



METÁFORAS DE LA CIUDAD HIPERMEDIADA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

METAPHORS OF THE HYPERMEDIATED CITY IN CONTEMPORARY ART

Alejandro García García
Universidad Complutense

DOI: [10.33732/ASRI.6792](https://doi.org/10.33732/ASRI.6792)

.....
Recibido: (21 04 2024)
Aceptado: (18 07 2024)
.....

Cómo citar este artículo

García García, A., (2024). Metáforas de la ciudad hipermediada en el Arte Contemporáneo. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales.*, (25), 60-74
<https://doi.org/10.33732/ASRI.6792>

Resumen

La visualización de la dimensión informacional vinculada al entorno urbano organiza una percepción articulada mediante un ecosistema de pantallas desde donde emerge la ciudad hipermediada. Este artículo examina el impacto de diferentes producciones artísticas que, como metáforas de la realidad físico-digital, configuran la fenomenología del paisaje dispuesto por el imperativo tecnológico.

Abstract

The visualization of the informational dimension linked to the urban environment organizes a perception articulated through an ecosystem of screens from which the hypermediated city emerges. This article examines the impact of different artistic productions that, as metaphors of physical-digital reality, configure the phenomenology of the landscape disposed by the technological imperative.

Palabras clave

Metáfora; arte contemporáneo; digital; ciudad hipermediada; subjetividad.

Keywords

Metaphor; contemporary art; digital; hypermediated city; subjectivity.

Introducción y metodología

Demanda Juan Martín Prada (2023) la necesidad de una poética de carácter estético para entendernos en el contexto de la hiperconectividad instalada en lo cotidiano. En efecto, la injerencia de los flujos electrónicos y su capacidad de conexión desbordante, aparejados a la incorporación de una capa digital geolocalizada, han aumentado el espacio físico tradicional, sumergiendo al ser humano en un entorno de una complejidad sin precedentes caracterizado por la continua vorágine de estímulos en forma de datos y conexiones. En tanto que las imágenes confeccionan nuestra concepción de la realidad, la representación del entorno ha participado activamente en el desarrollo de la cultura visual de cada época. Hoy, la visualización de la dimensión informacional vinculada a la ciudad configura una fenomenología articulada mediante las herramientas tecnológicas desde donde emerge la ciudad hipermediada, una realidad urbana codificada en una multitud de plataformas que difuminan la frontera entre percepción física y digital. Pese a manifestarse constantemente en nuestras interfaces, este escenario tecnológico no puede ya ser representado ni aprehendido según las convenciones gráficas tradicionales.

Considerar un aspecto epistemológico aparejado con la práctica artística constituye una perspectiva metodológica en cuyo largo recorrido cabe insertar la reciprocidad defendida por Georges Didi-Huberman (2006, p. 119) concerniente a la “creación como conocimiento y del conocimiento como creación.” De hecho, su comisariado de la exposición Atlas (2010) proponía la metáfora del compendio cartográfico para desplegar una recopilación de obras artísticas capaces de establecer un nuevo orden perceptivo del mundo, revelando una trama de relaciones de imágenes dispuestas para “entender nuestra propia contemporaneidad” (Didi-Huberman, 2010). Dentro de esta trayectoria de pensamiento, Donna Haraway sostiene el concepto de “conocimiento situado” (1991), a partir del cual razona cómo la citada práctica artística debe responder a un posicionamiento crítico que rehuya la neutralidad del objeto de estudio, relacionándolo con el contexto de su emisión. Ambos autores parten de hipótesis cercanas a las posiciones estéticas de Walter Benjamin y, en particular, al concepto de imagen dialéctica como forma visual de conocimiento. Según Benjamin (2007), la imagen dialéctica surge del encuentro entre la imagen física o representación y la que interpreta el historiador desde el presente, produciendo una configuración de sentido.

Actualmente, el giro propiciado por la naturalización de los medios digitales en la producción del arte, como afirma Marisa García Vergara desde un punto de vista próximo a la reflexión de Benjamin acerca de la relación entre percepción y medios de reproducción mecánicos, “ya no pone solo en cuestión el estatuto ontológico de la obra de arte, sino la reproducción tecnológica del mundo y de nosotros mismos” (García Vergara, 2020, p. 134). La adopción de herramientas tecnológicas en la producción artística, especialmente en la rama que se ha dado en llamar arte post-internet, participa en la adquisición de habilidades en la cognición que Michael Madary (2021) identifica con el uso de la “tecnología cognitiva.” Los recientes estudios en torno al arte, ciencia y tecnología, (ASTS)¹, ya venían

¹ Por sus iniciales en inglés, Arts, Science and Technology Studies.

defendiendo este argumento en sus trabajos de experimentación de los medios artísticos incorporados a las ciencias sociales (Borgdorff et al., 2019). Hoy, conceptos como complejidad; procesual; visualización de datos; nomadismo o capas forman parte de un paisaje tecno-social que ha incorporado los de obra abierta y participativa como categorías estéticas propias del arte contemporáneo. Así, en la ciudad hipermediada, la capacidad cognitiva de la obra de arte es indisoluble de los medios digitales no sólo como herramientas artísticas, sino también como configuradores de realidad y como motivo de reflexión (Rogers, 2022).

