

PETER HALLEY

Iritsiko da eguna lagun arteko ospakizun batean lagun bakarra izango zarela.

Errealitate birtualari buruz zenbait gogoeta

1. Bakarketa teknika batzuk gizarte industrialari lotuak dira askaezinik, eta teknika horiek pertsonen gizarte alderdia aldatu dute azken 150 urteetan. Nabari da XIX. mendearen erdialdean Europako hiri handietan gizarte komunikazioa murrizten hasia zela. Hori erakusten du, gizartean, pertsona tipo gisa, klase ertaineko gizon espresiorik gabeko, monotono eta uniformatua agertzeak; baita denda txikietako eta azoketako trukeko erritual konplexuen ordeztoki handietako prezio finkoaren eraginkortasuna eta isiltasuna nagusitzeak ere; eta gauza bera antzokian eta kontzertu aretoan, beti errespetuz, ongi antolatuta eta, batez ere, isilik ibiltzen den entzuleriak, musika jole iaio baten gehiegikerien edo antzeslari erromantikoen jardun histrioniko baten aurrean erreakzionatzeko garaian bere buruari muga zurrinak ezartzen dizkion horrek.

Gure mendean zehar, joera bakartzaile eta pasiboak areagotu egin dira. XIX. mendeko teknikak hobetu egin dira pausoz pauso. Antzokiko giro antolatua zinemako ilunpe bihurtu da, eta txaloak ere kendu dira. Hasierako saltoki handiko anonimotasunak garatu eta McDonalderen eskaintza oparora, bankuko ordenadore pantaila eta etxetik erosteko sarea eman ditu. Mende honetan, herriguneeen ereduak azkar eta sakon aldatu dira (prozesua iragan mendean hasi zen Paris *Hausmandu* zenean). Aspaldiko hiri modernoaren heterogeneotasun kakofonikoa, modernitatearen ideologiaren eragile beste faktore batzuk adina izan dena, pixkana-pixkana ezkutatu da eta, horren ordeztoki, aldirietako auzoetako esperientzia homogeen eta biziki bakartzaileak zabaldu dira, batez ere haietan diren banakako *etxeetako* mundu itxia eta automobiletako bakardadea. Buruz buruko komunikazioaren ordeztoki, bitarteko elektronikoen segida etorri da: aurrea telefonoa, hurrena irratia, musika grabagailuak, telebista eta, oraintsu, ordenadorea.

Aldaketa hauen emaitza metatuak bi alde ditu. Lehenik, gizakia, bere ingurunean, industria aurreko aroan edo iragan hurbilean baino askoz isolamendu fisiko handiagoan bizi da. Benetako, buruz buruko, giza harremana gutxienera murriztu da, eta, dagoenean, kontrolatua dago. Horren ordeztoki, jatorri teknologikoko plazeboen nahasketa bat nagusitu da. Bigarrenik, horrek eman duen mundua ia zeharo homogeenoa eta ustegaberik gabea da. Kendu egin zaizkio klase edo etnia arteko tirabirak, pertsona arteko halabeharrezko gatazkak eta hiri eredu tradizionalagoen konplexutasun menderaezinaren ezaugarriak.

Ezin da ulertu errealitate birtualaren fenomenoak egun jendeari sortzen dion lilura, ez bada giro sozialaren aldaketa hori kontuan hartzen. Errealitate birtuala bulkada bakartzailea burura eramateko leku idealizatua da. Errealitate birtualean, pertsona -azkenean- guztiz bakartua dago: haren pertzepziozko elkarreragin guztiak ordenadorez sortutako simulazioez egiten da. Errealitate birtualean bururatzen da pertsona bakartzeko helburua, pertsona hori kontakturik gabe utzirik, bai *benetako* pertzepziozko mundu hurbilarekin eta bai, zabalago jota, inguruko gizartearekin.

2. Liluratu egiten gaitu ordenadoreak mundu *naturaleko* irudien eta ikusmenezko esperientzien bikiak sortzeko gaitasuna duela ikusteak, eta hori da, hain zuzen, errealitate birtualaren fenomenoak eta, oro har, ordenadorez sortutako irudigintzarenak

duen alderdi interesgarrienetako bat. Adibidez, ekuazio fraktalak aplikatuta ordenadoreek hodei multzoen eta mendi kateen ikuspegi konplexua eman dezaketela jakiteak, txunditu egiten du jendea. Era berean, urduri eta irrikitan jartzen da errealitate birtualeko ekipo batek airean hegan ibiltzeko edo goitik behera amiltzeko esperientzia espaziala itxuratu dezakeela jakitean. Ideologia baten baino gehiagoren eragin elkartua da, dirudienez, espazioa ikusteko esperientzia horiek hain erakargarri bihurtzen dituen.

