

Interactividad y arte interactivo. La Realidad Virtual Inmersiva

Interactividad y arte interactivo. La Realidad Virtual Inmersiva

Noemí ÁVILA VALDÉS

Recibido: 26 de noviembre de 2003
Aprobado: 14 de enero de 2003

RESUMEN

La Tecnología nos habla de interactividad, pero ¿no será ésta realmente un espejismo?, realmente, ¿hay una acción y reacción entre dos personas cuando media una tecnología?, ¿o es sólo una relación virtual justificada con una pátina de interactividad?

En el Arte, cuando la imagen ha reemplazado a la *realidad* misma, ¿qué nos puede devolver a esta *realidad*?

Diana Domínguez propone un tipo de interactividad, donde es la propia tecnología la que nos hace sentir reales en un mundo de imágenes, es la llamada *Realidad Virtual Inmersiva*.

PALABRAS CLAVE

Interactividad
Arte interactivo
Realidad Virtual
Diana
Domingues

ABSTRACT

The technology talk about interactivity, but ¿is it not an illusion?, in fact, ¿can we talk about action and reaction when the technology is in the middle of two persons? Or ¿is it just a virtual relation with a bit of interactivity?

In art, when the image replaces the reality, ¿what can send us back to it? Diana Rodrigues suggest us a type of interactivity where the technology make us feel real in a world of images. It's what she call the immersed virtual reality.

KEY WORDS

Interactivity.
Interactive Art.
Virtual reality.
Diana
Domingues

La intención de este texto es plantear una correspondencia entre el momento tecnológico en el que vivimos y sus implicaciones y consecuencias en el arte.

Precisamente hacer una revisión de las nuevas *formas de relación* que hoy han fusionado la vida y la tecnología puede ser interesante a la hora de intentar también una revisión de las últimas tendencias en las que se mueve el arte.

Una de estas formas de relación es la *interactividad*. Este vocablo se nos muestra como la *panacea* del momento tecnológico que vivimos, pero realmente no tiene nada de nuevo. Y este concepto va a ser el hilo conductor de toda esta reflexión.

Para empezar, parto de un primer estadio de la *interactividad*.

Podríamos decir que desde el momento en que el ser humano establece cualquier relación con otro ser humano, se produce una interacción, es decir, una acción hacia el otro pero que además implica una reacción. Erving Goffman en su texto «El orden social y la interacción», nos dice: *El que un actor contribuya (a la interacción) es una expectativa legítima por parte de los demás actores, que así pueden conocer de antemano los límites dentro de los cuales el actor de se comportará probablemente, y tienen el derecho virtual de esperar de él que se comporte de acuerdo a esas limitaciones.*

De algún modo cualquier tipo de relación social implica un cierto protocolo que permite al otro recibir la acción directa del primero sin sentirse amenazado. Goffman habla en términos de *orden social* y *derecho virtual*, es decir una ***interacción social***.

Según todo esto, el concepto que nos parecía la *panacea* de las relaciones tecnológicas no representa más que un reflejo del propio comportamiento humano aplicado a la máquina.

Cuando entramos en el segundo estadio de la interactividad, nos encontramos con la ***interacción virtual***. Es un tipo de relación en el que los computadores crean un *orden tecnológico*, un protocolo a través del cual realizamos una acción sobre otro, pero he aquí un cambio importante, una acción a través de un medio. Por eso la llamamos interacción virtual, no tenemos al otro físicamente, nuestro acto es *mediado* antes de que ese *otro* lo reciba.

Y, ¿qué implica esta *mediación*? Si en las mismas *interacciones sociales*, los actuantes dentro del orden social establecido eran capaces de desarrollar *tretas* o *maniobras* para alcanzar objetivos particulares proscritos a ellas (Goffman), la situación para desarrollar estas tretas será aún mucho más sencilla en el ámbito de la interacción virtual.

La tecnología nos ofrece un *espacio virtual* donde desarrollar esas maniobras, sin que el *otro expectante* pueda saber que cuál es nuestro objetivo particular último. El problema está en que el *otro*, a su vez, puede estar desarrollando lo mismo. El *derecho virtual* del que hablaba Goffman, se convierte en *provecho virtual*.

