híbrido de planta y animal), introduciendo uno de sus genes en la estructura molecular de una petunia. La porción animal de *Edunia* es visible en las “venas” rojas de sus pétalos. El gen del artista que fue secuenciado para esta obra está asociado al reconocimiento de organismos exteriores al cuerpo. Al ser introducido en un organismo vegetal, hace que el elemento biológico responsable del rechazo o defensa bioquímica se convierta en un enigmático dispositivo de interrogación sobre la contigüidad de las especies y la multiplicación de la vida en un mundo cada vez más mediado por la ciencia y que borra las fronteras entre lo natural y lo artificial.

La producción audiovisual es directamente remodelada por esa constelación signica. En *empathetic heartbeat* (2010), de Hideyuki Ando, Junji Watanabe y Masahiko Sato,²⁵ se torna, inclusive, el medio de acceso a las imágenes. En ese film interactivo, somos expuestos a dos narrativas tensas que corren en paralelo. Un niño antes de la largada de una carrera y un grupo de soldados en un campo de batalla. Para ver la película, es necesario usar un estetoscopio médico conectado al equipo de proyección. La respiración de los espectadores y sus latidos cardíacos hacen que el

²² Next Nature, <http://www.nextnature.net/> (acceso el 16 de febrero de 2013).

²³ *Le Dernier Cri*, dirección: Erwin Olaf, 2009.

²⁴ Bridle, James, entrevista de Giselle Beiguelman y Paula Alzugaray, “Um futuro muito mais contemporâneo”, en *seLecT*, 8 de diciembre de 2012.

²⁵ *empathetic heartbeat*, dirección: Hideyuki Ando, Junji Watanabe y Masahiko Sato; producción: Sekiguchidaimachi Elementary School, Tokyo University of Foreign Studies Kendo Club, Daisuke Kondo, 2010.

sonido del film aumente conforme nuestra tensión se exagera. Oímos tanto los sonidos internos de las pulsaciones de nuestro corazón como los de los protagonistas. Poco a poco, perdemos la capacidad de diferenciar el sonido de nuestro cuerpo del que corresponde a la película.

En ese compartir de latidos cardíacos, en un cine que expande los aparatos de visión hacia otros órganos del cuerpo y supera los límites de la pantalla, se alteran los confines, cada vez más difusos, entre naturaleza y cultura, material y digital, real y virtual.

Bienvenido a la era del “postubo”. Bienvenido al fin de lo virtual.