El texto particulariza los anteriores argumentos teóricos en el entorno emergente desplegado por un imperativo tecnológico al que es difícil sustraerse. De esta forma, se estudia, desde un espacio perceptivo dominado por el ecosistema de pantallas, el impacto de las diferentes manifestaciones iconográficas de la realidad físico-digital en la concepción del paradigma urbano actual. Para ello se organiza una vía metodológica vehiculada por el concepto de metáfora donde se identifica la idoneidad de la obra de arte como producción subjetiva capaz de aprehender y comunicar el paisaje desencadenado por el imperativo tecnológico. Dicha vía se articula con la exploración de tres tipos de metáforas representadas correspondientemente con tres casos de estudio, elaborados total o parcialmente con herramientas digitales y expuestos a modo de planteamiento sinóptico con el objeto de orientar a los habitantes de la ciudad hipermediada. La investigación concede especial atención al aspecto fenomenológico de los casos aportados en tanto que éste reside, de acuerdo con Ingrid Richardson (2020), en los efectos culturales que los “nuevos instrumentos”² agregan sobre nuestros hábitos así como en su exigencia en el desarrollo de habilidades que incluyen hábitos corporales y percepciones espaciales.

Arte y metáfora

Juan Arnau defiende el valor epistemológico de la metáfora en cuanto elemento constitutivo de los diferentes mitos y cosmovisiones sobre los que se edifica la historia de la humanidad cuando afirma que “nuestro mundo se articula en función de diferentes formas de asociación metafórica” (Arnau 2022, p. 99). Percepción y lenguaje convergen en esta figura retórica de pensamiento, que el autor señala como origen de la palabra, para crear significados germinantes. Superadas ya las argumentaciones posestructuralistas en torno a los mecanismos semánticos compartidos por arte y metáfora, el avance de las ciencias cognitivas dirige hoy su atención hacia ésta en cuanto herramienta de cognición. Como apuntó Daniel Serig (2008), las metodologías analíticas de los medios lingüísticos se mostraron insuficientes en su aproximación a la eficacia de la metáfora visual³ para disponer un marco referencial a partir del cual podemos organizar la percepción y la experiencia. Su investigación acaba por revelar una estructura conceptual de la metáfora visual emergida desde la práctica artística.

El valor cognitivo de la metáfora visual en la era digital ha sido objeto de los recientes estudios de Bolognesi (2019) y Brandl (2023). Éste, reivindica la aptitud de la metáfora visual desde el punto de intersección

² La autora usa el concepto en francés, en una clara referencia a los “nouveaux instruments” con los que, según Merleau-Ponty, el ser humano se proyecta en el mundo.

³ Concepto popularizado por Virgil C. Aldrich (1968) para designar una imagen capaz de crear significado mediante una asociación o similitud particular.

entre arte contemporáneo y visión cognitiva⁴. Su hipótesis, asentada sobre las teorías de Lakoff y Johnson (1986), incorpora a las propiedades anteriores de la metáfora artística una facultad para incidir en el pensamiento y la conducta humana. En su estructura organizativa, arte y metáfora comparten una vocación seductora a través de la imagen. La capacidad sintética en que basan sus mecanismos de comunicación les permite unir de forma efectiva dos extremos conceptuales, en ocasiones inesperados, activando así la percepción del espectador. En lo que respecta a una producción de subjetividad como es el dominio artístico, el proceso de asociación metafórica también varía, como construcción humana que es, de acuerdo a la episteme de la época y la sociedad donde se realiza, modificando el significado histórico-cultural de los elementos enlazados.

Trascendido el isomorfismo presente en la metáfora lingüística, identificar metáforas visuales en el arte contemporáneo no parece una tarea simple a la vista de la heterogeneidad instalada en la producción reciente. La abundancia de obras autorreferenciales, las mecánicas de viralización del arte y la estética de la apropiación se muestran coherentes con el contexto dominado por flujos informacionales. La interdependencia con la que se manifiesta la realidad sitúa hoy a la red como la gran hipostasis cognitiva del territorio conectado, dando paso a una estética topológica basada en tensiones, descentralizaciones e inestabilidades. La seducción que ejerce esta complejidad inserta al espectador en un entramado de relaciones multiescalares correspondientes con un modelo artístico performativo frente a la representación tradicional. Desde la permeabilidad fronteriza de esta condición hipertextual, la selección de casos de estudio propone su distribución en tres campos, de los cuales los dos primeros adoptan el título de dos de las metáforas identificadas por Lakoff y Johnson (metáforas ontológicas y metáforas estructurales), añadiendo un tercero correspondiente a las metáforas directas. Las tres metáforas visuales revelan su potencial descodificador, al enlazar lo informacional con lo extensivo, traduciendo a estímulos visuales la complejidad del territorio emergente. Metáforas, en definitiva, que no son sino visualizaciones de ese fenómeno híbrido constituido por interrelaciones. El análisis conceptual que subyace a su lenguaje expresivo pretende contribuir a la comprensión de la ciudad hipermediada que nos acoge.

En el umbral entre este apartado y los siguientes se sitúa, a modo de interfaz, la instalación *Transversal*, de Inma Femenía (2020, Fig.1), que responde a una reflexión en torno a la relación de la nueva materialidad determinada por Internet y los límites de lo sensible. Esta obra se inserta en la reflexión de la autora en torno a los vínculos entre lo físico y lo digital así como al imaginario visual condicionado por las pantallas. En su trayectoria, “lo digital trasciende su función de vehículo de transmisión de imágenes para construir un lenguaje autónomo cuya gramática modifica la apariencia de las formas en un proceso de emancipación que ya resulta irreversible” (Gómez de la Cuesta, 2021, p. 9). En *Transversal*, la percepción mediada por los recursos digitales se expresa mediante láminas de PVC sobre las que se han impreso gamas de color obtenidas a partir de capturas de cámaras de videovigilancia pública. En la disposición laberíntica de los leves elementos, el juego de luz y materia diluye la identidad del mundo sensible en favor de unas imágenes líquidas que se disuelven y se recomponen constantemente. Pixelada la realidad en la superficie liminar de la interfaz, el movimiento en el entorno envolvente dispuesto por los paneles particulariza la experiencia estética para cada visitante; inmersos en la escala de la instalación, éstos se dejan llevar por la distorsión de los paneles, como en la cotidianidad de las pantallas.

