

# LA IMAGEN Y LA HIPERREALIDAD. EL PROBLEMA DEL VACIADO DEL SÍMBOLO

Arturo López Domingo

Universidad de La Laguna

Email: [arturo.lpz.domingo@gmail.com](mailto:arturo.lpz.domingo@gmail.com)

## RESUMEN

El estudio explora el concepto de hiperrealidad y su impacto en la relación entre la imagen y la realidad, analizando cómo la imagen se ha convertido en un sujeto que ejerce violencia sobre los cuerpos y las percepciones. A través de enfoques filosóficos y antropológicos, se examina cómo la repetición de imágenes en contextos hipercomunicados vacía los símbolos de significado, creando una realidad suplantada. Los métodos incluyen el análisis de teorías de autores clave y la observación de fenómenos contemporáneos como las redes sociales y la desmaterialización del cuerpo. Los hallazgos revelan que la hiperrealidad transforma la identidad y el entorno, generando nuevas formas de violencia simbólica. Se concluye que es crucial entender la imagen como herramienta política y cultural, proponiendo su desestabilización para recuperar su uso humano.

PALABRAS CLAVE: imagen, hiperrealidad, violencia, repetición, error.

THE IMAGE AND THE HYPERREALITY.  
THE PROBLEM OF SYMBOL EMPTYING

## ABSTRACT

The study explores the concept of hyperreality and its impact on the relationship between image and reality, analysing how the image has become a subject that exercises violence on bodies and perceptions. Through philosophical and anthropological approaches, it examines how the repetition of images in hypercommunicated contexts empties symbols of meaning, creating a supplanted reality. Methods include analysis of key authors' theories and observation of contemporary phenomena such as social networks and the dematerialisation of the body. The findings reveal that hyperreality transforms identity and environment, generating new forms of symbolic violence. It is concluded that it is crucial to understand the image as a political and cultural tool, proposing its destabilisation in order to recover its human use.

KEYWORDS: image, hyperreality, violence, repetition, error.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.atlantid.2025.16.08>

REVISTA ATLÁNTIDA, 16; diciembre 2025, pp. 131-147; ISSN: e-2530-853X

Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional



## INTRODUCCIÓN

Los yogures de fresa no saben a nada que se parezca a las fresas, lo mismo con la macedonia, con el coco o con el plátano. Los sabores han sufrido una resignificación por parte de las principales empresas de alimentación que ofertan este tipo de productos de sabores químicos. Las sabrosas frutas ven vaciada de significado la idea de su sabor. La imagen del *sabor a* ha suplantado a la «esencia» de aquello que nos estamos comiendo. La creación de un relato comercial sobre estos sabores ha permeado profundamente en nosotros. Nos han vendido durante décadas y décadas yogures, caramelos y bebidas *sabor a*, con *imágenes de*, que posteriormente poco parecido tenían a una cuestión de sabor. No obstante, seguimos hablando de yogures de fresa, de macedonia, de coco y de plátano.

Asistimos entonces a cómo la idea de un sabor reinterpretada por la industria alimenticia ha conseguido, a través de la repetición, y del uso de la imagen, consolidar la idea de que sus productos *saben a* algo a lo que en realidad no saben ni remotamente. Es la conformación de una hiperrealidad. Esta es una imagen que sustituye a la real y se ha hecho operativa mediante el color del producto, del nombre, del uso de representaciones figurativas del fruto, etc., en definitiva, del *marketing*.

Así pues, este texto tiene como objetivo explorar el concepto de hiperrealidad y cómo influye en nuestra relación con el mundo. Exploraremos una reformulación del concepto de imagen partiendo de propuestas filosóficas para llegar a términos operacionalizables para la antropología de nuestros días y nuestra relación con esas mismas imágenes en un contexto hipercomunicado en el que cuestiones como el flujo de información encontramos que nos impacta directamente y nos transforma, no solo desde una perspectiva psicosocial, sino también en nuestro cuerpo.

## LA IMAGEN

Hans Belting nos habla de la imagen como más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen. Vivimos con imágenes y entendemos el mundo en imágenes. Esta relación viva con la imagen se extiende de igual forma a la producción de imágenes que desarrollamos en el espacio social, que, podríamos decir, se vincula con las imágenes mentales como una pregunta que como una respuesta (Belting, 2002, p. 14). Es decir, que mientras que la imagen es producida por nosotros, y asimismo interpretada en el terreno físico, aquello que percibimos no son sino *representaciones de la imagen*. Por ejemplo, la imagen de una botella es una representación de la realidad, abarcamos bajo el concepto «botella» multitud de tipos, materiales y formas con la que son creadas y hacen único cada diseño del recipiente.

Así pues, desde este punto, tenemos que comenzar a diferenciar entre dos conceptos claves para entender la problemática que pivota este tema: la imagen y *la Imagen*. La diferencia que planteo aquí, lejos de ser simplemente gramatical, ocurre igual a cuando nos referimos a un estado o a un Estado, una diferencia deliberada,

no es un error en la escritura. Mientras que con imagen(es) me referiré a las imágenes tal y como las conocemos y concebimos; cuando hable de la Imagen, estaré haciendo referencia a la misma como herramienta o sujeto.

Belting también nos habla sobre cómo no somos amos de las imágenes que producimos ni con las que interactuamos, sino que más bien somos *lugar de las imágenes* (2002, p. 44). Lugar a merced de las mismas. Una casa en la que las imágenes habitan, y como tal, producen cambios en la misma para adaptarlas a sí mismas. Cambios en la mentalidad luego de ver según qué imágenes, ideas que se nos ocurren que cambian nuestra forma de ver y de relacionarnos con el mundo, etc. Son ejemplos de cómo las imágenes habitan en nosotros y modifican su *lugar para vivir*. Por ejemplo, la visualización de una imagen traumática y cómo esta nos cambia.

Podemos entonces establecer desde la antropología al menos dos aspectos de la realidad que se hallan en tensión en relación con el cuerpo: lo somático –lo tangible–, es decir, aquello que somos como hecho natural; y la imagen, aspecto en el que se aúna no únicamente lo imaginario, sino también lo simbólico. Lo simbólico es aquí representado bajo los discursos que construyen al cuerpo; como puede ser el cuerpo-máquina del Renacimiento o el cuerpo-templo del catolicismo. Baudrillard en la conferencia *La agonía del poder* nos presenta a colación de esto, además de las dimensiones *realidad, imaginación y simbolismo*, una nueva dimensión: *lo experimental*, referida a aquella en la que lo real y lo imaginario se han visto desplazados por lo virtual, por aquello que *simula ser*, pero evadiendo también lo simbólico en tanto se halla en constante cambio y nada acaba por trascender (2020).

