

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

Más allá de la simulación como substitución: de la realidad mixta a los *ego-shots*

Jordi Alberich Pascual

Profesor de Comunicación audiovisual y publicidad (Universidad de Granada)

Gemma San Cornelio Esquerdo

Profesora de Ciencias de la información y la comunicación (UOC)

Fecha de presentación: septiembre de 2012

Fecha de aceptación: septiembre de 2012

Fecha de publicación: noviembre de 2012

Resumen

La formulación dominante de las teorías de la simulación en los años ochenta y noventa del siglo pasado (Baudrillard, Lévy y otros) proponían un paradigma teórico-tecnológico basado en la suplantación (cuando no sustitución) de lo real a manos de lo virtual. En el presente artículo exploramos la emergencia reciente de una concepción integrada, mixta o alterada de la virtualización en relación con lo real, pero ya no substitutiva de ésta, afín con un conjunto significativo de tecnologías y usos audiovisuales actuales de naturaleza digital (realidad mixta, realidad aumentada, *locative media*, *ego-shots*). Una concepción que desplaza a un segundo plano la importancia de la visualidad –y de la imagen– en favor de la movilidad y de la ubicuidad, y que propone una comprensión integrada en lo real de prácticas y dispositivos de simulación emergentes.

Palabras clave

simulación, realidad virtual, realidad mixta, realidad aumentada, *ego-shots*

Beyond Simulation As Substitution: From Mixed Reality To Ego-Shots

Abstract

The dominant formulation of simulation theories in the 1980s and 1990s (Baudrillard, Lévy et al.) suggested a theoretical and technological paradigm based on the impersonation (when not

substitution) of the real by the virtual. The present article explores the recent emergence of an integrated, mixed or altered conception of virtualisation in regards to the real, but no longer a substitutive one: a conception that is related to a significant set of digital technologies and current audiovisual uses (mixed reality, augmented reality, locative media and ego-shots). This conception pushes the importance of visibility –and the image– to the background in favour of mobility and ubiquity, which also suggests an understanding of emergent simulation practices and devices rooted in the real.

Keywords

simulation, virtual reality, mixed reality, augmented reality, social network, ego-shots

1. Introducción: cultura visual y suspensiones de la percepción

La omnipresencia de lo visual en la cultura contemporánea hunde sus raíces en tecnologías popularizadas a lo largo de prácticamente un siglo: fotografía, cine, televisión y video son medios donde la imagen y la representación desempeñan un papel fundamental e influyente.

La idea de que la preeminencia de la imagen en nuestra sociedad puede llegar a sustituir la realidad –o dicho de otro modo, que experimentamos un continuum de experiencias simuladas ontológicamente equivalentes– encuentra su fundamento en la misma genealogía del discurso cinematográfico moderno, y tiene uno de sus corolarios en la emergencia y el desarrollo a lo largo de la segunda mitad del siglo pasado de los sistemas –ya clásicos– de realidad virtual (casco, gafas estereoscópicas y guantes), como muestra de una misma tendencia presente en el conjunto de la cultura moderna hacia una experiencia sensorial separada del entorno físico donde ésta se produce.

El propio proceso de socialización del medio cinematográfico se aseguró la atención perceptiva del público moderno mediante su prescripción de entornos que implicaban para el espectador su «suspensión de la percepción» (Crary, 2001), el hiato con su entorno (oscuridad de la sala, silencio, reposo físico, etc.), y así, finalmente, la ocultación de la realidad exterior. Esto es, una experiencia perceptiva favorecedora del acceso del espectador a un estado psicológico de encantamiento y de creación activa de verosimilitud, legitimada socialmente, y percibida como placentera «al trasladar al espectador a un nuevo lugar donde poder desarrollar como vivencia plena la historia percibida audiovisualmente» (De Pablos, 1989, p. 11).

