

PETER HALLEY

Llegará un día en que usted podrá ir a una fiesta en la que será el único asistente.

Notas sobre la realidad virtual

1. Hay una serie de técnicas de aislamiento ligadas de modo inextricable al desarrollo de la sociedad industrial: estas técnicas han transformado lo social durante los últimos 150 años. A mediados del siglo diecinueve podemos observar la restricción inicial de la comunicación social en las grandes ciudades europeas. Se reflejaba en la emergencia del inexpresivo, monótono y uniformado varón de clase media como tipo social, la sustitución de los complejos rituales de intercambio en las tiendas pequeñas y en los mercados por el silencioso y eficiente precio fijo de los grandes almacenes y el aumento del auditorio respetuoso, ordenado y, sobre todo, silencioso en el teatro y la sala de conciertos, reaccionando con rígida autorrestricción ante las vistuosísticas exageraciones y el histrionismo de los intérpretes románticos.

A lo largo de nuestro siglo se han ido intensificando estos regímenes de aislamiento y pasividad. Las técnicas del siglo diecinueve se han ido mejorando gradualmente. El orden del teatro se ha transformado en la obscuridad del cine, eliminando incluso el aplauso. El anonimato inicial del gran almacén se ha desarrollado en la oferta múltiple de McDonalds, la pantalla de ordenador en el banco y la red de compras desde casa. En este siglo, los modelos de operaciones han sufrido un proceso de rápida y profunda transformación (que comenzó el siglo pasado con la Haussmanización de París). La cacofónica heterogeneidad de la primitiva ciudad moderna, que en la misma medida que cualquier otro factor dio origen a las ideologías de la modernidad, ha sido gradualmente sustituida por las experiencias homogéneas e intensamente aislantes de los suburbios, especialmente el mundo enclaustrado del *hogar* suburbano aislado y la soledad del automóvil suburbano. La comunicación cara a cara ha sido reemplazada por una secuencia de sustitutivos electrónicos: primero el teléfono, luego la radio, aparatos de grabación de música, televisión y, más recientemente, el ordenador.

El resultado acumulativo de estos cambios es doble. En primer lugar, los seres humanos en su ambiente viven en un aislamiento físico mucho mayor que en la era pre-industrial o en el pasado reciente. El contacto humano real, cara a cara, se ha reducido al mínimo y, cuando existe, está controlado. Ha sido sustituido por una mezcla de placebos de origen tecnológico. En segundo lugar, el mundo resultante es casi totalmente homogéneo y previsible, desprovisto de fricciones de clase o étnicas, de los accidentes de encuentros humanos al azar o de las características de irreductible complejidad de los modelos urbanos más tradicionales.

Es imposible entender la actual fascinación popular por el fenómeno de la realidad virtual sin tener en cuenta esta transformación del paisaje social. La realidad virtual es un lugar idealizado para la perfección de este impulso de aislamiento. En la realidad virtual, el aislamiento del individuo llega a ser por fin completo: todas sus interacciones perceptivas son realizadas por simulación generada por ordenador. En la realidad virtual, se alcanza la meta de aislar al individuo y privarlo (o privarla) de todo contacto con el mundo inmediato de percepción *real* y, por extensión, con el mundo social inmediato.

2 Uno de los aspectos más interesantes del fenómeno de la realidad virtual y de la imagería generada por ordenador, en general, es la fascinación existente por la aptitud del ordenador para reproducir imágenes y experiencias visuales que duplican el mundo *naturalista*. Así, por ejemplo, la idea de que los ordenadores pueden reproducir la complejidad visual de las formaciones de nubes o de las cadenas de montañas por medio de la aplicación de ecuaciones fractales impresiona muchísimo a la gente. De modo similar, la idea de que un *equipo* de realidad virtual puede simular la experiencia espacial de volar o de caer rápidamente a través del aire crea la misma excitación extrema. Varias ideologías parecen coincidir en prestar su fuerte atractivo a estas experiencias espacio-visuales.

Primero, somos arrastrados por la capacidad del ordenador para imitar o simular lo natural. Tenemos una sensación de triunfo: el triunfo de la razón cartesiana sobre la complejidad y la indeterminación de la *naturaleza*. Nos regocija que los procesos ordinales del computador puedan no sólo almacenar y procesar la información procedente del universo humano, sino que puedan también llegar a imitar y reproducir el *mundo natural*. Esto produce una sensación total de control del orden tecnológico sobre el natural, no menor que el ejercido por la física nuclear o la ingeniería genética. Conformamos nuestra creciente creencia en que los ordenadores son máquinas todopoderosas cuyo potencial de destreza es ilimitado. Confiamos en que su poder logre igualar, si no superar, el poder del mundo físico en toda su complejidad espacio-temporal, e incluso el poder de la propia vida.

