

LO MATERICO Y LO VIRTUAL

Por Martha Patricia Niño M

Martha.nino@gmail.com

Lo matérico es usualmente definido como lo que tiene una masa y que ocupa un espacio.

Lo virtual por lo general se asocia a las aplicaciones de realidad virtual mas superficiales y espectaculares, como los cascos de realidad virtual, las bases de datos, y los computadores capaces de crear simulaciones que engañan a nuestros sentidos. Es común ver que lo virtual se defina en conversaciones coloquiales como la anti materia del arte.

En contra de lo que pudiera creerse, el primer aparato moderno que buscaba crear experiencias sensoriales artificiales realistas no fue creado por un técnico en informática. En 1962, un inventor norteamericano, Morton Heilig, antiguo operador cinematográfico, patentó un aparato de simulación realista al que llamó Simulador Sensorama¹. Utilizaba imágenes cinematográficas en tres dimensiones que el usuario recibía a través de un visor televisivo estereoscópico individual que el propio Heilig había patentado en 1960. Para conseguir un efecto sensorial realista el Simulador Sensorama poseía además dispositivos de estímulo de los sentidos del oído, del tacto y del olfato. El asiento vibraba y el usuario sentía el contacto del viento en su cara gracias a la ayuda de pequeños ventiladores colocados cerca de su cabeza. Todas estas características convierten al Sensorama en un curioso precursor pre-informático de la realidad virtual que Heilig llamó el teatro de la experiencia.

Muchas producciones de arte virtual siguen buscando esta experiencia multisensorial, que algunos remiten incluso a la pinturas en las cavernas, donde se podían ver los dibujos en las paredes de las cuevas, escuchar canciones rituales y oler la grasa de los animales que empleaban en los mismos. Incluso dichas tecnologías inmersivas se siguen llamando CAVES o cuevas. Sin embargo, la tecnología que hace posible la creación de realidades inmateriales se encuentra todavía, tal como hemos visto, en sus primeras fases de desarrollo. A finales de 1992 el precio de un equipo para realidad virtual rondaba todavía los 300 mil dolares , lo que representaba un obstáculo importante para la expansión del uso de estas técnicas. El paulatino, pero constante, descenso de los costes facilitó, a partir de 1993, la aparición en el mercado de interfaces y programas destinados al desarrollo de aplicaciones basadas en conceptos y técnicas asimilables a la realidad virtual. La idea de que la tecnología sólo tiene un valor mecánico e industrial provoca así una indudable desconfianza entre algunos artistas y espectadores. Los simulacros virtuales son potencialmente una herramienta científica, una forma de diversión, un vehículo de formación y de comunicación y un medio de expresión artística. En tal sentido, también los juegos generan un

¹ <http://www.telepresence.org/sensorama/index.html>

capital cultural de alcance similar o mayor al que tiene el cine de Hollywood. Como señala Diego Levis, miles de jóvenes usan Quake la saga de los Sims, Age of Empires, Nintendo Wii entre otros, son jugados con pasión por muchos en el planeta. Vivimos en un contexto social y económico el que la informática empieza a constituir la tecnología cultural dominante.

El trabajo Opera de Rejane Cantoni² es un ejemplo de lo que se puede lograr con este tipo de arte, en este caso una simulación matemática de una caja de música compuesta por cientos de cuerdas de violín que responden al sonido y también a la posición de un cursor tridimensional.

Autores como Baudrillard³ dicen que esta virtualización presenta un riesgo que consiste en la pérdida de la noción de realidad. Y como ejemplos, Slavoj Žižek⁴ nos señala la desubstancialización del mundo podemos enlistar a la cerveza sin alcohol, el café sin cafeína, las guerras sin muertes (al menos de un lado como quería Collin Powell). Así como también se puede agregar a la lista la miniaturización de los circuitos y la mayoría de inventos modernos que se realizaron en el campo de las frecuencias infra y supra sensoriales del espectro electromagnético, por lo cual casi podríamos decir que lo virtual es en cierto grado heredero de la misión vanguardista de hacer invisible lo visible. Como una historia interminable, cada innovación tiene por contrapartida una dosis de rechazo. Anticipa el despliegue progresivo de un mundo en el que toda posibilidad de imaginar ha sido abolida. Ya no son la ilusión, el sueño, la locura, la droga ni el artificio los depredadores naturales de la realidad. Lo que anula y absorbe la ficción no es la verdad, así como tampoco lo que deroga el espectáculo no es la intimidad; aquello que fagocita la realidad no es otra cosa que la simulación, la cual secreta el mundo real como producto suyo.

Liberados de lo real, podemos pintar más real que lo real: hiperreal. La industrialización aplicada a las artes la realizó también la Bauhaus. Los movimientos artísticos asociados con el arte desmaterializado son el conceptual y el povera. El primero abarca diversas formas de arte, en las que la idea sobre una obra es más importante que la obra finalizada, si es que ésta llega a concluirse. Esta noción tiene una referencia directa con el trabajo de Marcel Duchamp, pero es hasta los años sesenta que este género artístico deviene en fenómeno de importancia internacional. La característica común de las obras conceptuales es que la auténtica obra de arte no es un objeto físico producido por un determinado autor/a, sino el concepto o la idea que lo componen. Pretenden concentrar la atención de los espectadores en la idea que expresa la obra y no en el objeto material. Un ejemplo emblemático de este género es “Una y tres sillas” de Joseph Kosuth, creada en 1965 y expuesta permanentemente en el Museum of Modern Art (MOMA) de New York. En esta obra, se combina una

² <http://www.rejanecantoni.com/projects.html>

³ <http://www.revistadefilosofia.com/11-02.pdf>

⁴ <http://www.amazon.com/Welcome-Desert-Real-September-Related/dp/1859844219>

silla real, una fotografía de una silla y la definición de diccionario de la palabra silla, para resaltar así la idea y el concepto. Los nuevos soportes han permitido la creación de un nuevo género artístico, una modalidad del arte conceptual.