La institucionalización de la diégesis audiovisual que aparece estrechamente vinculada a la genealogía del cine moderno de ficción narrativa se fundamenta así en y desde su común subsunción e identificación como una ilusión ficcional substitutiva de lo real, capaz de enmascarar, de acuerdo con Gerald Prince (1987), tanto su carácter ficticio y antinatural (ilusión diegética) como la identificación del espectador con la cámara hasta llegar a vivir como experiencia real la representación audiovisual (experiencia diegética).

Pero nuestra época no es ya la de la reproductibilidad técnica «foto-cinematográfica» (Benjamin, 1936), sino la de la simulación digital. La cultura visual contemporánea se da de forma creciente al margen de las capacidades miméticas propias del film, la televisión y la fotografía en la era moderna (Virilio, 1994), promoviendo una redefinición en profundidad de los modos de visión y de representación dominantes propios de la era moderna hacia un nuevo orden visual digital conceptualizado habitualmente en términos de simulación y virtualización.

2. Lógica de la simulación como sustitución

Aunque la simulación no es un concepto que pueda (ni deba) asociarse únicamente a un autor, el conjunto del pensamiento de Jean Baudrillard (1929–2007) resulta especialmente significativo –cuando no determinante– para la conceptualización dominante de la simulación como sustitución en un conjunto significativo de las teorías culturales contemporáneas.

En *The Ecstasy of Communication* (1983), Baudrillard propone pensar la acción de los medios de comunicación de masas como unos «agentes de naturaleza patógena» que conducen a la mutación de lo real en un simulacro de sí mismo. El éxtasis contemporáneo de la comunicación, la actual profusión ilimitada de mensajes comunicativos de todo orden y condición que nos envuelven a diario, reducen cualquier suceso a una escenografía efímera. Nos acercamos a la realidad condicionados por el filtraje previo de los medios de comunicación. Los signos de lo que sucede, de lo que es, de lo que acaece en el mundo, anteceden y se anteponen en incontables ocasiones a nuestra experiencia directa con éste.

La realidad es así suplantada cada vez más por imágenes y signos comunicativos. Los simulacros –signos que ocultan una ausencia, la ausencia de la necesidad de nuestra experiencia directa con la realidad en la teorización de éstos por Baudrillard– han entrado a formar parte de nuestro mundo. Resulta emblemático de ello el caso de las cuevas de Lascaux expuesto por el propio Baudrillard: «Bajo el pretexto de salvar el original, se ha prohibido visitar las grutas

de Lascaux, pero se ha construido una réplica exacta a quinientos metros del lugar para que todos puedan verlas (se echa un vistazo por la mirilla a la gruta auténtica y después se visita la reproducción). Es posible que incluso el recuerdo mismo de las grutas originales se difumine en el espíritu de las generaciones futuras, pues no existe ya desde ahora diferencia alguna, el desdoblamiento basta para reducir a ambas al ámbito de lo artificial» (Baudrillard, 1993, p. 74).

¿De dónde proviene el omnipresente *déjà vu* que sentimos cada vez más al pasear por cualquier ciudad emblemática de Occidente? La respuesta de Baudrillard ahondará en una lógica substitutoria de lo real a manos de sus simulacros: «Estamos en un mundo donde la función esencial del signo es hacer desaparecer la realidad y, al mismo tiempo, velar esta desaparición. Detrás de cada imagen algo desaparece. Lo mismo ocurre con el ilusionismo de la información y de la memoria: detrás de cada información desaparece un acontecimiento» (Baudrillard, 2000, p. 114).

En este sentido, las ideas y tesis de Gianni Vattimo contenidas en su obra *La società trasparente* (1989) resultan igualmente convergentes y afines con el pensamiento expuesto de Baudrillard: «Quizá se cumple en el mundo de los Mass Media una “profecía” de Nietzsche: el mundo verdadero, al final, se convierte en fábula. Si nos hacemos hoy una idea de la realidad, ésta, en nuestra condición de existencia tardo-moderna, no puede ser entendida como el dato objetivo que está por debajo, o más allá, de las imágenes que los media nos proporcionan [...] Realidad, para nosotros, es más bien el resultado del entrecruzarse, del “contaminarse” (en el sentido latino) de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación central alguna, distribuyen los Media» (Vattimo, 1996, p. 43).