Con todo esto estamos creando una *distancia virtual con el otro*, una *desmaterialización de nuestras acciones* para con el otro y en consecuencia de esto, una sensación de *control indirecto* sobre el otro.

Esta sensación de *control indirecto* sobre situaciones, personas y objetos es muy perversa, si no somos conscientes que los demás también pueden ejercer su control, desembocando todo ello en el efecto contrario al primero, pérdida del control inmediato y absoluto sobre las cosas.

Por otro lado, se podría decir que la *era de la virtualidad* es la *era de la potencialidad*, pero *potencialidad* tal cual, como algo que podría llegar a ser pero que se queda en eso en un *potencial*.

Por todo eso, todo lo que se nos presenta como una *participación activa*, quizá no es más que una participación endogámica, donde lo que yo hago no tiene implicación real en el otro, y el juego de la interactividad queda encerrado en términos egocéntricos.

Aunque lo paradójico del caso es que este tipo de relación en el que no hay implicación real por parte del sujeto, se establece en el ideal de la interacción social (*uno y otro, acción y reacción*).

Para entrar en el siguiente estadio de la *interactividad*, he partido de un texto de Jean Baudrillard. A raíz de *Las imágenes que nada tienen que ver* planteo una cuestión, ¿qué forma de *interactividad* se puede dar cuando ya ni siquiera tratamos con la realidad, sino con una simulación de ella misma?

Es decir, hasta aquí, la interacción remitía a una acción real (independientemente de que se considerara al *otro* o no), pero ahora, qué tipo de acción (relación) podemos acometer en un mundo que no es real, sino que es una imagen de lo real. En palabras de Baudrillard:

Todo dilema está en esto: o bien la simulación es irreversible y no hay un más allá de la simulación, no hay un acontecimiento, es nuestra banalidad absoluta, una obscenidad de todos los días, el nihilismo definitivo y nos preparamos para una repetición insensata de todas las formas de nuestra cultura en espera de un nuevo acontecimiento imprevisible—¿pero de dónde podría venir?—; o bien hay por lo menos un arte de la simulación, una cualidad irónica que resucita cada vez las apariencias para destruirlas.

Esto es, el *arte de la simulación* al igual que la *interactividad virtual* se ha vaciado de realidad. Pero apunta una esperanza cuando dice que quizá nos quede la capacidad de destruir lo simulado como única acción real.

Si seguimos con Baudrillard, quizá resulte más sencillo entender hacia donde me dirijo:

La ilusión, que procedía de la capacidad de separarse de lo real a través de la invención de las formas, de oponer otra escena, de pasar al otro lado del espejo, la que inventa otro juego y otra regla de juego, es imposible de ahora en adelante, porque las imágenes se han pasado hacia las cosas. Ya no son el espejo de la realidad, pues han cubierto el corazón de la realidad y la han transformado en hiperrealidad donde de filtro en filtro no hay otro destino para la imagen que la imagen. La imagen ya no puede imaginar lo real, porque ella misma es lo real y no puede trascenderlo, transfigurarlo ni soñarlo, porque se trata de una imagen efectivamente virtual. En la imagen virtual es como si las cosas hubieran avalado su propio espejo.

Precisamente esta idea de aval entra perfectamente en lo desarrollado más arriba, la interacción virtual se avala a sí misma y no le hace falta más para legitimarse, dando ese aval a aquellos que creen estar *interactuando* cuando lo que están haciendo es *egoactuando*.

Todas las utopías de los siglos XIX y XX han expulsado la realidad de la realidad, y nos han dejado en una hiperrealidad vacía de sentido, ya que toda perspectiva final ha sido absorbida, digerida, dejando nada más que una superficie sin profundidad como residuo. Puede ser que la tecnología sea la única fuerza todavía capaz de religar los fragmentos dispersos de lo real.

Pero, ¿qué tecnología será capaz de devolvernos la realidad?