Así pues, presentamos los tres pilares principales de aquello que conforma nuestra relación actual con la Imagen: en sí misma, en relación con lo somático, y en lo experimental –que en este esquema actúa como el escenario en el que interactuamos con las imágenes, la hiperrealidad, una suerte de terreno superpuesto a lo somático en el que interactuamos con imágenes–. La conversación entre Baudrillard y Belting es esclarecedora; encontramos cómo se genera el prisma desde el que observamos una realidad en la que la Imagen se presenta como un sujeto sublevado contra quiénes la utilizan. Pero esta sublevación consiste en, al menos, tres formas de violencia que nos son ejercidas desde su dimensión: *la vírica*, que nos presenta Baudrillard (2020), formulada desde el asesinato de las otras formas de violencia y reproducida masivamente desde la reproducción de las imágenes; *la invasión a lo somático*, ejercida mediante el trato de hacer que los *lugares habitados* por ellas –es decir, nosotros– produzcan representaciones de sí mismas mediante, por ejemplo, el arte o las modificaciones corporales. Es el asalto de Lucifer al Cielo. Esta segunda forma de violencia de la Imagen no se basa únicamente en la expresión artística y su representación, sino que además trata de dar forma al cuerpo somático de las personas. Trastornos de la conducta alimentaria (TCA), vigorexia y demás formas de disforia, así como los deseos de cambio estético, se presentan como una formulación desde la Imagen para llegar a romper la tensión con lo tangible, con lo palpable. Pretende dejar el reino de lo Intangible, cansada de la representación de sí, *busca ser*.

La tercera forma de violencia ejercida por la Imagen nos la trae Pirela Torres (2001), hablando sobre la cronopolítica de Virilio (1986) y cómo en un contexto en el que nos movemos a la velocidad de la luz, el espacio es un concepto anulado. Esta

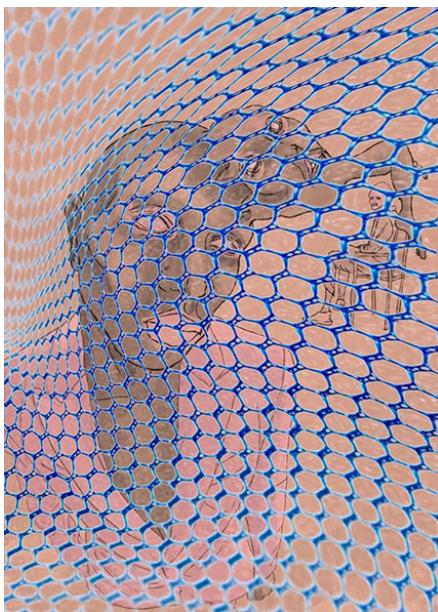


Imagen 1. Fuente: elaboración propia.

es la *anulación de la localización*. Las extensiones de terreno son insignificantes en cuanto la velocidad se vuelve fugaz. Poseemos la característica divina de la instantaneidad en un mundo holográfico. Torres nos advierte sobre cómo leyes inherentes al urbanismo, como la persistencia del sitio, comienzan a disolverse en la virtualidad, sustituyéndose por la «tele-ciudad». Por consiguiente, podemos considerar esta como esa tercera manera que tiene la Imagen de atacarnos; la deslocalización de nuestro contexto mediante la velocidad de desplazamiento en la hiperrealidad y la manera en la que las hipercomunicaciones nos marca y satura. Mientras que la velocidad de lo virtual nos desitúa, la hipercomunicación nos aísla de nuestro contexto inmediato en pos de una comunicación superior con el resto del cibermundo, nos satura con información exterior al lugar en el que nuestro cuerpo está situado. Produce un aislamiento sensorial en el que la información que recibimos pasa de brotar de nuestro alrededor para emanar de nuestra pantalla.

Volviendo a Baudrillard, tenemos en la introducción de Santamarina en el libro *La Agonía del Poder* el resumen de una de las tesis principales del autor; encontramos que «Devenir imagen» significa, para las sociedades y para los individuos, exponerse en su totalidad, exponer la cotidianidad de lo que nos gusta de nosotros mismos y de todo aquello que ni siquiera hemos digerido de nuestras sombrías realidades. Desaparece el sentido de secreto, de privacidad, de intimidad para la condición de sujeto, pero sobre todo desaparece el *ser real* (2020, p. 20). Es de extrema

importancia en mi opinión observar esta idea, pues nos será crucial para entender a los sujetos basados en el cuerpo-imagen. El autor en ella nos ayuda a vislumbrar cómo hemos sido ya no objetivados, sino algo más, algo más perverso: hemos sido desmaterializados. Nuestra intimidad, nuestra cotidianidad se ha visto transformada con el paso del tiempo en *imágenes de sí* mismas, mientras que la Imagen se pugna por volverse somática, nosotros hemos pasado de movernos en una hiperrealidad en donde la realidad acaba siendo pulverizada para convertirse en una representación de la misma, que acaba deviniendo en banalidad. Baudrillard (2020) preveía algo que posteriormente con las redes sociales se ha visto exponencialmente reflejado, sobre cómo la hiperrealidad formula algo que no se presenta como una imitación ni sátira, sino como una *suplantación* de la realidad en sí misma. Lo virtual desplaza a lo palpable en nuestra relación con nuestro entorno.

No obstante, cabe destacar cómo la Imagen es un sujeto que nunca *llega a ser*, su identidad es siempre inorgánica. Su hiperactividad, su liquidez, denota una ansiedad (Fran, 2023) que la hace continuamente mantenerse en un estado de atopía (Eisenman, 2007), en el que se niega cualquier posibilidad de establecer una relación con el lugar, como si fuese un espacio absolutamente liminal, en el que, como dice Padilla, el espacio virtual no posee historia y la identidad se disuelve (2014, p. 61). Virilio, en relación con esta velocidad en la virtualidad a la que nos somete la Imagen, nos habla sobre cómo nos hemos habituado al movimiento a la velocidad de la luz, y cómo el poder es definido por la disponibilidad de esta velocidad. Los gobiernos han de ser capaces de estar en todas las temáticas y todos puntos del territorio a tiempo real, de estar *cuando y donde* suceden las cosas, cataloga a las democracias que se suceden en esta hiperrealidad como *dromocracias*. Virilio (1989) entiende los accidentes como devenires no planteados en un inicio del uso de las tecnologías. A cada tecnología le acompaña su accidente, y así como el accidente de un martillo puede ser el uso como arma de guerra; el de la imagen, la Imagen.

