

## APUNTES BIBLIOGRÁFICOS

# LA QUASI VIDA DE LA PERCEPCIÓN ARTIFICIAL

Un híbrido que cohabita entre imagen física y *phantasia*

## THE QUASI LIFE OF ARTIFICIAL PERCEPTION

A hybrid that coexists between physical image and *phantasia*

Fryga Verónica | [veronicafryga@gmail.com](mailto:veronicafryga@gmail.com)

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Reseña a Boyer, Elsa (2019). *El conflicto de las percepciones*. (2019). Argentina, Buenos Aires: La Cebra Ediciones. 208 páginas.

### RESUMEN

Elsa Boyer desarrolla un intrincado análisis de la fenomenología husserliana desembocando en un examen local sobre la conciencia de imagen libre o *Phantasia* inducida por los videojuegos y dispositivos de realidad virtual contemporáneos.

A partir de la experiencia que provoca el contacto con lo virtual y los bagajes perceptivos que allí se activan involucrando lo kinestésico, táctil, sonoro, recuerdos y simulacros; indaga sobre la relación entre soporte técnico, imaginación y percepción ampliando las fronteras del campo fenomenológico. Su obra nos interpela preguntándonos ¿existe una esencia de la percepción artificial? de ser así, ¿cuál es? y ¿qué conflictos inaugura?

### PALABRAS CLAVE

Percepción; conflicto; videojuego; fenomenología

### ABSTRACT

Elsa Boyer develops an intricate analysis of Husserlian phenomenology leading to a local examination of free image consciousness or *Phantasia* induced by contemporary videogames and virtual reality devices. From the experience that provokes the contact with the virtual and the perceptual baggage that there are activated involving the kinesthetic, tactile, sound, memories and simulations; investigates the relationship between technical support, imagination and perception, expanding the frontiers of the phenomenological field. His work challenges us by asking us whether there is an essence of artificial perception? if so, what is it? and what conflicts does it inaugurate?

### KEYWORDS

Perception; conflict; videogames; phenomenology



Un desplazamiento hacia territorios áridos y desconocidos emerge a través de esta anhelosa obra que nos trae la filósofa francesa Elsa Boyer (1985) el mundo de los videojuegos irrumpe en la escena contemporánea reclamando su lugar como vehículo de un nuevo modo de percepción, cuestionando empolvadas y caducas perspectivas de análisis. Joysticks, consolas, pantallas e imágenes audiovisuales invaden la percepción provocando una fisura y un conflicto. Pensar en los videojuegos hoy implica reflexionar sobre la presencia de varios campos: el visual, el kinestésico, el táctil y el sonoro activado por un discord o servicio de mensajería instantánea de chat por voz VolP (Voz sobre Protocolo de Internet) video y texto.

En el libro el pensamiento de Edmund Husserl, Jacques Derrida y Bernard Stiegler se enlazan con el surgimiento de la realidad virtual y la percepción artificial porque cuestionan la estructura global de la fenomenología. El escrito de Husserl “*Panthisia*, conciencia de imagen” deconstruye la noción de sincronización diferenciando coexistencia de simultaneidad a partir de ejemplos donde se dan instancias no reales, tal es el caso del estereoscopio o los anteojos de color. Estos dispositivos generan una ilusión perceptiva, una conciencia de lo real y de ficción en simultáneo (Boyer; 2019). En los videojuegos la noción de simulacro queda chica, requiere nuevas categorías de análisis en tanto construye recorridos donde las imágenes están en permanente movimiento y los bordes son excedidos:

el video juego presenta un caso híbrido, una mezcla entre conciencia de imagen física y phantasia. En esta experiencia coexisten la impresión de realidad, la impresión de ensueño y la impresión de sueño. El estado videolúdico propone una conciencia de imagen híbrida, corresponde a la conciencia de imagen física en la medida en que descansa en aprehensiones perceptivas visuales y auditivas, tomando prestada de la conciencia de imagen libre su independencia con respecto al campo perceptivo (Boyer; 2019; p. 187).

*Virtual Irak* y *Snow World*, son videojuegos destinados a terapias de estrés post traumático que van más allá del simulacro. El primero es un juego por exposición donde los usuarios utilizan un casco de realidad aumentada mediante el cual pueden oír, ver y moverse en un mundo virtual; se espera que el software ayude a determinar las causas del

trauma en ex combatientes de guerra. El segundo es un juego en 3D ambientado en un sitio congelado; su función es calmar el dolor causado por quemaduras en pacientes. Los usuarios utilizan un casco enlazado con el mundo virtual y lanzan bolas de nieve contra objetos. La experiencia permite evadir psicológicamente la sensación de dolor al entrar en contacto con climas que se activan a modo de cortina para la realidad. Ambos son efectivos, no porque fusionan realidad y ficción; sino porque se dan en un nivel educativo y cognitivo mediante imágenes de síntesis, estímulos y acciones conjuntas. El acento no está puesto en la sincronización, sino en una nueva forma de conflicto que se despliega en el marco de la atención (Boyer; 2019).

El conflicto de la percepción parece situarse en la oposición entre presentación y representación; pero aún no aborda el tema de la técnica; Boyer retoma a Derrida preguntándose por la relación entre lo originario y la exterioridad; luego piensa mediante Stiegler la técnica como objeto temporal y finalmente vuelve a Husserl estableciendo una relación trádica entre percepción, técnica e imaginación.

¿Esta relación trádica logra consumarse en los videojuegos? el conflicto de las percepciones aflora con las nuevas tecnologías y formas de percibir las imágenes, sonidos y movimientos; considerar que los estímulos producidos por estos dispositivos pertenecen únicamente a la esfera de la ilusión es anular por completo la multiplicidad de ritmos y recorridos que posibilitan. El fantasma de Husserl revive para aventurarse en el ámbito del videojuego gracias al análisis crítico que ofrece Boyer, sus escritos construyen nuevas miradas; mientras que el campo fenomenológico se amplía abordando casos híbridos que escapan a categorías tradicionales.

La quasi vida de la percepción artificial presupone un lugar de conflicto, una turbación entre representación y presentación; es un no estar en un estar siendo, una alucinación.

## REFERENCIAS

Boyer, E. (2019). *El conflicto de las percepciones*. La Cebra Ediciones.