La *realidad virtual*. La *arte de la simulación* en estado más puro.

Algunos ya apuntan que lo verdaderamente propio del mundo tecnológico, lo que realmente puede suponer una revolución, es precisamente los *simuladores*, es decir, la realidad virtual. Nunca hasta ahora se había conseguido recrear una situación (ambiente) y poder controlar todas las variables del mismo.

Desde hace unos años, algunos artistas se han situado entre esta tecnología y sus relaciones con el hombre, y han parecido encontrar una posible solución a la paradoja que planteaba Baudrillard, la idea no es tanto en cuanto a *la capacidad de destruir lo simulado como única acción real sino trabajar en lo simulado (realidad virtual) para extraer una reacción real*.

Lo interesante de estas soluciones es que parten de la propia paradoja: valerse de la propia imagen para conseguir religar una realidad que también ha pasado a ser imagen.

La brasileña Diana Domínguez y la canadiense Char Davies han conseguido dar el paso de la *interactividad virtual* a la *interactividad perceptual*, es decir, el tercer estadio de la interactividad. Donde el sujeto que realiza una acción, recibe una reacción que afecta directamente al cuerpo.

Ambas artistas trabajan en la *Realidad Virtual Inmersiva*. La palabra clave de estas propuestas es la *inmersión*. Cuando la imagen ha robado todo el espacio a la realidad, ésta se ha convertido en realidad virtual, pero, ¿qué pasa cuando esta realidad virtual se convierte en un *ambiente inmersivo*?

El espectador no sólo ocupa este espacio, sino que su propia condición de *inmerso* le hace interactuar con él, pero interactúa sensorialmente: toca, escucha, respira,... y cada una de estas sensaciones son reales, son una realidad para el propio sujeto inmerso. Visto de esta forma, se ha recuperado la realidad.

Como he dicho anteriormente, lo interesante del planteamiento de estos artistas es que se parte de la situación de irrealidad para conseguir una realidad sensorial que nadie puede negar si es percibida por los propios cinco sentidos del espectador. De nuevo lo que hemos dicho antes, trabajar en lo simulado para conseguir una reacción real.

Pero, ¿qué son estos *ambientes inmersivos*?

La realidad virtual recrea un espacio, un ambiente a través de medios tecnológicos que hacen al sujeto sentirse físicamente en este espacio. Y precisamente en la recreación de ambientes trabajan estas dos artistas.

En el ambiente *Trans-e: mi cuerpo, mi sangre*, Diana Domingues nos recrea una oscura cueva dedicada a ritos desconocidos, en cuyas entrañas reposa, como un sacrificio, un recipiente con sangre. Es un espacio sagrado donde los espectadores caminan sobre sensores que obedecen a sus desplazamientos, y en el que las imágenes y sonidos son provocados por el propio espectador a través de los sensores.. En el ambiente, los sistemas biológicos y los artificiales dialogan. La propia artista dice: *El trance que propongo no es real. La sangre que se mueve en la palangana no es verdadera, la caverna tampoco lo es, el piso está repleto de cables eléctricos. (...) El hombre es el mismo, sólo que desarrollamos el poder de sentir con las tecnologías.*

Ella misma introduce otros conceptos en sus trabajos, además de la *inmersión*, como *biocibernética*, *bionismo*, *ciborgismo*, *propiocepción*, *sterostocopia*, *touching*,... Todos ellos reivindican una tecnología sentida físicamente, frente a una tecnología separada del cuerpo.

En *Our Heart*, los latidos cardiacos son capturados por una interface. Éstos se transforman en ondas sonoras que van a ir modificando el ambiente. Los latidos del corazón del propio sujeto *inmerso* se mezclan con los sonidos de rituales indígenas y con sonidos de ambientes naturales.

Lo mismo plantea Char Davies. En *Osmose*, los límites tradicionales entre la máquina y el ser humano han sido superados reafirmando nuestra corporeidad, a partir de alternativas más evocadoras. Davies nos *inmersiona* en unos espacios metafóricos de la naturaleza: el claro, el bosque, el árbol, la hoja, la nube, la charca, la tierra subterránea, y el abismo. Con el propio uso de su respiración, los *immersants* pueden viajar donde quieran dentro de estos mundos.