Esta lógica de la simulación como sustitución –que hemos expuesto hasta el momento preferentemente a través del pensamiento de Jean Baudrillard– es uno de los mimbres destacados que conforman un paradigma teórico-tecnológico más amplio basado en la suplantación de lo real a manos de lo virtual dominante en las dos últimas décadas del siglo xx, compartido y diagnosticado de forma común por otros autores coetáneos.

Así, Pierre Lévy afirmará en este mismo sentido como la emergencia de la cultura digital implica una «problematización de lo real» que lleva a cabo un movimiento general de virtualización: «La virtualización puede definirse como un movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual [...] en un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad, la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático» (Lévy, 1999, p. 17).

Un diagnóstico que Philippe Quéau llevará a su vez hasta la hipérbola: «Ya no es fácil estar presente. Y hacerse cada vez más presente parece imposible. En cambio, parece más fácil hacerse cada vez menos presente. La evolución de la civilización contemporánea

incita cada vez más a repartirse, a diseminarse, a delegarse, a hacerse representar. Se buscan todos los medios de sustitución de la presencia real» (Quéau, 1995, p. 98).

El conjunto de este paradigma teórico-tecnológico, no sólo se ha manifestado en el cine y la literatura de ciencia ficción como la trilogía *Matrix*, sino que ha influido también en la misma conceptualización del ciberespacio como espacio incorpóreo y separado de la vida «real», y ha sido la predominante hasta los primeros años del siglo xxi en el ámbito de la investigación social de los nuevos medios.

Diversos autores han tratado de contradecirla a partir de estudios empíricos demostrando que tal separación no existía, y han preferido hablar de una distinción entre el espacio «virtual» y el «físico», ya que las experiencias en entornos virtuales o en internet son igualmente reales para los usuarios. Tal como afirman Miller y Slater, «sólo si entendemos esta conexión seremos capaces de entender que la apertura o las posibilidades de estar interconectados forman parte de la misma experiencia» (traducción de Miller y Slater, 2000, p. 7).

3. Virtualidad y realidad: espacios de expresión y tránsito

La implementación y los posteriores desarrollos múltiples de los sistemas de VR (realidad virtual) que tuvieron lugar a lo largo de la segunda mitad del siglo xx, basados en una experiencia sensorial separada del entorno físico donde ésta se produce, han evolucionado tecnológicamente hacia la denominada realidad mixta, que incorpora elementos de realidad virtual (o simulaciones visuales) sobre el espacio o la realidad física.

Si bien la realidad virtual se sigue utilizando para determinadas aplicaciones –como el entrenamiento y las terapias médicas o para reconstrucciones de patrimonio–, la realidad mixta se ha extendido intensamente, tanto en la investigación como consecuentemente en los ámbitos comerciales, culturales, creativos y de entretenimiento. Esto se debe tanto a la accesibilidad como a una cuestión económica (que en el caso de la realidad virtual era y sigue siendo mucho más cara y difícil de implementar).

En términos de experiencia y percepción la diferencia básica con la realidad virtual es que proporciona una visión integrada, mixta o ampliada –pero nunca separada– del espacio físico como en el caso de la realidad virtual. Las aplicaciones de realidad mixta permiten interactuar con el espacio físico y ampliarlo con información adicional que puede ser visual, auditiva, textual. De este modo, ofrecen un contexto de percepción más «natural» con el entorno, que, según Hansen, responde a un deseo de convergencia total con la percepción natural: «No se trataría de la posibilidad que abren para crear espacios ilusorios dotados de mayor inmersión, sino más bien del mayor alcance que confieren a la agencia humana» (traducción de Hansen, 2006, p. 3).