⁴ Unas décadas antes de Lakoff, Paul Ricoeur, en conversación con Max Black (1962) ya había advertido la semejanza entre el discurso metafórico de la obra de arte y el modelo científico en tanto que abstracción conceptual de la realidad.

Figura 1: Inma Femenía, 2020. Serie *Transversal*. (fotografía de Mariela Apollonio).



Fuente: inmafemenia.com.

Metáforas ontológicas

Como metáfora de la espacialidad subyacente, el tejido urbano continúa constituyendo un tópico incluso en la realidad urbana físico-digital. Tras la conversión en datos de toda la información vinculada a la ciudad, la topografía convencional deviene topología en virtud de una organización fundamentada en la conexión en red. La dialéctica híbrida articula un tejido informacional cuya actualización continua conlleva la indeterminación del territorio emergente, propiciando su desarrollo como sistema abierto, tal y como lo definen las ciencias de la complejidad. El sistema red de la contemporaneidad no es apriorístico, pues su auto-organización como sistema abierto lo configura dinámica y estocásticamente mediante sus interacciones con el entorno en una lógica relacional. Visualizar este fenómeno agregativo mediante las diferentes plataformas desplegadas por las interfaces tecnológicas es, para James Vincent (2013), un mecanismo puramente metafórico, en tanto que herramientas capaces de proporcionar “una comprensión mental de conceptos y sistemas abstractos y complejos” que organizan el entorno del presente digital.

Desde este punto de partida, el primer apartado de los casos de estudio se dirige hacia el conjunto de metáforas ontológicas donde, desde un trasfondo heurístico, el entramado de los enlaces electrónicos se erige como argumento para confeccionar una aproximación perceptiva a la realidad del paradigma digital. En la ciudad hipermediada, la progresiva disminución de una experiencia directa del entorno y la recontextualización de las referencias estables aceleran un giro cognitivo que demanda modos alternativos de legibilidad. Lo procesual inherente a la dinámica del territorio sistémico ha tratado ser aprehendido desde un conjunto de producciones artísticas experimentales mediante la incorporación de tecnologías de geolocalización o dispositivos biométricos de mapeado. Como resultado de esta sinergia, Manuel Lima realizó un intento por elaborar una taxonomía gráfica del sistema-red, reuniendo en *Visual Complexity* (2011) una colección de visualizaciones de datos con el fin de identificar los

patrones organizativos contemporáneos. Lima sostiene la eficacia de la metáfora de la red para expresar visualmente los sistemas del conocimiento humano contemporáneo.

En un estadio superior a la sistematización, la multiplicidad de modelizaciones abstractas exploradas por el arte contemporáneo a través del uso de software generativo y sistemas autónomos, complementa, junto a aquélla, una suerte de cosmovisión del paradigma digital imbuida de ese “valor conceptual profundo” que Sloterdijk vincula a lo metafórico (Antón, 2019). La obra de arte generativo se confecciona como la propia realidad que trata de captar, discurriendo por mecánicas y urdimbres análogas a la motilidad del sistema abierto. Tras el establecimiento de unos datos iniciales y una serie de parámetros variables definidos por el artista, la obra-sistema se va confeccionando en un proceso de producción de subjetividad artificial realizado mediante lenguajes de programación visual y composición algorítmica que operan mediante código abierto. Las interacciones conectivas con el contenido generado por los usuarios o con otros parámetros variables pueden producir tramas de relaciones desiguales en sistemas con idénticas condiciones iniciales al gestarse de manera aleatoria bajo actualizaciones divergentes.

Enlaces, algoritmos e información son los motivos sobre los que Daniel Canogar realizó la serie *Pixelweaver* (2022), donde esgrime el tejido como metáfora para explorar los vínculos del ser humano con la avalancha de datos que lo envuelve. Para ello, busca evidenciar la materialidad de las conexiones informacionales mediante el vínculo de la computación con el telar de Jacquard, considerado como un ordenador pionero (Essinger, 2004). Los algoritmos operativos de un telar virtual, diseñado en el estudio del artista y basado en mecanismos artesanales, permiten la elaboración de diversos patrones textiles a partir de una común fuente de datos informacionales. Tejido social y tejido informacional se hibridan en *Chyron*, *Abacus* y *Túnica*, tres obras creadas con software generativo para evidenciar los enlaces que vinculan y simultáneamente enredan a la ciudadanía (Fig. 2).

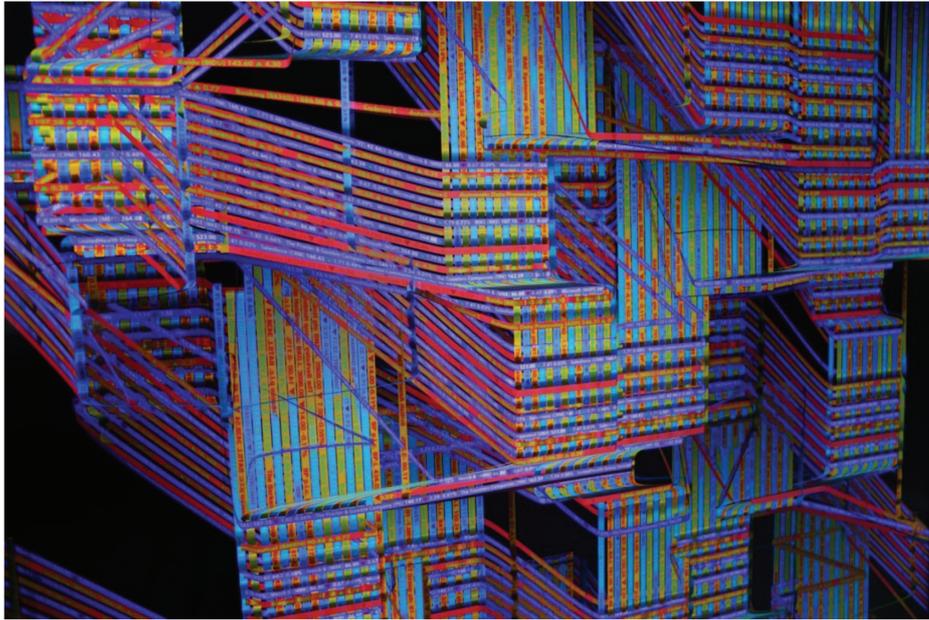
Figura 2: Daniel Canogar, 2022. *Chyron*. De la serie *Pixelweaver*.