Entraríamos de pleno en el mundo de los simulacros, el juego de las apariencias y la incautación de lo real. Por otro lado, La traducción de todos mensajes al lenguaje numérico con el que funcionan las computadoras está transformando, de manera imperceptible pero concreta, el modo en que nos comunicamos, especialmente en la producción de imágenes y en la escritura (no sólo a través del chat y el teléfono celular que son los casos más llamativos). Cuando para hacer nuestras actividades usamos un soporte informático las primeras codificaciones aprendida del alfabeto o la música no son ya suficientes. Pues hay que aprender el código o software que a su vez decodifica el mensaje actualizándolo en forma de imágenes, sonidos, texto o movimientos según corresponda. Baudrillard exhausto de la esperanza del fin certifica que el mundo ha incorporado su propia inconclusibilidad. La eternidad inextinguible del inmaterial código generativo, la insuperabilidad del dispositivo de la réplica automática, la metáfora viral. La era de la aceleración y los estados alterados de la mente. Los psicotrópicos. La representación electrónica de la mente en la cartografía del hipertexto. Las autopistas de la información, donde todo acontece sin tener siquiera que partir ni viajar. Es la era de la llegada generalizada, de la telepresencia, de la cibermuerte y el asesinato de la realidad. El mundo como una gran cámara de vacío y de descompresión. La sociedad de consumo supone la programación de lo cotidiano; manipula y determina la vida individual y social en todos sus intersticios; todo se transforma en artificio e ilusión al servicio del imaginario capitalista. Todo esto es consecuencia heredero de la transformación que afectó al mundo durante la revolución industrial y la emergencia del capitalismo. Afectaron los modos de trabajo y función de los artistas esta transformación se basa en una Taylorización fordista del mundo que convierte a la fábrica en un modelo de vida. Esto precede la creación de la sociedad post industrial que apareció con Internet y que marca el advenimiento del trabajo inmaterial descrito por Tony Negri como una transformación profunda en los modos de trabajo. Un trabajo no ligado a la producción material de objetos y mercancías, sino sobre todo un trabajo orientado a la producción intelectual y afectiva.

Frente a ello, el análisis de posiciones divergentes, permite el conocimiento del uso de nuevos recursos y lenguajes y, en consecuencia, la creación de nuevas formas artísticas.

Pero en realidad mas que un problema solo de espectáculos el problema de lo virtual es fundamental al arte que siempre se ha preocupado por el problema de la representación. La filosofía define lo virtual como lo que no es real pero puede desplegar cualidades de lo real. Del latín virtus lo virtual se deriva de la palabra virtud y con ello se relaciona también con lo posible, o potencialmente posible. La historia del arte demuestra que, generalmente, el público prefiere las obras relacionadas con valores seguros, conocidos, y probados. Por no decir nada del comercio que generalmente se ocupa de artistas ya muertos. Sólo en pocas

ocasiones, se apuesta por los valores del porvenir, los más vulnerables. De esta forma, el arte digital consigue, poco a poco, la acreditación de ser Arte, con mayúscula.

Para Gilles Deleuze, lo virtual es algo que cada objeto carga con sí mismo, que no es su realidad sino su imaginario. El ejemplo más palpable es el espejo. De hecho Michael Foucault ya lo había previsto en los años 60 antes de la aparición de la red de la siguiente forma: nuestra época será quizás ante todo la del espacio. Estamos en una época de simultaneidad, de yuxtaposición, la época de lo distante, lo cercano y lo disperso. En este momento, creo, nuestra experiencia cada vez menos una larga vida desenvolviéndose en el tiempo que una red de que conecta e intersecta sus propios nodos. Incluso antes que Gibson y su concepto de ciberespacio Foucault está hablando de espacios imposibles, virtuales que llamó heterotopías.⁵ Son espacios absolutamente diferentes que se parecen aun espejo. El espejo es un no lugar. Una utopía, en el espejo me veo a mi mismo donde no estoy, en un espacio virtual e irreal que se abre bajo esa superficie. Me veo donde estoy ausente. Estoy allá donde realmente no estoy, una sombra que me da visibilidad a mi mismo. El espejo no existe en realidad, lo que existe es una acción opuesta a la posición que ocupo en el espacio. Crea un lugar que no existe en el momento en que me miro y parece absolutamente real.

Realmente, no debería importar que si las obras son reales -materiales y acabadas- o virtuales -digitales y modificables. Pues como afirma Diego Levis los seres humanos se interrelacionan reproduciendo por medio de ficciones el mundo, desde el abecedario hasta Facebook esta es la constante. Lo que es realmente importante es que este nuevo género artístico propicie la observación, reflexión, búsqueda, comunicación, y la experimentación. No importa si las obras son virtuales o no. De hecho existe arte telemático que no encaja en la categoría “virtual” o “matérico” pues funciona en una zona intermedia.⁶

⁵ <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>

⁶ http://hk.youtube.com/watch?v=JOgwE_CRTaM&feature=related