La realidad mixta, de este modo, representaría una oportunidad para recuperar un enfoque fenomenológico de los medios de comunicación, pues estos proyectos refuerzan nuestra percepción del espacio, integran la experiencia de otros sentidos y, de este modo, dan prioridad a la percepción auditiva y a la acción corporal: «Lo que ocupa un lugar preponderante en este caso es el papel central que desempeña el cuerpo en la interfaz con lo virtual [...] Los investigadores y artistas han llegado a reconocer que la actividad motora –no la verosimilitud representacional– es la clave de la intersección funcional entre los ámbitos virtual y físico» (traducción de Hansen 2006, p. 2).

La experimentación con realidad mixta se ha dirigido en muchos casos a la creación de juegos que combinan elementos virtuales con dispositivos que pueden alterar o modificar este entorno virtual. Los trabajos del colectivo artístico Blast Theory son pioneros en la utilización de dichos sistemas: *Can You See Me Now?* (2001), un juego que se produce tanto en directo, en las calles de una ciudad, como en línea, mediante una interfaz de juego en internet. Otro ejemplo significativo en el Estado español sería el colectivo Lalalab (Diego Díaz y Clara Boj). Uno de sus proyectos, *Hybrid Playground* (2008), consiste en la creación de un nuevo entorno de juego para el desarrollo de experiencias lúdicas interactivas en el escenario de un parque urbano. Mediante un sistema de sensores de fácil instalación e invisibles para los niños, los elementos del parque se convierten en elementos interactivos que nos permiten obtener datos que son analizados y transformados para formar parte de la dinámica del juego.

Otro término muy asociado al de realidad mixta es el de realidad aumentada. Aunque son tecnologías muy parecidas la diferencia entre ellas es que la realidad aumentada genera los estímulos a tiempo real para la interacción del usuario, los cuales se superponen sobre el entorno físico de éste: «Mientras que la realidad virtual consiste en aislarse uno mismo fuera del mundo real para sumergirse en un mundo virtual generado por ordenador, la realidad aumentada consiste en superponer un mundo virtual a su visión del mundo real, de modo que usted pueda experimentar ambos al mismo tiempo» (traducción de Gwilt, 2009, p. 594).

Encontramos ejemplos significativos del uso y la popularización reciente de las tecnologías de realidad aumentada en el ámbito de los videojuegos (como *Invizimals*, un juego para la PSP de Sony), en el ámbito artístico (el caso de *Levelhead*, de Julian Oliver) o en el mercado de las aplicaciones móviles (como el navegador *Layar* para teléfonos Android).

Asimismo, encontramos una extensión de los desarrollos previos de realidad mixta y aumentada cuando éstas entran en juego con los denominados *locative media*, esto es, servicios inalámbricos de localización de manera que cuando el usuario se encuentra en la proximidad de objetos, edificios o personas, puede enviar o recibir información sobre éstos, «una denominación para la ambigua forma que adopta la infraestructura de vigilancia y control sujeta a un rápido desarrollo» (Russell, 2004).

Aunque los *locative media* están basados en las actuales tecnologías de localización (principalmente GPS, teléfonos móviles y PDA), aspiran a crear un contexto no substitutivo para explorar modelos nuevos y antiguos de comunicación, comunidad e intercambio, que permite así entender realidad mixta, realidad aumentada y *locative media* como parte de un mismo planteamiento estético (San Cornelio y Alsina, 2010).

4. Simulación en el campo expandido: representación y sociabilidad en línea

«La imagen previa de la era de los ordenadores –los viajes del usuario a la realidad virtual en un espacio virtual– ha sido reemplazada por una nueva imagen: alguien que comprueba su correo electrónico o habla por teléfono [...] en el aeropuerto, en la calle, en un coche o en cualquier espacio existente» (traducción de Manovich, 2006, p. 220).