Fuente: danielcanogar.com

Chyron, primera obra de la serie muestra una maraña confeccionada mediante los subtítulos aparecidos en la parte inferior de la pantalla durante la emisión de noticiarios. Estas bandas de información procedentes de las principales cadenas informativas internacionales como CNN, Fox News o BBC News, entre otras, se entrelazan en tiempo real confeccionando un organismo informacional inestable y turbulento presentado como metáfora de las contradicciones radicadas en sus fuentes.

Figura 3: Daniel Canogar, 2022. *Abacus*. De la serie *Pixelweaver*.



Fuente: danielcanogar.com

En la segunda obra, *Abacus*, presenta un paisaje de valores bursátiles impresos sobre cintas a modo de teletipos digitales cuya trama progresa a medida que se actualizan los valores de los mercados de valores globales (Fig.3). Finalmente, los datos de nacidos y fallecidos en la Comunidad de Madrid durante los años 2020 y 2021, impresos en relieve sobre telas digitales de diferentes colores, confeccionan los tapices generativos desplegados en *Túnica*. Inspirado en las gasas funerarias de diversas culturas precolombinas, con este trabajo también se rinde tributo a las víctimas de la COVID-19. En lo inextricable de esta muestra, Canogar evidencia la dificultad del ser humano para encontrar una referencia estable en el magma informacional. El hipertexto redefine sin descanso un entorno estocástico en constante mutación.

Metáforas estructurales

En esta catarata de los datos informacionales, la inmaterialidad de la imagen digital cataliza su promiscuidad por el hecho de no ligarse a un soporte fijo. Sin localización concreta, se pueden reproducir, proyectar y compartir en los canales electrónicos simultáneamente para aparecer y desaparecer en las interfaces. Asimismo, las posibilidades de edición, como los filtros y otras herramientas de modificación instantánea disponibles en múltiples aplicaciones, determinan una temporalidad propia de la retroalimentación presente los procesos no lineales. Cuando la imagen es un acontecimiento, el paisaje mediado a través de las pantallas trasciende lo dinámico para devenir inestable, transitorio. La convergencia de una multiplicidad

de espacios de percepción subjetivos coadyuvada por la dispersión de los aparatos electrónicos incrementa la complejidad fenomenológica del hecho urbano, afectando “en todos los niveles a nuestra comprensión completa y global de la ciudad” (Alonso y Sosa, 2017, p. 103).

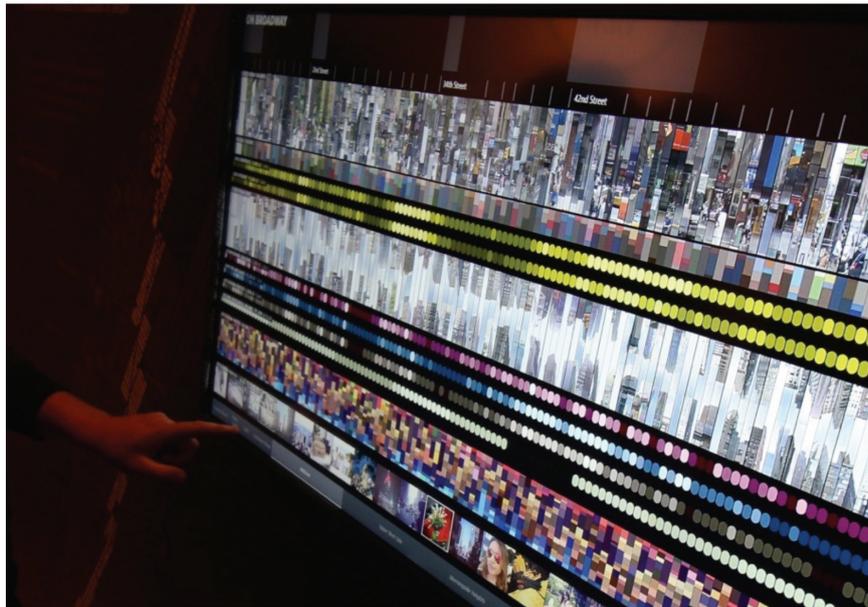
La visualización de datos emerge aquí como una disciplina acompañada a la estructura topológica del entorno híbrido físico-digital. Su efectividad ha sido considerada superior a la comunicación verbal en la producción de conocimiento debido a la rapidez del procesamiento perceptivo (Burkhard, 2004, p. 519). Sin embargo, el autor asocia dicha producción de conocimiento al establecimiento de un vínculo entre los datos o las imágenes visualizadas al que otorga el calificativo de metafórico. En la visualización de las imágenes vinculadas al entorno, la metáfora estará dirigida fundamentalmente hacia la relación de acontecimientos producidos por las fuerzas invisibles del sistema-red. Frente a la aparente fragmentación del magma de imágenes confluyentes en la pantalla, el entorno se percibe de una forma relacional y compleja organizada en un orden topológico de lógica hipertextual que propicia “nuevos modos de legibilidad urbana” (García García, 2022, p. 6).

