

LA HIPER-REALIDAD DE LA VIDA MODERNA

En un célebre poema, el escritor argentino Jorge Luis Borges escribió sobre un gran Imperio que creó un mapa tan detallado y tan grande como el propio Imperio. El mapa real crecía y menguaba a la vez que el Imperio conquistaba o perdía territorio. Cuando finalmente el imperio se derrumbó, solo quedó el mapa. El 'mapa imaginario' se convirtió finalmente en la única *realidad remanente* del gran Imperio: un simulacro de la realidad física que ahora abarca a todo el mundo. En cierto sentido podemos decir que el mundo de hoy tiende cada vez más a ser un simulacro de la realidad. Cada vez más conferimos sentido y orden a nuestro mundo mediante signos y símbolos, reduciendo la experiencia humana a moverse entre artefactos que construyen y mantienen una realidad percibida. La mayor parte de ello se orquesta a través de los medios de comunicación global y el 'sigiloso cambio cultural' a nivel mundial de los estilos de vida occidentales, estandarizados y uniformes. A través de la masiva producción consumista de objetos deseables, la atención y el enfoque de la gente se dirigen cada vez más hacia logros superficiales y sistemas de valores falsos. Los medios globales de comunicación, mediante películas, televisión, y material impreso, cargan con una gran responsabilidad por oscurecer los valores y el sentimiento de significado, y por las técnicas deliberadas de distracción. Y, por supuesto, por la increíble cantidad de propaganda y manipulación mental/emocional que yace en el núcleo de esos medios. Cuando se intenta inundar la conciencia de la gente con imágenes que son a menudo *más reales que la realidad* este sentido de hiper-realidad corre el peligro de erosionar la presencia de **sentido** y **significado**.

Este cambio hacia la propagación de una realidad banal yace en el núcleo del siempre creciente control centralizado de los medios. En cierto modo resulta preocupante enterarse de que la mayoría de las organizaciones mediáticas occidentales son propiedad de un puñado de corporaciones gigantes: News Corp; Viacom; Time-Warner; Disney; Vivendi Universal, y Bertelsmann.

Los principales medios de comunicación son libres de ofrecer una visión caleidoscópica de los sucesos del mundo como si fuese un gran lienzo de colores fugaces. El mosaico cambia cada día y los sucesos, tragedias, desastres, golpes, y políticas lanzan destellos ante nuestros ojos como una discoteca bola de espejitos. Como resultado de ello, quien los ve rara vez tiene la oportunidad de enfocarse en un tema, y por tanto recuerda muy poco. Tampoco hay necesidad de recordar un suceso específico puesto que al día siguiente es muy probable que sea sustituido por las siguientes noticias. De esta manera, al espectador promedio se le dispensa su 'alimento' y su sensación de 'noticias públicas' mientras, al mismo tiempo, se le deniega cualquier 'evidencia' real de la situación o cualquier profundidad de comprensión.

La industria de los principales medios de comunicación y entretenimiento también manipula las emociones de espectador hasta tal punto que muchos nos insensibilizamos. Los medios de evasión nos permiten hacer realidad nuestras fantasías de una manera considerada como menos nociva. Se supone que nos aplaca; que nos hace olvidar la monotonía de nuestras vidas

cotidianas. Así mismo nos suministra una plataforma externa en la que proyectarnos; un lugar de tertulia entre amigos y/o compañeros de trabajo; o una zona de amortiguamiento que encubra el bochorno de una familia que no se comunica. Hoy en día para muchos de nosotros los medios de comunicación son una extensión de nuestras vidas cotidianas. Al ser una prolongación de nosotros mismos nos sumergimos en sus sucesos, nos sentimos cautivados por sus dramas. Relatando, interpretando, y devolviéndonos una transcripción del mundo, aparentan ser una amplificación de nuestros propios sentidos.

Otra posibilidad más preocupante es que en los niños más pequeños la televisión pueda actuar como un factor causante de un 'desarrollo estancado', que a su vez resulte en una generación posterior de adultos 'neurológicamente' menos desarrollados. El investigador infantil Joseph Chilton Pearce ha publicado hallazgos que indican que la televisión impide el desarrollo en los niños de las funciones neurológicas superiores porque solo se engrana con el cerebro más primitivo (también conocido como de reptil).^{*} Si el cerebro superior no se activa suficientemente mediante estimulaciones externas – lo que rara vez ocurre en las instituciones infantiles – entonces a los once años de edad el cerebro comienza a destruir muchas de sus neuronas no utilizadas. Esto puede llevar a un estado permanente de estancamiento del desarrollo. Lo que esto pone de manifiesto es un severo déficit de estímulos adecuados para muchos niños en ambientes excesivamente institucionalizados y socialmente controlados. Además, nuestros cerebros no terminan de madurar hasta que tenemos alrededor de veinticinco años, lo que explica que los niños sean un objetivo precoz de los anunciantes y las instituciones de condicionamiento. La capacidad creativa de la imaginación humana se sustituye por un conjunto manufacturado de programación imaginativa. La industria corporativa del entretenimiento ha demostrado ser una increíble abstracción tranquilizadora y producir 'adicción a la distracción'. Estamos viviendo en el 2012 A.D. (*Anno Domini*) = **AtenciónDistracción**.

Cuando los principales medios de comunicación y la extensión de la hiperrealidad se introducen sigilosamente en nuestra vida cotidiana nos insensibilizamos a las violaciones, guerras, matanzas y atrocidades que se desarrollan como espectáculos mediáticos. También es preocupante que a medida que los videojuegos combinan cada vez más simulaciones militares y contenido violento, nuestra generación más joven se esté insensibilizando más que nunca a los contenidos extremos. A medida que los juegos de guerra y de francotiradores se convierten en superventas y en una quimera de diversión, la distracción infantil desemboca en "entretenimiento militarizado". La simulación de violencia y machismo militar convierte lo macabro en irreal, inconsecuente y fantasioso. Basta con apretar un botón para sumergirse, y para que gratificaciones instantáneas "por encargo" sacien el entretenimiento y la atención. Esto, de hecho, puede ser una peligrosa mezcla de satisfacciones indoloras que se nos enseña están a nuestra disposición con un simple toque de botón. Puede resultar demasiado fácil caer en un sistema de distracción escapista y confortable indulgencia.

A lo largo del pasado siglo y medio la humanidad ha ido evolucionando hacia la construcción de una sociedad de masas; un proyecto moderno de *masificación*.

Nuestros modernos entornos 'multitarea' están haciendo progresivamente que lo racional parezca irracional, y lo irracional racional - ¿no estamos viviendo en un mundo al revés, un mundo patas arriba?

Si vamos a despertar de la hiper-realidad que constantemente se manifiesta a nuestro alrededor necesitamos situar la conciencia en el primer plano de nuestras vidas cotidianas; empezar a nutrir nuestra propia autoridad intrínseca y decidir qué filtrar, qué internalizar, y que apagar. Necesitamos hacernos más activos en la manera en que nos comprometemos con nuestro mundo, con nuestro sentido de la realidad, y nuestra Tierra.

* Chilton Pearce, J. *The Biology of Transcendence: A Blueprint of the Human Spirit*. Rochester, VT: Park Street Press, 2004