Me gustaría introducir un concepto que considero clave para entender el accidente de la Imagen y que no he encontrado en las lecturas previas a este texto. Se trata de la clasificación del error, en este caso, la diferenciación entre *glitch* y *bug*. Y es que mientras que el *glitch* es un *error* en tanto es un accidente, pero lo es, como decíamos antes, mediante el uso no previsto del error de esa imagen, espacio o herramienta. Podríamos decir que es un *error útil*, operacionalizable. Mientras que en el caso del *bug*, nos encontramos que el inicio del concepto se halla en el siglo XIX cuando insectos se metían entre los mecanismos de las máquinas y devenían en errores en su funcionamiento y estropeamiento. Basalla, en su obra *La evolución de las tecnologías* (1988), nos propone una evolución –dirían Deleuze y Guattari que sigue un sistema arbóreo– no lineal, pero sí partiente de un punto común. Esta visión contempla que las tecnologías se desarrollan a partir de otras ya existentes y que puede haber influencias mutuas, así como que las mismas pueden tener múltiples usos, *más allá de su propósito original*. Esto me parece reseñable porque asienta un antecedente a la idea de cómo las herramientas se desarrollan siguiendo un esquema no lineal. De forma parecida creo que es observable la evolución de la imagen. Sin embargo, este autor no incide específicamente en el error, salvo en su concepto de evolución

tecnológica. Ahí el error se plasma bajo el esquema de ensayo-error; de hecho, reconoce la importancia de esto cuando habla de Marconi y la antena.

During the process of selection, humankind is constantly defining and redefining itself and its cultural situation. As it establishes its changing goals, technological choices are made that may affect the welfare of generations to come. This selection process is of crucial importance for present and future human history, yet it does not function in a rational, systematic, or democratic manner. Trial and error predominates as a method, (...) A process open to the influences of such diverse and conflicting forces is not one whose operation is likely to be readily summarized or neatly reduced to a theoretical model Basalla (1988).

El *bug* sería el error *total*, aquel que si bien no tiene por qué ser inoperativo, sí que es difícil usarlo o no es deseable. Sin embargo, cada uno de estos tipos de errores, si bien en un estadio micro pueden ser o no operacionalizables, en una visión macro, cada error nos sirve para ampliar los horizontes de acción; nuevos caminos, caminos cerrados, caminos correctos, etc. Podemos argumentar cómo las instituciones milenarias que poseemos a día de hoy, como el Estado, son máquinas no solo de aprendizaje y absorción, sino que también son *sujetos que aprenden del error* en una perspectiva constante y trascendental, adquiriendo visiones amplias del contexto y del entorno. Cada error es una fuente de aprendizaje, abriéndonos nuevos caminos o haciéndonos ver cuáles no eran los senderos que recorrer.

Con la llegada de la revolución digital, dejaron de ser referencias a pequeños animales que se introducían en los mecanismos de las máquinas para pasar a ser *errores informáticos*, bien debido a defectos en el *software* o en el *hardware* o simplemente anomalías que alteran el correcto funcionamiento de la máquina. Me parece absolutamente necesario incidir sobre esto, la diferenciación entre estos dos conceptos cambia la percepción de, no solo el error y observar cómo este puede ser constructivo o destructivo, sino también nos sirve para, de alguna forma, «limpiar» la lente mediante la cual observamos la materia.

## EL CUERPO-IMAGEN Y LOS ERRORES

El contexto contemporáneo, hiperreal e hipercomunicado nos aporta caminos para la observación del concepto y su fenómeno del cuerpo-imagen. La representación de nuestros cuerpos e identidades en redes sociales y en la virtualidad, plazas, parques y calles de internet, y cómo confeccionamos los mismos, nos alejan de lo somático, de lo tangible. Nos alejan de lo físico. Encontramos nuestro cuerpo desmaterializado. Pero no solo en un plano virtual en tanto entendemos como nuestra comunicación o diversión *online*, sino que también nos alejamos de lo físico de nuestro cuerpo mediante procesos mentales como la dismorfia, o la desatención respecto al mismo, en los que la percepción de nuestro cuerpo es distinta a la realidad plenamente observable por el resto de personas. Así pues, no podemos entendernos como cuerpos concretos, sino que vemos cómo hemos acabado siendo híbridos entre materialidad e inmaterialidad, ya no solo en un plano espiritual, sino además

en un plano sintiente y social. Russell (2020) nos habla también de los cuerpos como tránsitos, como *cuerpos glitcheados*, o el cuerpo entramado de Najmanovich, ambas concepciones del cuerpo me parecen realmente importantes, entender que el cuerpo posee una de estas características, que es una sumatoria de estas, es tanto entramado como imagen y cósmico. Mientras que Najmanovich en el texto *Del cuerpo-máquina al cuerpo-entramado* (2001) nos sitúa en la idea del cuerpo como sujeto, no solo individual en tanto se autoreconoce, sino también como fruto de su ecología –tanto en un sentido social como simbólico y las relaciones en sí que derivan de esto–. Y es que nuestro cuerpo no es abarcable por la vista propia ni de los otros, nuestro cuerpo es atravesado por las imágenes que lo habitan y que buscan habitarlo, es modificado por el flujo de las mismas, por ello hablamos de cuerpo-imagen.

El cuerpo-imagen se conforma como aquel nacido de la interacción con la Imagen, el cuerpo esculpido. Podemos no referirnos a él solo como aquel devenido de la relación con internet, si bien gracias a este ha sufrido una aceleración en cuanto a la propagación y procesamiento. Me parece clave que desde la antropología contemporánea atendamos tanto a las cuestiones relacionadas con las comunidades *online* y a la interacción que hacemos con las imágenes y los flujos de información y su impacto tanto micro como macro. La proliferación de las redes sociales basadas en imágenes –Instagram, Facebook, TikTok, Snapchat, etc.– ha alterado el uso y la vinculación con las mismas. Las representaciones de otros cuerpos, reales, irreales, modificados, híbridos, generados a partir de *collages* de IA, entran en continua conexión con nosotros, conforman una suerte de nuevas culturas corporales virtuales con las que interactuamos. Nos encontramos en una suerte de relato *mythpunk* que poco tiene de ficción; encontramos cómo nos es común interactuar con otros cuerpos extraños, como los mencionados antes, como los bots, mentes colmenas, quimeras o zombis. Entonces, podemos decir que el cuerpo-imagen posee una relación con internet y las redes sociales en la que los procesos de cambio que sufre son acelerados. Es una relación de estrés en la que este cuerpo, si bien no reside únicamente en internet, sí que se le permite habitarlo como terreno. Por ejemplo, esos entes basados en la imagen de los que hablábamos anteriormente, o simplemente personas que saben jugar con el ángulo de sus fotos y son fotogénicas.