Desde la autonomía otorgada por la individualización de las herramientas tecnológicas, cada habitante particulariza esta red perceptiva, de forma que la ciudad se constituye como una convergencia de capas de subjetividades conectadas. El paradigma de la percepción relacional inherente a la cultura visual contemporánea está integrado, para Lev Manovich, por las imágenes compartidas en las redes sociales, cuya ontología las descubre como una experiencia auténtica y personal en su afán por relatar el mundo de acuerdo a un modelo no métrico. La apropiación del contenido generado por el usuario, tan característica del social media art, parte de la hipótesis del ser humano integrado en el propio sistema-red. De esta forma, percibir la profusión de imágenes de la ciudad enlazadas en virtud de diferentes cadenas de datos relacionales como *hashtags* o *trends*, entre otras etiquetas aplicadas, estructura psicogeográficamente “una imagen de la ciudad que no es uniforme, sino que se compone de las imágenes de momentos únicos de usuarios particulares en su día a día” (Manovich, 2017).

Manovich resalta que la cualidad temporal de la imagen electrónica se pierde en la imagen de *Instagram*. La atemporalidad de las imágenes supone un vuelco en la percepción tradicional del entorno a través de ellas, lo cual desemboca en una nueva lógica cultural operativa basada en la hiperconexión espacial. Las imágenes publicadas en redes sociales coexisten en una simultaneidad temporal independiente del instante en que hayan sido realizadas o subidas (tiempos que también pueden diferir). Se establece una relación asincrónica que está dominada por el factor espacial. El usuario percibe las imágenes subidas por él y por el resto de usuarios en un mismo tiempo, en un instante de instantáneas. La atemporalidad se ve reforzada, según el mismo autor, por dos razones. La primera es la posibilidad de compartir instantáneamente las fotografías; la segunda es el funcionamiento de las propias interfaces de redes sociales como *Instagram* o *Flickr*, presentando un flujo de imágenes procedentes de distintos usuarios que organiza una mirada caleidoscópica.

A través del análisis de los distintos tipos de imágenes subidas por los usuarios a redes sociales como *Instagram*, publicaciones en *Twitter*, capturas de pantalla de *Google Street View* y registros de *Foursquare*, el autor elaboró *On Broadway* (2016), una aplicación confeccionada para explorar el entorno urbano a lo largo de los 21 km de la arteria neoyorkina. Se trata de una investigación enmarcada en el proyecto *Cultural Analytics* y apoyada en la citada ciencia de visualización de datos que impregna un amplio sector del arte contemporáneo.

Figura 4: Lev Manovich, 2016. Capas de datos procesados en la serie *On Broadway*.



Fuente: on-broadway-nyc.

La fenomenología del dato no es la representación, sino la visualización, en este caso, de los *taggings*⁵ espaciales de las aplicaciones, mediante “el uso de metáforas [...] de experiencias, percepciones y estados psicológicos” (Manovich, 2020). Siguiendo este razonamiento, las redes sociales excluyen la narrativa temporal en favor de otra basada en la conectividad espacial, tramando relaciones fortuitas y potenciales de acuerdo con la lógica del enlace de la web. El tiempo, lejos de ser una magnitud articuladora de la secuencia de imágenes, es un metadato dinámico asociado a la imagen publicada y referenciado al momento de su consulta.

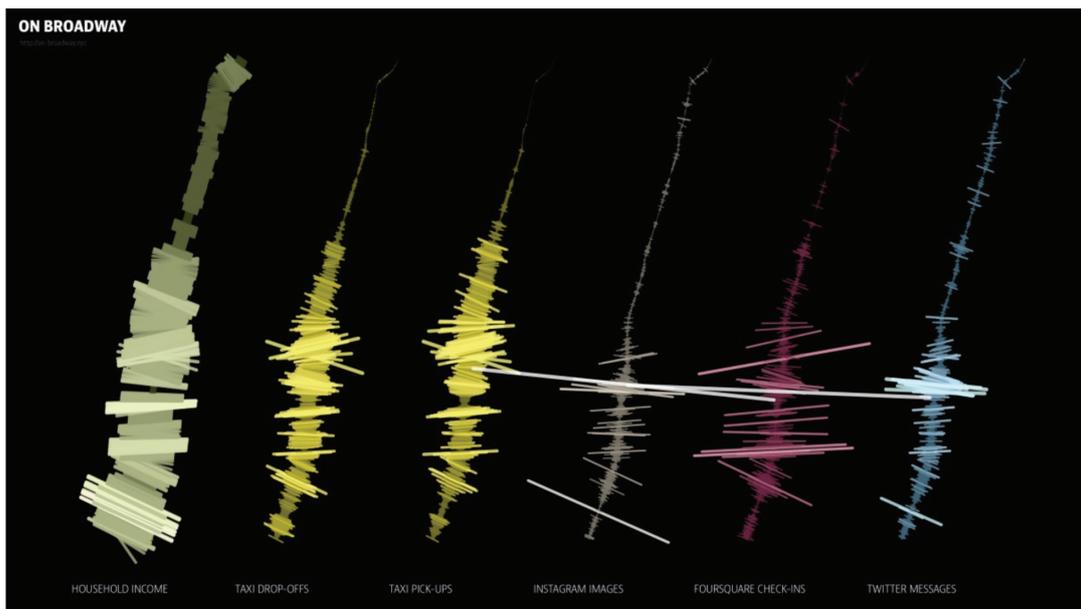
Con una evidente influencia situacionista así como del “mapeo de imágenes” expuesto por Lakoff y Turner (1986), las capas de información obtenidas en el procesamiento de los datos, se yuxtaponen para estructurar la representación de este eje hipermediado (Fig. 4). El proyecto se completa con cartografía subjetiva que rehúye el mapa convencional en favor de la operatividad ejercida por una interfaz capaz de exhibir la potencia relacional de la imagen electrónica, de suyo volátil. La distribución de los datos obtenidos se distribuye en intervalos de 30 metros a lo largo del eje urbano, abarcando en cada uno de ellos un ancho de 100 metros centrado en el eje para capturar las actividades cercanas que participan en la vía principal. Cada fuente de datos organiza una capa informacional, ofreciendo variaciones de esbozos sobre la misma avenida (Fig. 5). El trabajo de Manovich emerge, de esta manera, como metáfora de la sinfonía urbana de imágenes e hipertextos para desvelar la estructura subjetiva de la ciudad hipermediada, inaugurando esa “nueva generación de mapas para navegar la ciudad del mañana” reivindicada por Antoine Picon y Carlo Ratti (2023).