Hasteko, ordenadoreak izadiko gauzak imitatze edo itxuratze duen gaitasunak erakarri egiten gaitu. Garaile sentiarazten gaitu: kartesiar arrazoiak garaitu egiten ditu *izadiaren* konplexutasuna eta indeterminazioa. Ordenadore prozesuek, giza unibertsoetik datorren informazioa gorde eta prozesatu bakarrik ez, *naturaren mundua* imitatu eta irudikatu ere egin dezaketela ikustean poztu egiten gara. Teknologiaren eremuak naturaren eremua zeharo kontrolatzen duela sentiarazten digu horrek, fisika nuklearrak eta ingeniari-tza genetikoak kontrolatzen duten adina. Gero eta gehiago uste baguen ordenadoreak makina ahalguztidunak direla, mugagabeko trebetasuna dutela, horrek gure ustea berretsi egiten du. Ordenadoreen ahalmenak mundu fisikoarena berdinduko eta are gaitutuko duen uste osoa ematen digu; mundu fisikoaren ahalmena, espazio eta denborazko konplexutasun guztiarekin, baita biziaren beraren ahalmena ere.

Ez genuke ahaztu behar errealitate birtuala teknologia militar gisa hasi zela, bereziki esperientzia fisiko arriskutsuak, adibidez aireko gatazkak, parte hartzaileek benetako arriskurik jasan gabe simulatzeko asmoz. Errealitate birtuala herri kulturaren alorrean sartu denean, Thanatosi egiten zaion erronka horrek erakarmen berezia sortu duela dirudi. Heriotzaren eta biolentziaren gertatze fikziozkoa oso erakargarria da kultura matxistetan, komunikabideetako euskarri mota askotan. Errealitate birtualak, ikusmeneko errealismoaren mota berri bezala, bere gain hartu du hori eta gaurko kulturako beste fantasia matxista batzuk antzezteko eginkizuna. Horrek beste galdera hau ere badakarkigu, gainera: zenbateraino da errealitate birtuala kultura erakuskari matxista? Orain ematen zaizkion erabilpenak denak al dira espezifikoki matxistak? Berez al dira matxistak errealitate birtualaren igarle ameslariek asmatzen dituzten erabilpenak ere?

3. Nire ustez, oraingo gizarte eta teknologia eremuan errealitate birtualak halako garrantzia badu, kulturak eraikitako egiaren bi kontzeptu antitetikoren artean orain dagoen tentsioa bere baitan daramalako da. Kulturaren analista gehienek diotenez, Mendebaldean Ilustrazioaren Mendez geroztik izan den unibertso sozialean, arrazoa eta logika jaun eta jabe izan dira. Arrazoa eta logika izan dira egiaren neurri Mendebaldeko kulturaren. Arrazoiaren eta logikaren egin den inbertsioak ekarri du, bestalde, zientziaren eta teknologiaren garapena. Baina, gure gizartean gaur teknologiaren indar hegemonikoa ezerk gaitutu ez badu ere, badira arrazoiak pentsatzeko, aldaketa ideologiko handi bat eginez, gure kultura bizkar ematen hasi zaiola arrazoa eta logika egiaren neurri kulturaltzat hartzeari, eta itzultzen hasi dela egia osatzeko neurritzat irudiak, asmamena eta fantasia hartzera, hots, kultura tradizional eta arkaikoetako egiaren tresna metaforikoak hartzera. Gaur egungo komentaristak ez dira ohartzen, *irudiaren* eta *ikuskitzaren* gizartean bizi garena deitoratzen dutenean, pentsamendu arrazional eta logikoaren aldeko aurreiritzia dutela berek, eta, agian, horrek paradigma kulturean gertatzen ari den aldaketa garrantzitsu bat onartzea galaraziko diela. Baina gaurko egoeraren berezitasuna eta errealitate birtualak bere baitan daramana da, ezen, teknikaren alorrean gure kulturak prozesu arrazoizko eta logikoekiko mendekotasuna (batez ere zientzian eta informatikan) inola utzi gabe ere, badela orain jarduteko era

berri bat, non arrazoiaren eta logikaren indarrak morroi diren, irudiak, fantasia eta narratiba ia mitikoa nagusi diren kultura batean.