El cuerpo-imagen no es estable, genera imaginarios en torno a sí mismo y a menudo genera dismorfias con lo apreciable en lo tangible, bien sea por la modificación corporal en base a las realidades aumentadas como los filtros. Por medio de las nuevas tecnologías de la comunicación y de redes sociales como Instagram o TikTok, vemos cómo la despersonalización y desmaterialización del cuerpo se vuelve algo cotidiano; estamos observando imágenes, fotos de cuerpos, videos, etc., de personas, y bien sea por medio de los filtros, bien sea por actuación frente a la cámara, moda, *trends*, estamos creando continuamente imágenes relativas a lo real, que bien pueden presentarse desde la cotidianidad, como deformaciones de la imagen del cuerpo o ambas a la vez. Padilla Córdova (2014, p. 62) citando a Lieser reflexiona sobre cómo el avatar es el producto del cuerpo en la virtualidad, resultado hiperreal de la disolución del cuerpo en su condición de simulacro. Así pues, el avatar se presenta como nuestra representación descorporeizada, que puede no coincidir en absoluto con nuestro aspecto físico, pero sigue siendo nuestro cuerpo, seguimos

estando nosotros detrás de la pantalla. El avatar se presenta como la reencarnación virtual del cuerpo somático.

A esta aceptación de la vastedad se le suma la percepción de los lugares y la hiperrealidad, en la que la realidad pasa a ser una representación de sí misma, o, como nos dice Baudrillard, el hiperrealismo de la simulación se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo (2020, p. 49). Ya no solo es que nos enfrentemos desde una desmaterialización del cuerpo a un mundo palpable, sino que, además, nuestro entorno también ha sido progresivamente apartado de su significación, y por lo tanto de nuestra experimentación y simbolización del mismo. Pasamos de que en nuestros sitios de vida cada esquina sean lugares significados, sean lugares en los que o bien hemos desarrollado vida o bien hemos visto desarrollar vida, a ser no-lugares, desprovistos de una historia y una significación. Fotografías de turistas. Esto por supuesto no podemos verlo como un hecho absoluto, no hablo sobre una pérdida total del contexto –seguimos saliendo a la calle y seguimos viviéndola–, pero la forma de interacción con el entorno ha ido cambiando. La imagen de las calles y nuestra forma de habitárlas no es la misma que hace 20 años, cuando la Imagen no había obtenido la relevancia no solo sobre el cuerpo, sino también sobre todo lo concreto que ahora observamos con la evolución de internet.

El *glitch* interviene aquí de forma disruptiva, tal y como lo es por su propia naturaleza. Si partimos de que aquello con lo que nos relacionamos está intervenido por la Imagen, y de cómo esta se ha adueñado de nuestra realidad y nuestra vida, comprendemos que dicha Imagen -al ser virtual y, en estos casos, figurativa- se constituye a través de representaciones de formas reales; es decir, de formas que existen y son identificables. Bien, pues el *glitch* interviene en tanto es una evolución *accidental* y útil de la imagen. Si la hiperrealidad nos es operativa por su *semejanza figurativa* con la realidad somática y cómo nos ayuda a «digerirla», debemos hacerla inoperativa. La realidad es irreductible, el intento por reducirla es una construcción que si ya de por sí el aparato de observación de la misma es político, la construcción de la hiperrealidad conforma la creación de un *nuevo mundo político*. Lugar donde las lógicas hegemónicas son no solo ideología, sino ley y edificaciones a través del algoritmo. Solana Ruiz (2019) nos da algunos ejemplos donde observar las ideas que nos plantea el paradigma de la complejidad de Morin. Me parece importante rescatar de este paradigma, para esta cuestión el principio de autoecoexplicación, prisma a través del cual observar tanto la autonomía como la ecología de las ideas. Como decíamos antes, la simplificación de los conceptos en cuestiones tan delicadas como la Imagen, la identidad o la historia, son construcciones políticas de los mismos. La realidad es rica y fluida y, como tal, la contradicción es constante y debe aceptarse. Para mí ese es uno de los principales problemas de la creación de la narrativa hiperreal, la formación del relato hegemónico y unidireccional. La guerra infinita, el fin de la historia.

Propongo entonces estropear la Imagen, devolverla al plano de lo intangible y comenzar a trastocar la hiperrealidad, comenzar una *ofensiva contra la Imagen*. Debemos, pues, tratar de devolver la imagen a nuestro uso de la misma, volverla herramienta de nuevo, dominándola para regocijo y creación humana. Al igual que cuando Baudrillard (2020) nos refiere a la violencia de la Imagen como la *virulencia*,

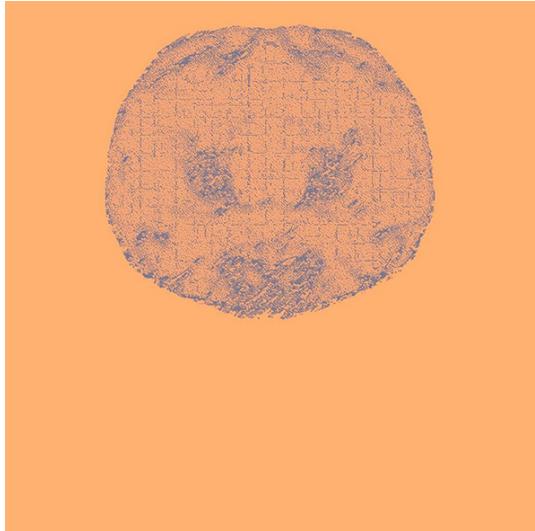


Imagen 2. Fuente: elaboración propia.