Metáforas directas

Esta realidad es un infinito que está más allá de toda comprensión, y sin embargo, puede ser percibida directamente, y desde cierto punto de vista, de modo total. Es una transcendencia que

⁵ Voz inglesa que designa la acción de etiquetado o categorización de las publicaciones en *Instagram*.

Figura 5: Lev Manovich, 2016. Yuxtaposición de las capas de datos sobre el eje urbano en la serie *On Broadway*.



Fuente: on-broadway.nyc.

pertenece a un orden distinto del humano y que puede estar presente en nosotros como una inmanencia sentida, una participación experimentada. (Huxley [1954] 2002, p.31)

Abrir las puertas de la percepción no es, en el presente tecnológico, una experiencia accesible exclusivamente por la vía de las sustancias alucinógenas con la que experimentaron en el siglo XX los gurús del LSD. Es significativo que varios de ellos, como Timothy Leary o Douglas Rouskoff acabaran por adherirse, en los primeros años de la cibercultura, a las tecnologías informáticas con el propósito de dejarse fluir por el ciberespacio. Desde entonces, las herramientas tecnológicas han perfilado el marco perceptivo, suavizando progresivamente el tránsito hacia la experiencia inmersiva en los paraísos artificiales elaborados por el hecho digital. Al eliminar el efecto encuadre-marco, los regímenes visuales establecidos por la Realidad Virtual y sus dispositivos protésicos generan un espacio visible alternativo muy recurrido en el arte contemporáneo. La mecánica metafórica del escenario dispuesto es un protocolo estético no muy diferente en su concepto de la perspectiva científica de Brunelleschi, en tanto que se percibe un entorno construido en un sistema de referencia diferente al que se sitúa el espectador. La delimitación de los ámbitos físico-virtual contribuye a crear una metáfora de profundidad hacia lo escatológico cuyo valor cognitivo permanece encapsulado en el segundo.

En la realidad mixta se desvanece la dicotomía excluyente de lo físico y lo digital que estructura la liturgia de la realidad virtual. Es por ello que, en las últimas décadas, la RA emerge como metáfora visual directa de la hibridación de la ciudad contemporánea con los datos; la propia interfaz nos pone en contacto inmediato con lo informacional. Con su aplicación en las prácticas artísticas contemporáneas se abre un régimen escópico subjetivo, popularizado, sobre todo, en videojuegos y medios locativos, basado en la incorporación de elementos para aumentar la dimensión informacional del entorno tradicional e inscribirla sobre el mismo como si de un palimpsesto transparente se tratase. La red desplegada por la capa digital extiende sus enlaces hacia el entorno sensible. Lo físico y lo digital se combinan en un escenario electrónico interactivo en tres dimensiones, concebido en un inicio como mejora visual del

entorno y revelado posteriormente como fractura del propio espacio perceptivo (Martín Prada 2023, p. 206). En el campo abierto por la RA, el usuario no percibe, pues, la simulación de un decorado digitalmente construido sino una mezcla de dos realidades: la física y la digital.

La futilidad de la imagen digital abordada en el apartado anterior permite su incorporación en el dominio ambiental de la Realidad Aumentada mediante la ruptura de esa metafórica cuarta pared que separa al espectador de la representación. La imagen visualizada en el paisaje dispuesto por la RA es una fantasmagoría, aparece y se esfuma, descubriendo nuevas relaciones sintácticas que permiten extender el proceso cognitivo (Rees, 2022), por lo que podríamos adscribir su discurso en el dominio de la metáfora visual. A este respecto, Orlando Woods (2019) ha constatado el impacto de aplicaciones como *Hello Lamp Post* (PAN Studio, 2013) y, muy especialmente, el videojuego *Pokemon Go* (Niantic, 2016) en la emergencia de nuevos afectos para una reconciliación con el espacio urbano. Con el Smartphone como epítome de la ligereza instrumental que propicia una tecnología ubicua, la experiencia de la RA es epidérmica, en tanto que la interfaz deviene una membrana interactiva que altera propioceptivamente la disposición del cuerpo humano para inscribirse profundamente en la percepción mediada. No es casual, desde este punto de partida, el empleo de esta tecnología en un conjunto de prácticas artísticas reivindicativas emanadas del *AR Art Manifesto* (Skwarek et al., 2011), cuyo propósito de recontextualizar el entorno urbano mediante datos informacionales integra la trayectoria reciente de, entre otros, Jenny Holzer o John Craig Freeman. Sus reflexiones en torno a la digitalización como catalizadora del capitalismo han encontrado en la RA el vehículo para descubrir las desigualdades ocultas tras la frondosidad de las pantallas. El propio Freeman ya afirmaba, en una entrevista con Dorothy Santos (2012), que la Realidad Aumentada estaba transformando nuestro sentido del lugar.