4. Hogeigarren mendearen bukaeran aldirietan bizi den erdi mailako klaseko jendearen bizimoduan ezagun dira zenbait errealitate psikologiko. Harremanak atomizatuta daude, inoiz baino gehiago, beharbada. Loturak eten egiten dira familiak etxe batetik bestera edo herri batetik bestera aldatzen direnean. Jendearen arteko elkarreraginerako aukera eman lezakeen espazio publikorik ia ez da gelditzen. Jende arteko harremanak, baita familia barruan ere, xede jakinen batean oinarrituak izan ohi dira (lana, auzoko izatea, jarduera atsegingarriren bat...), jarduera edo ardura sail zabal batean eta luzaro elkarrekin aritzean baino gehiago. Aldian behingo nahasmen ekonomikoak alde batera, giro horietako bizimodua guztiz segurua eta babestua da. Jendea toki batetik bestera edo lan batetik bestera aldatzen da, baina beti ume kutsuko gizarte egitura aurrez ezarri baten barruan, hautatzeko eta erantzukizunez jokatzeko beharrik gabeko baten barruan. Etxeguneko etxetxoak, enpresako lana, merkataritza gunea, denak dira beti berdinak; huts egin ez dezaketan egiturak dira, non ezer ezin den gaizki irten.

Baldintza horietan, parametro berriak agertu dira errealitate psikologikoan. Aldirietako etxeguneetako giro berrian ia ez da egiten herrigune tradizionalagoetan hainbeste egiten den errealitate psikologikoaren egiaztapenik eta balantzerik. Muturrekoak, bitxiak edo desbideratuak deituko geniekeen jokamolde asko sortzen dira (hori esatean epai negatiborik egin gabe). Gizarte jarraipenik gabeko ingurune batean ez dago zertan norberaren *ospe* edo *famaz* (bere egintzek ekarriko diotenaz) kezkatu, pertsonak ez baitauka inolako famarik. Egintza gaiztoen beldurrik eta egoera ekonomikoari dagokionez zalantza benetakorik ez dagoenean, ez dago zertan, horrelako presioek estututa, norberaren jokabideari mugak jartzen ibili. Herri komunikabideek, Iparramerika deskribatzean, sekta toki, sexu gehiegikerien eta intzestu harremanen leku eta deabru adorazioko eremua dela diotenean, baliteke hitz horien sentsazionalismoak pentsarazten duen baino zuzenago ibiltzea.

Aldiri auzoetako errealitate psikosozialari buruzko lerro horiek marraztu badituz, errealitate birtualaren espazio psikosoziala ere baldintza horien isla delako da. Errealitate birtualaren bultzatzaile askok fantasia aske dabilen espazio bezala pentsatzen dute, *bestearen* errealitate fisikoak ezartzen dituen jarduteko oztopoak azkenean eta zeharo desagertzen diren espazio bezala. Errealitate birtuala benetako espazio narzisstatzat hartzen dute, norberaren irudikapen psikologiko asmatuak modu birtualean erreal bihurtzeko aukera ematen duen espazio bezala. Zentzu horretan, errealitate birtualaren espazioa psikosiaren espaziotik oso hurbil dago. Psikopatak bere irudi asmatuak errealak balira bezala, errealitate haluzinatu bezala, proiektatzen ditu; errealitate birtualaren bultzatzaileek haluzinaziozko espazio horren motako beste baten irrika adierazten dute.

Errealitate birtuala oraindik hain urruti dagoenean halako fantasia osaturik burutu ahal izatetik, nabarmena da nola fenomeno hori bera sortzen ari den hainbat *on-line* saretan. Sexu iragarkiak eta antzekoak aldirietako eredu psikosozial horren beraren ispilu dira, funtsean. Anonimoak dira; *benetako* ondorioen beldurrik gabe *elkarreraginaren* aukera ematen diete partaideei; gogoak berotzen diete ingurune fisikoan oso zailak, ez bada ezinezkoak, izango liratekeen adierazpenetarako.

Errealitate birtualaren teorizatzaile ausartenetako batzuen ustez, egunen batean gizakiaren benetako burmunina eta sistema neurologikoa ordenadorez gobernatutako sistema elkarreragile bati konektatu eta pertsonaren asmakizun eta nahikarietatik datorren unean uneko errealitate birtual kanporatua sortu ahal izango da. Baliteke ikuspegi hori ez izatea gizakiok (ala gizasemeok?) nahikariak modu magikoan asetzeko dugun betiko ametsa mamitzeko modu bat besterik, modurik berriena. Baina, nolana ere, desiraren ideia inguruko zenbait galdera interesgarri pizten ditu. Nahiaren ideiak bere baitan al daramatza irrikaren kontzeptua eta nahia asetzearen denborazko atzerapenarena? Edozein nahikari unean bertan egia bihur badaiteke, gure pentsamenduan nola irudika genezake egoera horri dagokion psikologiaren egitura, nahia baino harantzagoko psikologia baten egitura?