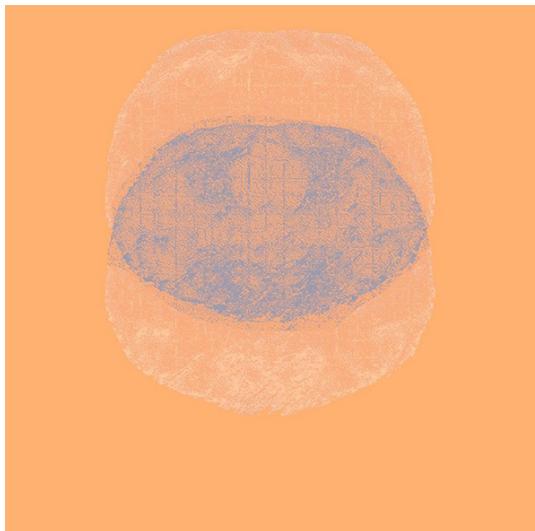


Imagen 3. Fuente: elaboración propia.

en tanto esta anula las otras formas de violencia, nosotros podemos usar la misma para luchar contra el fuego con fuego. Es decir, usando el *glitch*, por ejemplo; las imágenes y su repetición como una forma de agotar y saturar a la Imagen de una forma vírica como hacen las *kpopers*. Cualquier forma operacionalizable de la misma pasa por la

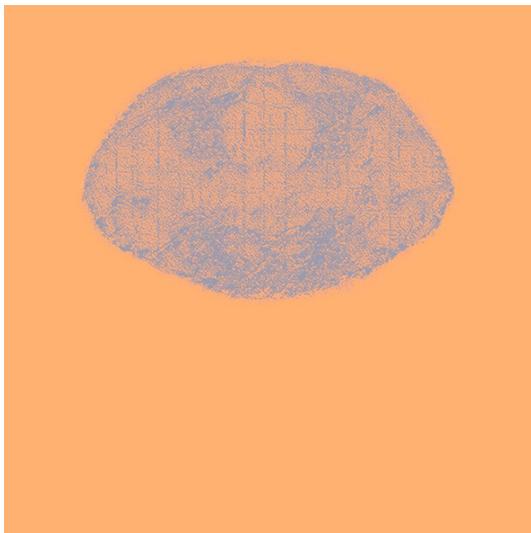


Imagen 4. Fuente: elaboración propia.

figuratividad, es susceptible de crear nuevas formas en base a su repetición. Así pues, las nuevas formas también pueden ser repetidas hasta crear nuevas formas, y así *ad infinitum*. Formas que si bien podemos vislumbrar y entender como representaciones, no son sino eso, abstracciones en base a la repetición de imágenes figurativas.

Lo figurativo encierra una correspondencia directa con lo somático, con lo percible, es representación de ello. Es entonces «natural» que identifiquemos una cosa con la otra y nos sea sencillo sustituir la realidad por representaciones de la misma, la simplificación es atractiva para articular el pensamiento. No obstante, ¿de qué detalles se está prescindiendo? ¿Cuáles son los elementos mínimos necesarios para identificar a un tigre? Rayas, colmillos y garras son reducciones de aquello que *es*. Y lo mismo pasa con las concepciones del cuerpo (*trans/post*)humano, enajenar sus características más allá de lo tangible es un reduccionismo coercitivo. El cuerpo va más allá de ello, como vemos en el texto de Najmanovich (2001); no solo es tangible, sino relacional, simbólico y fluctuante, al contrario que las imágenes de sí como el cuerpo científico, donde si bien sí se observa un *unitas multiplex*, este es atomizado como conjunto y no es planteado sino en los últimos años como *algo más allá de sí*. Y es justamente esta imagen del cuerpo desde el prisma médico el que ha formulado aquello que es ser hombre y mujer, mutilando sistémicamente a las personas intersexuales. La importancia de la imagen es crucial, nuestro modo de relacionarnos con ella es una cuestión que no puede esperar, pues, como veremos en el siguiente apartado, la hiperrealidad del relato tiene una respuesta directa con el sujeto al que oculta y vacía.

## LA ENCARNACIÓN

Pero ¿qué traducción tiene la Imagen que tratamos a lo largo del texto al cuerpo? En otras palabras, ¿cómo aterriza el concepto en nuestra realidad más tangible? Tras entender cómo cuerpo e imagen se hacen semejantes, debemos poder observar la Imagen no solo como sujeto, el cual trata sin éxito de ser tangible; mediante el hiperrealismo, mediante su hospedaje en nuestros cuerpos, mediante el moldeamiento de nuestra realidad a una imagen... Nos hallamos pues ante un sujeto cansado, una suerte de Pinocho eterno que nunca llega a ser niño. La Imagen que no llegará a ser Carne. Al menos si no es por medio de un profeta que invierta el *status quo* tangibilidad-imagen.

Como antes decíamos, la Imagen ha moldeado nuestra realidad, y es por medio de la misma que se producen *glitches* y *bugs* en nuestra epistemología y nos permiten seguir evolucionando. Basalla (1988) sostenía también en su libro cómo en la cultura también se producían situaciones de evolución a raíz del ensayo-error. En el arte podemos concebir por medio del prisma *glitch* corrientes como el punk o el drill como *glitches* que desembocaron y desembocarán en repeticiones y enturbiamiento que acabarán por devenir en nuevos *glitches* y nuevos estilos. En nuestros cuerpos lo podemos ver con las tendencias dietéticas, de imagen del cuerpo ideal o de cómo ha evolucionado el papel de los gimnasios en tanto la construcción de nuestro cuerpo a raíz de la observación de los otros y tratar de imitarlos (Bordo, 1993), o mismo cómo ha evolucionado el cuerpo según la época y cuáles eran las visiones sobre el mismo que lo moldeaban. Aquí es donde podemos ver la máxima aproximación de que «El Verbo se haga Carne», cuando la Imagen se hace escultora; escultora de nuestros cuerpos, así como nosotros lo fuimos de rocas y maderos. Aunque a lo mejor con el desarrollo de redes sociales de realidad virtual y de realidad aumentada –donde observamos la hibridación y podemos considerar el ecotono entre la realidad virtual y la somática– asistiremos a nuevas profecías que nos traigan nuevos tiempos y nuevas relaciones imagen-tangibilidad. Cabe no obstante augurar cómo estas tecnologías casi presentes posiblemente tan solo hagan ahondar la relación de las personas dentro de la hiperrealidad y las hipercomunicaciones. Trayendo nuevos terrenos por conquistar devenidos del contacto entre ambas realidades, produciendo nuevos ecotonos con códigos propios.