Conviene recordar que la realidad virtual comenzó como una tecnología militar, destinada especialmente a simular experiencias físicas peligrosas, tales como contiendas aéreas, sin riesgo real para los participantes. Este desafío a Thanatos parece tener un atractivo especial al adentrarse la realidad virtual en el reino de la cultura popular. La realización ficticia de la muerte y la violencia tiene un amplio atractivo en las culturas machistas dentro de una extensa gama de soportes mediáticos y la realidad virtual, como un nuevo tipo de *realismo* visual, ha asumido el papel de representarla, al igual que otras fantasías machistas de la presente cultura. Esto suscita a su vez la siguiente pregunta: ¿hasta qué punto es la realidad virtual una manifestación cultural machista? Los usos a los que está siendo dedicada actualmente ¿son siempre específicamente machistas? ¿Son también inherentemente machistas los usos imaginados por sus fantasiosos visionarios?

3 Creo que la realidad virtual está representando un papel tan visible en el presente paisaje socio-tecnológico porque encarna la actual tensión entre dos conceptos culturales antitéticos de la verdad. La mayoría de los analistas culturales describen el universo social que ha venido existiendo en Occidente desde el Siglo de las Luces como un reino dominado por los temas de la razón y de la lógica. La razón y la lógica han sido las medidas para probar la verdad en la cultura occidental. Esta inversión en razón y en lógica ha producido, a su vez, el desarrollo de la ciencia y de la tecnología. Sin embargo, a pesar del actual poder hegemónico de la tecnología en nuestra sociedad, hay razones para suponer que, en un importante viraje ideológico, nuestra cultura ha comenzado a volver la espalda a la razón y la lógica como medida de la realidad cultural; ha empezado a retornar a las imágenes, la imaginación y la fantasía, las herramientas de la realidad metafórica de las culturas tradicionales y arcaicas, como sus medidas propias para formar la verdad. Cuando los comentaristas culturales modernos se lamentan de que vivimos en una sociedad de la *imagen* y del *espectáculo*, dejan de

reconocer su propio prejuicio en favor del pensamiento lógico-racional, que tal vez les impide aceptar una importante desviación de los paradigmas culturales. Pero lo singular de la situación contemporánea y lo que se ha encarnado en la realidad virtual es que, mientras en lo técnico nuestra cultura no ha abandonado de ningún modo su dependencia de los procesos lógico-racionales (específicamente la ciencia y el ordenador), existe ahora un nuevo proceso por el que las fuerzas lógico-racionales se ponen al servicio de una cultura regida por la imagen, la fantasía y la narrativa casi mítica.

4 El paisaje suburbano de la clase media de finales del siglo veinte tiene su propio conjunto de realidades psicológicas. Las relaciones están atomizadas, tal vez hasta un extremo sin precedentes. Las conexiones se truncan al mudarse las familias de una casa a otra o de una a otra ciudad. Ya no queda casi espacio público en el que la gente pueda interactuar. Los contactos entre personas, incluso familiares, tienden a basarse en un único fin especial (el trabajo, el hecho de ser vecinos, una actividad recreativa) más que en una amplia red de actividades o responsabilidades compartidas a largo plazo. A pesar de los periódicos cataclismos económicos, la vida dentro de este tipo de marco es extraordinariamente segura y protegida. La gente se muda de un lugar a otro o de un trabajo a otro, pero siempre dentro del mismo plasma infantilizador de estructuras sociales preestablecidas que niegan la necesidad de elección o de responsabilidad. La casita de la urbanización, el trabajo en la empresa, el centro comercial, son todos siempre iguales; son estructuras a prueba de engaño en las que nada puede salir mal.

Con estas condiciones han emergido nuevos parámetros de realidad psicológica. En el nuevo contexto suburbano se dan poco las comprobaciones y los balances de la realidad psicológica que caracterizaron unos ambientes sociales más tradicionales. Nace un amplio abanico de comportamiento que podría ser descrito como extremo, extraño o desviado (sin implicar un juicio negativo con estos términos). En un entorno sin continuidad social no hay necesidad de preocuparse de la *reputación* que van a engendrar las actividades de uno, ya que una persona no tiene ninguna reputación. En un ambiente sin amenazas de delincuencia y sin auténtica incertidumbre económica no es necesario inhibir el comportamiento por las restricciones que imponen al ego ese tipo de presiones. Cuando los medios populares describen el paisaje americano como un lugar de cultos, de prácticas sexuales incestuosas y abusivas, y de adoración demoniaca, podrían ser de hecho más precisos de lo que sugiere su sensacionalismo.

He tratado de hacer este apunte de la realidad psico-social de los suburbios porque el espacio psico-social de la realidad virtual es también un reflejo de esas condiciones. Muchos de los que proponen la realidad virtual la imaginan como un espacio de fantasías desbocadas, donde desaparecen total y definitivamente las restricciones exigidas por la realidad física del *otro*. La realidad virtual es imaginada como el sumo espacio narcisista, un espacio en el que las propias visiones imaginarias psicológicas se pueden hacer virtualmente reales. En este sentido, el espacio de la realidad virtual se aproxima mucho al espacio de la psicosis. El psicópata proyecta sus visiones imaginarias como reales, como una realidad alucinada; los preconizadores de la realidad virtual expresan un anhelo de este mismo género de espacio alucinado.