Keiichi Matsuda elevó la metáfora de la Realidad Aumentada al grado hiperbólico en el provocativo cortometraje *Hiper-Reality* (2016, Fig.6), de 6 minutos de duración, donde presenta una ciudad dominada por la percepción mediante realidad aumentada. Como en los videojuegos en primera persona, los espectadores contemplamos la película desde la subjetividad perspectiva de su protagonista, Juliana Restrepo, una mujer de clase media que recorre la ciudad colombiana de Medellín mientras realiza sus tareas cotidianas. Cada una de sus interacciones con el entorno está articulada por una epifanía de publicidad explosiva, indicaciones, mascotas virtuales y otras imágenes-spam de estética gamificada que superponen a la imagen de la ciudad su dimensión informacional. Asistimos a un fenómeno urbano a la vez opresivo y subyugante que también ofrecía el Londres que cautivó a Engels a finales del siglo XIX. La dinámica de la ciudad industrial se ve ahora reemplazada por el impulso conectivo del capitalismo informacional, alentando una suerte de sistema nervioso compartido por la ciudadanía.

Las secuencias ofrecidas aquí por la RA no son representaciones del mundo, sino que están creando el propio mundo mediante un “nuevo protocolo estético” (Bucknell, 2022). La película es una hipótesis sobre un futuro absolutamente tecno-dependiente cuya argumentación se apoya en la hipertrofia del presente mediado. La hiper-realidad propuesta por Matsuda no es sino la absoluta ruptura epistemológica de los límites entre lo físico y lo digital, disueltos en un régimen perceptivo saturado de capas informacionales interactivas y visiblemente superpuestas que desencadenan en el espectador la sensación de un entorno personalizable (Fig. 7). Con esta visión delirante, el realizador cuestiona la falsa sensación de totalidad del régimen escópico de la RA, exponiendo el doble filo de estas tecnologías: por un lado nos ofrecen grandes posibilidades en lo que respecta a la información y por otro controla nuestra manera de comprender y consumir el mundo. Sin pretender arruinar el argumento del corto,

Figura 6: Keiichi Matsuda, 2016. Captura de la película *Hyper-Reality*.



Fuente: hyper-reality.co

queremos subrayar la moraleja metafórica subyacente tras la estética desmesurada de *Hiper-Reality*: en su entorno urbano sobreexposto no hay lugar para la pregnancy por la dificultad de procesar imagen-spam, demasiada sobreexposición termina por cegarnos. Por esto, en un descuido, un hacker secuestra la identidad virtual de Juliana, exponiéndola a un paisaje urbano desprovisto de su piel informacional.

Figura 7: Keiichi Matsuda, 2016. Captura de la película *Hyper-Reality*.



Fuente: hyper-reality.co

Conclusiones

Normalizado el estatus conectivo que nos define como sociedad, la subsiguiente redefinición de la experiencia urbana mediada por el imperativo tecnológico constituye la premisa sobre la que se ha desarrollado la investigación. El recurso a la práctica artística como manifestación de la realidad

contemporánea se presenta, entre el amplio abanico de referencias exegéticas, como una oportunidad eficaz para contextualizar fenomenológicamente un entorno híbrido sin precedentes. La percepción relacional inherente al orden topológico del entorno activa un paisaje en constante actualización frente al marco estable convencional heredado del pensamiento reduccionista. Los tres casos de estudio aportados, lejos de pretender ingresar en una clasificación delimitadora de carácter taxonómico, descubren esta nueva hipótesis territorial, enlazándose entre sí y a la vez con diferentes aspectos mediante los que se revela el fenómeno emergente que hemos definido como ciudad hipermediada. Su relato en las líneas precedentes evidencia que la aproximación conceptual al hecho físico-digital debe proceder de las mismas herramientas que la confeccionan, porque la tecnología no está separada de la realidad, sino que la construye.

Al articularse con la práctica artística, el ejercicio, realizado en esta investigación, de ampliar el contexto tradicional de la metáfora visual hacia un mecanismo descodificador de la complejidad instalada en el entorno, ha resultado fundamental para confirmar la hipótesis de esta investigación. Trasladando aquella afirmación de Borges según la cual, la historia universal es la historia de unas cuantas metáforas, la realidad mixta que nos rodea integra otro estrato histórico mediante la incorporación de sus propias metáforas. El vínculo del arte contemporáneo con la metáfora ha fortalecido el aspecto pedagógico del tropo, pero, simultáneamente, ha contribuido a aumentar la subjetividad perceptiva. Si toda metáfora es un trayecto cognitivo, el continuo flujo de visualizaciones convergentes en nuestras interfaces descubre un territorio confeccionado mediante un tejido metafórico que articula una multiplicidad de capas de significados subjetivos solapados. La ciudad hipermediada orquesta, por consiguiente, una fenomenología sistémica en continua redefinición. Es en este contexto acelerado donde surgen los dos grandes retos del sistema-red. En primer lugar, se debe fortalecer una crítica inmanente para identificar la hipostasia de metáforas capaces de congestionar el sistema-red; su imposición, propiciada por la ligereza del enlace electrónico y por la mitomanía digital, supondría un peligro para la evolución del entorno conectado, obligando a transitar por una vía unidireccional. Por otro lado, la inteligencia artificial se postula como un reto cuyo potencial apenas estamos comenzando a explorar y que, si finalmente participa en el perfilado de nuevas realidades urbanas, exigirá, en unos años, el trazado de nuevas metáforas.