Padilla Córdova nos habla sobre la desmaterialización del arte no en tanto su desaparición material, sino en tanto la ausencia. La ausencia que deja el objeto artístico a través de los residuos que abandona (2014, p. 70). Los residuos en el plano en el que nos situamos en este texto no podemos entenderlos como aquel compost devenido de la repetición, cuando hablamos de cuerpos-imágenes y la evolución de las estéticas. O al menos no entenderlo desde un punto de vista desde el que el residuo es aquello sobrante e inservible. Sino que, como en el compost, los sujetos que repiten las imágenes son los directos responsables de los *glitches*, la producción de lo disruptivo es fruto de la existencia de todos los intentos de repetición que son producidos. Sin la aportación individual a los errores colectivos con cada asemejación a una imagen, la *imagen disruptiva* no sería posible. En esta línea la ausencia se presenta entonces como aquellos significados que han sido abandonados, olvi-

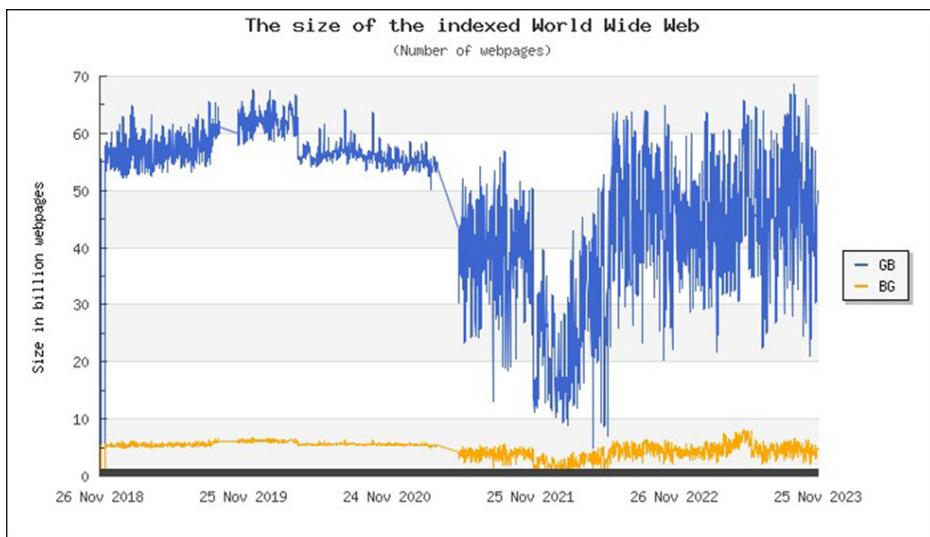


Gráfico 1. Gráfico actualizado del tamaño de internet en páginas web.

Fuente: <https://www.worldwidewebsize.com/#:-:text=The%20Indexed%20Web%20contains%20at,%2C%2014%20December%2C%202023.>

dados, imágenes que se tornaron obsoletas como figurativas de un tiempo. Entonces, al igual que olvidamos los lugares en pos de construcción de nuevos no-lugares mediante el olvido (Augé, 1992), también hay identidades ausentes, muertas, aquellos yo que se han disuelto en lo virtual. Por ejemplo, cuando realizamos una actividad de arqueología y rescatamos una cuenta abandonada en una red social nuestra de hace años y vemos esas publicaciones y nos da vergüenza ajena. Ya no nos sentimos representadas por ese yo que ahí queda plasmado, no somos esas personas aunque podamos tener incluso el mismo nombre y dirección. La ausencia es, si bien no palpable, sí constatable en la ausencia de «yoies» en el registro virtual. O mejor dicho, en el borrado de esos «yoies».

Esta gráfica nos muestra las webs existentes a nivel mundial y periódicamente actualizadas en los principales buscadores. Podemos analizar cómo hay momentos de picos y valles muy violentos, y podemos darle un contexto temporal, desde pandemias a crisis, pero eso no es lo que me interesa ahora mismo de lo que nos muestra, sino la cantidad de esos *yoies*, de avatares, que han desaparecido. Internet tiene, entre otros rasgos inherentes, la capacidad de funcionar como archivo de lo que ha sido la humanidad. Así pues, y en el hilo de la ausencia y del cuerpo-imagen como uno funcional dentro del entramado de *aquello que abarca* nuestro cuerpo, podemos encontrar cómo el borrado de nuestras memorias, y datos, como puede ser con la caída de Tuenti u otras redes sociales, son la pérdida de *aquello que somos*. De cicatrices y tatuajes felices de un pasado distante. El borrado de internet es un borrado

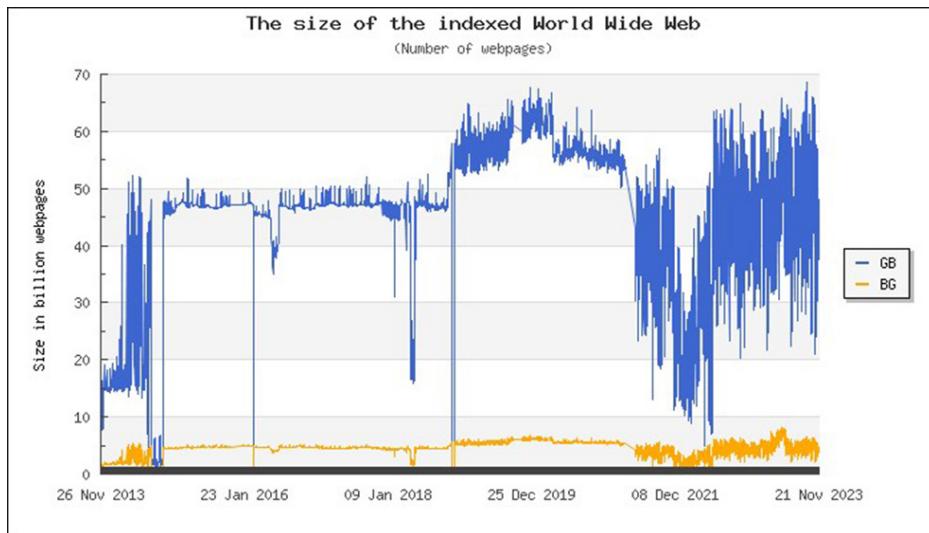


Gráfico 2. Gráfico actualizado del tamaño de internet en páginas web.