En *Ephémère*, el *immersant* (sujeto) vaga entre los tres reinos, es un ambiente cíclico: amanecer, anochecer, día, tarde, noche, invierno, primavera, verano, otoño. Pero este continuo ciclo es activado por el propio sujeto con su proximidad, su rapidez o lentitud del movimiento, la fijación en un punto,...

La artista dice: *Osmose y Ephémère evitan los modos manuales convencionales de la interacción del usuario, los cuales tiende a reducir el cuerpo, al ojo y la mano, por ello trabaja en un interfaz de incorporación a través de la respiración y el equilibrio, que sitúa la experiencia inmersiva en el propio cuerpo del participante. También, Osmose y Ephémère evitan el realismo mimético al cual aspira la mayoría de la Realidad Virtual, y en su lugar crea una figuración semi-transparente y semi-abstracta para crear un espacio estético ambiguo y evocador que implica activamente la imaginación del participante.*

Ambas artistas trabajan el *ambiente tecnológico* que intentan armonizar con el sujeto. Es una vuelta a la armonía utópica entre Naturaleza y Hombre, en un tiempo en el que la Naturaleza la hemos transformado en Tecnología, y en el que una solución es el equilibrio participativo y real entre ésta y el Hombre.

Char Davies y Diana Domínguez coinciden para ello en recrear *ambientes primigenios*.

Domínguez, tanto en *Trans-e* como en *Our Heart* nos lleva a momentos atemporales, momentos originarios (una cueva de ritos ancestrales) y espacios imposibles (el interior del corazón humano).

Davies plantea en *Osmose* unos espacios metafóricos de la Naturaleza y en *Ephémère* se entrecruzan las imágenes de paisaje, tierra y cuerpo interior, donde los órganos del cuerpo, los vasos sanguíneos y los huesos se corresponden simbólicamente con la tierra subterránea.

Quizá estas propuestas sean formas de recuperar la realidad perdida, o al menos la única forma de recuperar la realidad propia de nuestro ser y estar.

Después de toda esta reflexión al hilo de la *interactividad* y ver sus distintos estadios: interactividad social- interactividad virtual- interactividad perceptual, se me ocurre corresponderlos respectivamente con: realidad- ficción- ciencia ficción, y que curioso que haya sido esta última la que nos haya devuelto un pedacito de realidad.

Pero, ¿cuál sería el siguiente nivel de *interactividad*?

Puesto que no hay que dejar de pensar que esta realidad inmersiva tiene un enfoque unipersonal: yo me siento a mí mismo (a mi propio cuerpo). Se me ocurre que el siguiente enfoque sea más solidario y los artistas busquen una *interacción perceptual dual*, entre dos sujetos que se sienten el uno al otro.

Como conclusión final, pensar que después de vivir en una cultura y un mundo de imágenes de la realidad que hemos asumido ya como nuestro mundo real, algunos artistas nos vuelven a descolocar el entramado virtual sobre el que parecía que nos habíamos acostumbrado a vivir.

Artistas como Diana Domínguez, y Char Davies proponen una vuelta a la realidad, a través de experiencias reales del cuerpo pero provocadas por imágenes virtuales de nuestro tiempo.

La imagen ya no es fría, el espejo real de la realidad del que nos hablaba Baudrillard puede generar ahora nuevas realidades.

Referencias bibliográficas

BAUDRILLARD, J.

1997 *Illusion, désillusion esthétique*. París: Sens&Tonka.

DAVIES, C.

1998 «Paisaje, tierra, cuerpo, estando, espacio y tiempo en los ambientes virtuales *Osmose* y *Ephémère* de immersive», *Mujeres en nuevos medios*, Boston: Judy Malloy.

GOFFMAN, E.

1991 *Los momentos y sus hombres*. Barcelona: Paidós.