Referencias Bibliográficas

- Aldrich, V.C. (1968). Visual metaphor. En *The Journal of Aesthetic Education*, 2(1), 73-86. <https://doi.org/10.2307/3331241>
- Alonso, E. y Sosa, J.A. (2017). Superposición de subjetividades: La ciudad y lo virtual. En *Revista Indexada de Textos Académicos (RITA)* (7), 102-109. <https://tiny.cc/wub8zz>
- Arnau, J. (2022). *En la mente del mundo: La aventura del deseo y de la percepción*. Galaxia Gutenberg.
- Antón, J. (3/05/2019). La vida actual no invita a pensar. [Entrevista con P. Sloterdijk]. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2019/05/03/ideas/1556893746_612400.html. (Fecha consulta: 23-02-2024).
- Benjamin, W. (2007). *Libro de los Pasajes*. Akal.
- Black, M. (1962). *Models and metaphors. Studies in language and philosophy*. Ithaca. Cornell University Press.
- Bolognesi, M., Brdar, M., Despot, K. (2019). *Metaphor and Metonymy in the Digital Age*. John Benjamins Publishing Company.
- Borgdorff, H., Peters, P., Pinch, T., eds. (2019). *Dialogues between artistic research and science and technology studies*. Routledge.

- Brandl, M.S. (2023). *A philosophy of visual metaphor in contemporary art*. Bloomsbury Publishing.
- Bucknell, A. (2022). The Augmented City. En *Modemworks*. Research Issue nº 8. [En línea]. Recuperado de <https://modemworks.com/research/the-augmented-city/> (Fecha consulta: 22-01-2024).
- Buckhard, R. (2004). Learning from architects: the difference between knowledge visualization and information visualization. En *Proceedings of the Eighth International Conference of Information Visualization (IV04)*, pp. 519-524. <https://doi.org/10.1109/IV.2004.1320194>
- Didi-Huberman, G. (2010). Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras? [Catálogo de la exposición]. MNCARS y TF Editores.
- Didi-Huberman, G. (2006). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Manantial.
- Domínguez Muñino, J. (2020). Educando en nuevos procesos visuales: Abstracción y metáfora en la micrografía digital. En *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanismo Digital* (18), 4 -18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7652398>
- Essinger, J. (2007). *Jacquard's web. How a hand loom led to the birth of the information age*. Oxford University Press.
- García García, A. (2022). La ciudad y los datos: Nuevas realidades urbanas de la dimensión informacional. En *UE Steam Essentials 2022*.
- García Vergara, M. (2020). Hiperespacios. En Enguita, N. y Castelló, J. (eds.) *Hiperespais* [Catálogo de la exposición homónima]. Fundació per amor al art.
- Gómez De la cuesta, F. (2021). *ULTRAFOTOGRAFÍA. Una investigación (extraordinaria) sobre la (foto) sensibilidad. Un proyecto sobre la luz y el color, el reflejo y el espectro, la forma y el soporte*. CENDEAC. Centro Párraga.
- Hansen, M. (2013). *Bodies in code*. Routledge.
- Harraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of the nature*. Routledge.
- Huxley, A. (2002). *Las puertas de la percepción*. Edhasa.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Lima, M. (2011). *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*. Princeton Architectural Press.
- Madary, M. (2021). Engineering the Minds of the Future: An Intergenerational Approach to Cognitive Technology. En *Axiomates* 32, 1281–1295. <https://doi.org/10.1007/s10516-021-09580-5>
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2017). *Instagram and contemporary image. California institute for Telecommunication and Information & The Graduate Center*. Cultural Analytics Lab.
- Martín Prada, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Akal.
- Picon, A. y Ratti, C. (2023). *Atlas of the senseable city*. Yale University Press.
- Rees, M. (2022). Augmented Reality, the Expansive Object, and the Vivification of the Memory Theatre: Field Notes. En Geromienko, V. (Ed.). *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium* (2022 Edition), Springer. pp. 75-94.
- Richardson, I. (2020). Postphenomenology, ethnography, and the sensory intimacy of mobile media. En: Miller G, Shew A (eds) *Reimagining philosophy and technology, reinventing Ihde*. Springer International Publishing, Cham, pp. 159–174.
- Rogers, H.S. (2022). *Art, Science and the Politics of Knowledge*. The MIT Press.
- Santos, D. (29/3/2012) Interview with John Craig Freeman. En *dorothisantos.com*. [Página web]. Recuperado de <https://dorothisantos.com/2012/03/29/interview-with-john-craig-freeman/>.
- Serig, D. (2006). A conceptual Structure of Visual Metaphor. En *Studies in Art Education* Vol. 47 nº 3 (Spring 2006), pp. 229-247. <https://doi.org/10.1080/00393541>

Skwarek, M., Veenhof, S., Thiel, T., Pappenheimer, W., Freeman, J.C., Manzione, C., Rhodes, G.A., Cleater, J. (2011). *The AR Art Manifesto*. [En línea]. Recuperado de: <https://manifest-ar.art/> (Fecha consulta: 02-2-2024).

Vincent, J. (2013). Breaking the Metaphor: Augmented Reality Theory and the New Aesthetic. En *Cyborgology* [Página web]. Recuperado de <https://thesocietypages.org/cyborgology/author/jamesvincent/> (Fecha consulta: 17-1-2024).

BIO



Alejandro García García es arquitecto por la Universidad Politécnica Valencia y Doctor Arquitecto (Cum Laude) por la Universidad Politécnica de Madrid con la tesis *Layerscapes: Imperativo cartográfico en la ciudad hipermediada*. Es miembro del Grupo de Investigación “Figuración, Representación e Imágenes de la Arquitectura” de la Universidad Complutense de Madrid, director del Máster en Diseño Urbano de la Universidad Europea y colaborador en el Máster en Comunicación Arquitectónica de la ETSA Madrid. Divulgador de la arquitectura y la ciudad en diversos medios, ha expuesto en la XVI Bienal de Arquitectura de Venecia. Su dominio de investigación se dirige hacia la fenomenología derivada de los vínculos entre la arquitectura y la tecnología digital. aggarcia.ab@gmail.com