Fuente: <https://www.worldwidewebsize.com/#:-:text=The%20Indexed%20Web%20contains%20at,%2C%2014%20December%2C%202023>.

de la memoria de la fauna que contiene, lo humano incluido. Todo el conocimiento construido en los foros de los noventa y dos mil ya no existe sino en la memoria. Y bien podemos plantear en esta dirección la duda de si este borrado se corresponde con una voluntad. Muchas de estas páginas han caído por la falta de financiación y de mantenimiento. Quizás debemos comenzar a trazar líneas hacia la conservación de estos conocimientos. No sabemos cuáles de los comentarios o reflexiones de blog nos salvarán.

## HIPERREALIDAD Y VACIADO

La violencia de la imagen (y, en general, la de la información o la de lo virtual) consiste en hacer desaparecer lo real. Todo debe ser visto, todo debe ser visible. La imagen es el lugar de esta visibilidad por excelencia. Todo lo real debe convertirse en imagen, aunque casi siempre a costa de su desaparición (Baudrillard, 2020).

Frente a la concepción del panóptico de Foucault (1975) y al sinóptico, nos encontramos con un término que a mi parecer tiene un mejor aterrizaje en la actualidad: el anfisinóptico de Gabrielidis (2015), en el que los sujetos se observan mutuamente al mismo tiempo. Esto se alinea perfectamente con la visión de Baudrillard (2020) sobre las transparencias. Nos observamos continuamente, tanto poderes

como insurgencias. No únicamente es que mediante la datificación de nuestro día a día, de nuestra intimidad y banalidad, somos observados a tiempo real continuamente, sino que nosotros también observamos continuamente a empresas y Estados. La diferencia principal aquí viene a ser la cantidad de capas de transparencia y los medios para producir información.

Es importante entender que ahora mismo la Imagen ha invadido cada parte de nuestro cuerpo y ecosistemas. El *sexting* y el turismo han sido claves en esto. Miles de millones de fotos de cada estatua, calle, visión por satélites, grabación de vídeos, trackeo de nuestras rutas cotidianas, fotografías que nos hacemos sin ropa para mantener sexo virtual con gente, etc. Se presentan como modelos fotogramáticos. Mediante la fotografía y la datificación de nuestro territorio, tanto corporal como urbano/rural, hemos creado perfectos modelos de fotogrametría 3D. La hiperrealidad inunda todo, y nuestros cuerpos no son menos. Miles de fotos al año sobre cómo evolucionamos, los datos que son recogidos por los algoritmos que construyen y articulan nuestro territorio virtual. Nuestra sexualidad está también inmersa en este mundo. Encontramos noticias sobre cómo jóvenes que han crecido con el porno no se excitan al tener sexo las primeras veces y lo encuentran decepcionante. La representación del sexo se ha convertido en algo más interesante que el sexo en sí. El turismo y su fotografía nos ha fotografiado cada rincón de la ciudad sin darle absolutamente ningún contexto y sin conocer la historia. Fotos de fotos, alejando la realidad de sus imágenes. En este escenario en el que nos sentimos desdoblados y no nos sentimos como nos vemos en las fotos, tenemos la necesidad de fotografiar para recordar, encontramos que efectivamente somos habitantes de la realidad, de la hiperrealidad. Tenemos que existir como cuerpo-imagen en el mundo-imagen. El relato es creado y recreado continuamente, los Estados-nación, en su afán de legitimación frente a sí y frente a otros, tratan de continuamente de multiplicar las transparencias con el fin de, si bien son tan transparentes como invisibles, que de cara a la Historia, no haber fallado, de haber estado en cada lugar que debían hacer, de haber hecho aquello que debían hacer.

Un ejemplo doliente de cómo la realidad ha sido suplantada puede ser la propia construcción de las identidades nacionales. Fernando Estévez ya nos hablaba hace unos años de la construcción del imaginario relativo al guanche y cómo la arqueología en esta línea se había resuelto como arma política de creación de una narrativa en la que el guanche fuese X o Y dependiendo del fin político. No obstante, encontramos ejemplos como el de Ecuador, donde se reformula una hiperrealidad histórica a manos de una entidad indígena. Hugo Benavides (2005), en un pequeño texto que publica para la revista *Arqueología suramericana* sobre el grupo Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador (CONAIE), nos habla sobre cómo partiendo de la base del borrado de la historia y memoria que se produjo a raíz del colonialismo en América, y cómo la historia de estos pueblos originarios ha sido sistemáticamente erradicada, manchada, y sobreescrita, en la que la arqueología ha sido llevada históricamente por manos blancas –por la mano científica–, la CONAIE presenta, siendo consciente de cómo su historia ha sido alterada transformando su identidad, una nueva visión de la historia de su pueblo. Hacen esto prescindiendo de pruebas científicas sobre yacimientos y registros, construyendo una hiperreali-

dad que les permita reconstruir una dignidad perdida en el proceso colonial que les permita enfrentarse a las políticas neocoloniales.

Es importante, al analizar este caso, hablar de otro autor, Koselleck, y es que teniendo en cuenta justamente cómo si bien pudiesen existir fragmentos fácticos tanto en la historia propuesta por la CONAIE como en la propuesta desde el punto de vista científico, debemos entender que ambas visiones vienen atravesadas por una mirada cargada de política y de herencia colonial. Por un lado, la visión desde la herida, y por otro la visión legitimadora y hegemónica. Justamente es el relato colonial el que ha legitimado durante siglos el asesinato sistémico de indígenas. No estamos ante una suplantación de la realidad por parte de los indígenas, sino ante un problema de confrontación de relatos históricos hiperreales con consecuencias muy inmediatas. Koselleck (2001) nos propone un término muy interesante desde el que podemos observar esta situación; los *estratos temporales*, en el que cada momento histórico construye una epistemología propia, un *espacio de experiencia* y se superpone a la capa de la época anterior. No obstante, en estos estratos encontramos cómo los tiempos pasado, presente y futuro permanecen en contacto constante y cada uno es reinterpretado en cada nueva capa, la cual pasa a estar en una dialéctica constante con el resto de estratos, conformándose como nuevas transparencias superpuestas que nos hacen ver el pasado, presente y futuro de una forma distinta según el segmento desde el que miremos. Encuentro este ejemplo como un paradigma valiosísimo desde el que observar la historia como cuestión potencialmente hiperreal. Es valiosísimo en primer lugar, porque la CONAIE a día de hoy es un organismo que sigue vivo y activo, y se plantea como una plataforma estable contra su gobierno ecuatoriano; en segundo lugar porque han sido capaces de no solo articular una historia a día de hoy prescindiendo de la narrativa científica, sino de hacerlo operativo y generador de dignidad; en tercer lugar encontramos cómo la Confederación ha recogido e interpretado fragmentos del pasado, produciendo relatos a partir de esos fragmentos fácticos.