5. Egin berri ditudan analisi gehienak ez daude errealitate birtualeko benetako egoeretan oinarrituak, baizik eta errealitate birtuala zer izan daitekeen edo zer izango den gogoan hartuta egindako balorazio espekulatiboetan. Oraingoan, dauden errealitate birtualeko instalazioak, edo militarrenak, edo artista gutxi batzuen esperimentuak, edo jolaslekuetako makina pixka batzuk, besterik ez dira. Nabarmendu behar da oraingoan ezin dela igarri errealitate birtual sofistikatu komunikabide berri indartsu bilakatuko den ala jendearen irudimeneko espekulazio gai izaten geldituko den. Errealitate birtuala salgai gisa garatu ahal izango den jakiteko oso galdera arrunt bati erantzun behar zaio: ea merkataritzako korporazioek egingo ote dituzten horretarako beharko diren hardware eta software berriak garatzeko eta ekoizteko behar adina kapital inbertsio ikaragarriak, eta ea esperientzia mota berri hori arrakastaz eta errentagarritasunez merkaturatu ote litekeen. Oro har, beti iruditzen zait teknologia berriaren bat arrakastatsua izango den ala ez igartzea ezinezkoa dela. Bi adibide erraz aipatuko ditut: 3Dko filmek ez dute inoiz arrakasta biribilik lortu; soinu estereofonikoa, ostera, mundu mailako estandar guztiz onartua izatera iritsi da. Airean dagoen galdera da, izan ere, errealitate birtualaren baitan dagoen drama izugarria nahikoa erakargarria izango ote den honelako kultura batean, hots, oraindik orain zinemako pantailaren eskala bazterturik, telebistaren monitorea hobetsi duen kultura batean. Bestalde, baliteke errealitate birtuala jolas parkeetako elementu garrantzitsu bihurtzea ere; ez alferrik jendea horrelako tokietara joan izan da errealitate aldatuen ikuskizunetako esperientzien bila.

Hala eta guztiz ere, dirudienek, gaur egun ere artisten errealitate birtuala erabiltzeko era, xede jakin eta zehazgarriaren baterako izan ohi da, eta, ironia iruditu arren, ez dago militarren erabiltzeko eratik oso urruti. Nola artista hala militar plangileek espazio esperimental bezala erabiltzen dute errealitate birtuala, hau da, mundu errealeko mugarik gabe, ideiak proba litezkeen espazio bezala. Era berean, batzuek zein besteek dute errealitate birtuala erabiliz esperimentatzeko aukera, merkaturatzeko kontuaren bideragarritasunaz kezkatu gabe.

Artisten artean, eskulturaren bitarteko bezala ari da indarra hartzen, batez ere, errealitate birtuala. Joan den hamarrute honetan, artistek eta arkitektoek ordenadore berri sofistikatuak era askotara erabili dituzte, gero eta espazio konplexuagoak bistaratzeko eta eraikitzeko; horrelako espazio batzuk ordenadoreen mundukoak besterik ez dira gainera, eta ezingo lirarteke sortu ordenadorez baliatutako teknikak erabili gabe. Errealitate birtualeko hardwarea eranstea, *ikusleak* senti dezake nola mugitzen den hain zuzen espazio eta eskultura kalitateak areagotzen dituen modu batean eraikitako espazioetan barrena. Are gehiago, errealitate birtualak bide berriak urratu ditu, fisikoki

egiteko ezinezkoak edo garestiegiak izango liratekeen espazioak eraikitzeke aukera ematen duelako.

Beti iruditu izan zait mende honetako arkitektura esanguratsuaren zati handi bat zinemarako egin dela; izan ere, zinemako arkitektura libre dago programaren, aurrekontuaren eta iraunkortasunaren muga praktikoetatik. Muga horiek ez dituela, *Blade Runner* edo *Batman* filmetako irudimenezko arkitekturak, esate baterako, aise gainditzen ditu azken hamar urteetan egindako arkitekturako eraikinik puntakoenaren ikuspenak. Artistei dagokienez, badirudi eginkizun hori errealitate birtualak hartzen duela bere gain, filmek utzitako tokitik abiatuta.

.....

PETER HALLEY artista da. New Yorken bizi da.

Notes on Virtual Reality jatorriz ingeleraz argitaratu zen Recent Essays 1990-1996 liburuan @ Edgwise, Inc, New York 1997an. Testua Peter Halleyren baimenarekin argitaratzen dugu.

>>> www.arteleku.net