Es interesante que, mientras el potencial de la realidad virtual para materializar una fantasía tan completa no es ni siquiera remotamente factible desde el punto de vista tecnológico, podemos ver cómo emerge hoy el mismo fenómeno en distintas redes *on-*

line. Los tabloneros de anuncios sexuales y similares reflejan de modo muy aproximado este mismo esquema psico-social suburbano. Son anónimos: permiten a los participantes una *interacción* sin miedo a consecuencias *reales*, estimulan expresiones que serían difíciles, si no imposibles, en un entorno físico.

Algunos de los más osados teorizadores de la realidad virtual imaginan un punto en el que será posible conectar el cerebro y el sistema neurológico real de un ser humano a un sistema interactivo regido por ordenador, con el resultado de la creación instantánea de una realidad virtual externalizada de las fantasías y los deseos de una persona. Tal vez este tipo de escenario es sólo la encarnación más reciente del familiar sueño humano (¿o sólo de los hombres?) de mágica realización del deseo. Pero suscita, no obstante, interesantes preguntas acerca del deseo en sí mismo. ¿Encarna la propia idea del deseo los conceptos de anhelo, de la demora en el cumplimiento del deseo? ¿Cómo podemos imaginar la estructura de una psicología más allá del deseo, en una situación en la que todo deseo puede realizarse instantáneamente?

5 La mayoría de los análisis precedentes se ha basado no en situaciones auténticas de realidad virtual, sino más bien en valoraciones especulativas de lo que es o va a ser la realidad virtual. En este momento, las instalaciones de realidad virtual existentes se limitan a lo militar, a los experimentos de un pequeño número de artistas y a unas pocas máquinas de bolera. Hay que subrayar que, en este momento, es imposible juzgar si una realidad virtual sofisticada se va a convertir en un medio nuevo importante o se va a quedar como objeto de especulación en la imaginación pública. La posibilidad de desarrollo comercial de la realidad virtual depende de la mundana pregunta de si las sociedades mercantiles facilitarán los gigantescos desembolsos de capital necesarios para el desarrollo y la producción de unos nuevos y sofisticados elementos de hardware y de software, y si este nuevo tipo de experiencia puede ser comercializada con éxito y de modo rentable. En general, me parece imposible predecir si cualquier nueva tecnología va a tener éxito o no. Por elegir dos ejemplos sencillos, las películas en 3D no han *pegado* nunca; en cambio, el sonido estereofónico se ha convertido en un estándar a nivel mundial. El que el abrumador drama inherente a la realidad virtual vaya a tener atractivo suficiente en una cultura que, recientemente, ha rechazado la escala de la pantalla de cine a favor del monitor de televisión parece una cuestión abierta. Por otra parte, la realidad virtual puede tal vez convertirse en una parte importante de los parques de atracciones, en los que la gente ha buscado tradicionalmente espectáculos de una realidad alterada.

El uso de la realidad virtual por los artistas parece sin embargo servir, incluso ahora, a algún fin concreto, definible que, irónicamente, no difiere demasiado del modo en que es utilizada por los militares. Tanto los artistas como los planificadores militares utilizan la realidad virtual como espacio experimental, un espacio en el que se pueden probar las ideas sin las restricciones del mundo real. Ambos grupos pueden también experimentar, con el uso de la realidad virtual, sin preocuparse de la viabilidad de su potencial comercial.

Para los artistas, la realidad virtual está emergiendo en principio como medio escultural. A lo largo de la última década, los nuevos y sofisticados ordenadores han sido utilizados tanto por los artistas como por los arquitectos de muy diversas maneras, para visualizar y construir espacios cada vez más complejos, algunos de los cuales son de hecho exclusivos del mundo de los ordenadores y serían imposibles de crear sin técnicas

asistidas por ordenador. La adición de un hardware de realidad virtual permite al *visionador* sentir que se está moviendo dentro de tales espacios, contruidos de un modo que realza aun más su calidad espacial y estructural. Más aún, la realidad virtual ha abierto nuevos caminos, haciendo posible la construcción de espacios que serían físicamente irrealizables o demasiado costosos de construir en la realidad.

Siempre me ha parecido que gran parte de la arquitectura importante de este siglo se ha hecho para el cine. La arquitectura de película está libre de los impedimentos prácticos de programa, presupuesto y durabilidad. Sin estas limitaciones, la arquitectura imaginaria de *Blade Runner* o de *Batman* supera de hecho las visiones de la arquitectura más extrema construida en la última década. Parece que, para los artistas, la realidad virtual tiene la capacidad de asumir este papel en el punto en que lo abandonan las películas.

.....

PETER HALLEY es artista. Vive en Nueva York

Reeditamos, con autorización de Peter Halley, Notes on Virtual Reality publicado originalmente en inglés en Recent Essays 1990-1996 por @ Edgwise, Inc, Nueva York en 1997.

>>> www.arteleku.net