Partiendo de las ficciones políticas que plantea nuestro espacio de experiencia, la CONAIE nos muestra que una de las peores cosas que podemos hacer es dejar de imaginar nuevos caminos que reconstruyan las identidades arrasadas y reconstruidas a voluntad por la mano colonial, que ha revuelto cada una de las raíces de las culturas que ha pisado a través de la reinterpretación de su pasado, haciendo de las identidades colonizadas una suerte de bonsáis identitarios. Debemos tratar de imaginar más allá de la hiperrealidad, más allá de la mano científica, legados como el de las curanderas canarias amenazan con desaparecer bajo el olvido de las raíces de Canarias, así como desaparecieron las maguadas bajo la presión colonial. La Imagen y la formación de la hiperrealidad se conforman como herramientas políticas brutales que reescreiben no solo lo que *es* en tanto nuestro cuerpo, sino también *aquello que fuimos*, atacando a nuestra misma identidad colectiva.

## CONCLUSIONES

La realidad se formula a partir de la mirada que ejercemos sobre nuestro entorno y su ecología. La formulación de una herramienta que permita abarcar y enmascarar algo tan amplio solo puede darse desde la imagen y la simplificación. Desde aquello que proyectamos y cómo lo entendemos. La máscara vacía que supone la hiperealidad y las violencias que devienen de la Imagen sitúan a esta mirada en un terreno pantanoso y confuso que propicia ver cosas que no son, descontextualizadas, que son símbolos sin significado. Creo que es materia y responsabilidad por parte de la antropología social y cultural profundizar en la relación que tenemos con la Imagen. Pues como hemos ido viendo a lo largo del texto, define aquello que *es posible*, es moldeadora de la realidad, y no podemos eludir que tiene un impacto directo y constante con nuestra materia de estudio, lo humano, su ecología y semiótica, ¿qué papel tiene la Imagen en nuestros respectivos campos de estudio? ¿Cómo podemos ayudar a las comunidades desde el estudio de las imágenes y qué impacto están teniendo en su identidad? O incluso, ¿cuál es la relación que tenemos personalmente con la hiperealidad? ¿Estamos actuando dentro de la misma o estamos tratando de acceder a capas profundas de realidad?

Pienso que son preguntas interesantes que hacer *desde y a* los estudios humanísticos y sociales. Quizás nos permitan acercarnos de una forma más profunda a aquello que nos rodea y nos incumbe. Es posible que podamos ir derribando aquello figurativo que aplasta y se superpone a nuestra realidad. Otros futuros no colapsantes son posibles, tenemos que ir trabajando poco a poco e ir reformando nuestra mirada para ver nuevos caminos.

Considero que esto es un primer acercamiento por mi parte a la investigación sobre la imagen desde perspectivas antropológicas que, como digo, nos permite la creación de nuevos prismas y herramientas para aterrizar en el campo y acercarnos más a la realidad que envuelve al que sea nuestro objeto, sujeto o comunidad de estudio.

Finalmente, no puedo sino plantear más preguntas como conclusiones a este texto. La escritura del mismo me ha traído más dudas que respuestas sobre aquello que trataba de investigar. ¿La Imagen y su violencia podrán ser contravenidas? ¿Es posible imaginar un camino desde el cual demos marcha atrás con la producción de imágenes? ¿Solo cabe acelerarla hasta conseguir fallos que nos permitan comenzar a cavar túneles en los que escondernos?

## BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, M. (1992). Los no lugares. Espacios del anonimato. *Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- BASALLA, G. (1988). The evolution of technology. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9781107049864>.
- BAUDRILLARD, J. (2020). *La agonía del poder*. Alcalá.
- BELTING, H. (2002). *Antropología de la imagen*. Katz.
- BENAVIDES, H. (2005). Los ritos de la autenticidad: indígenas, pasado y el Estado Ecuatoriano. *Arqueología Suramericana*, 1(1), 5-25. [https://worldarch.org/wp-content/uploads/2008/05/RAS\\_1\\_1\\_2005.pdf](https://worldarch.org/wp-content/uploads/2008/05/RAS_1_1_2005.pdf).
- EISENMAN, P. (2007). *Written into the void: selected writings, 1990-2004*. New Haven, Yale University (p. 177).
- FOUCAULT, M. (2012). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- GABRIELIDIS, M.A.L. (2015). Régimen de visibilidad y vigilancia en la era de la identidad digital. *Revista Teknokultura*, 12(3). [https://doi.org/10.5209/rev\\_tk.2015.v12.n3.50385](https://doi.org/10.5209/rev_tk.2015.v12.n3.50385).
- GARCÍA, F. (2023). Twitter. <https://twitter.com/frangariarte/status/1654613267220766720?s=20>.
- KOSELLECK, R. (2001). *Los estratos del tiempo: estudios sobre la historia*. Grupo Planeta.
- NAJMANOVICH, D. (2001). Del Cuerpo-Máquina al Cuerpo Entramado. *Campo Grupal*, 30.
- PADILLA CÓRDOVA, A.J. (2014). La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso. *Obra digital: revista de comunicación*, 6, 51-73.
- RUSSELL, L. (2019). *Manifiesto del Feminismo Glitch*. Caja Negra.
- SOLANA RUIZ, J.L. (2019). El pensamiento complejo de Edgar Morin en acción, algunos ejemplos. *Gazeta de Antropología*, 35(6). <http://www.gazeta-antropologia.es/?p=5396>.
- TORRES, A.P. (2001). La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 100-107.
- VIRILIO, P. (1986). *Velocidad y política*. Ediciones Paidós.
- WORLDWIDEWEBSITE.COM (s. f.). *The size of the World Wide Web* (The Internet). [https://www.worldwidewebsite.com/#:-:text=Web%20\(The%20Internet\)-\\_The%20size%20of%20the%20World%20Wide%20Web%20\(The%20Internet\),%2C%2017%20August%2C%202022](https://www.worldwidewebsite.com/#:-:text=Web%20(The%20Internet)-_The%20size%20of%20the%20World%20Wide%20Web%20(The%20Internet),%2C%2017%20August%2C%202022).