La cita precedente de Lev Manovich nos apunta un nuevo campo expandido para el entrecruzarse de realidad y simulación al margen del modelo substitutorio enraizado en los sistemas y dispositivos de realidad virtual: las redes sociales.

Internet es testimonio y caldo de cultivo para una profusión de *fakes*, trucajes y simulaciones visuales de todo orden y condición. Con mayor o menor fortuna (y factura técnica) la Red aloja –y provee en ocasiones cierta gloria efímera– a los autores de falsas imágenes de impacto, capaz de dar lugar con posterioridad a un alud de reversiones de la falsa instantánea.

La intensa presencia fotográfica y audiovisual en internet, especialmente en redes sociales como Facebook, Flickr, YouTube, Pinterest, Instagram o Twitter, abre todo un campo de experimentación emergente, no solo en su vertiente formal, a partir de la manipulación y de los más variados efectos de simulación gráfica, sino también sobre las formas de representación y sociabilidad creciente a partir de autoimágenes.

En este sentido, destacan y resultan especialmente significativos –tanto por profesionales como por aficionados– los denominados *ego-shots*, consistentes en autorretratos tomados con una mano que sujeta la cámara.

Utilizados como forma básica de autopresentación y comunicación con su entorno social, los *ego-shots* reabren el debate sobre la veracidad de la identidad personal a partir de la proliferación de retratos y autorretratos –tantas veces– simulados en las redes sociales, y resultan paradigmáticos tanto de la actualidad y vitalidad de los simulacros en la cultura visual digital contemporánea, como del interés de una comprensión no substitutiva de la simulación en ésta.

Referencias bibliográficas

- BENJAMIN, W. (1936). «La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica». En: *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus, 1987.
- BAUDRILLARD, J. (1983). «The Ecstasy of Communication». En: H. Foster (ed.). *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*. Nueva York: The New Press.
- BAUDRILLARD, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1993.
- BAUDRILLARD, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- CRARY, J. (2001). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Massachusetts: The MIT Press & October Books.
- DE PABLOS, J. (1989). «La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas». *Enseñanza & Teaching. Revista interuniversitaria de didáctica*. Vol. 7, págs. 9-16.
- GWILT, I. (2009). «Augmented Reality and Mobile Art». En: B. Furth. *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts* (libro electrónico). Berlín: Springer-Verlag, págs. 593-599. http://dx.doi.org/10.1007%2F978-0-387-89024-1_26
- HANSEN, M. (2006). «All reality is mixed reality». En: *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. Nueva York: Routledge.
- LÉVY, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- MANOVICH, L. (2006). «The Poetics of Augmented Space». *Visual Communication*. Vol. 5, n.º 2, págs. 219-240. <http://dx.doi.org/10.1177%2F1470357206065527>
- MILLER, D.; SLATER, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berghan.
- PRINCE, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- QUÉAU, P. (1995). *Lo virtual*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- RUSSELL, B. (2004). «Transcultural Media Online Reader Introduction». *TCM Online Reader 2004*. [Fecha de consulta: 15 de agosto de 2007] <http://parth.wordpress.com/2006/07/25/tcm-locative-reader/>
- SAN CORNELIO, G.; ALSINA, P. (2010). «Espacios, flujos y lugares: una aproximación estética a los medios locativos». En: G. San Cornelio (ed.). *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: Editorial UOC.
- VATTIMO, G. (1996). *La sociedad transparente*. Barcelona: Editorial Paidós.
- VIRILIO, P. (1994). *The Vision Machine*. Londres: British Film Institute/Indiana University Press.

Cita recomendada

ALBERICH PASCUAL, Jordi; SAN CORNELIO ESQUERDO, Gemma (2012). «Más allá de la simulación como sustitución: de la realidad mixta a los *ego-shots*». En: Jamie ALLEN (coord.). «La materia de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 12, pág. 3-8. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n12-alberich-san-cornelio/n12-alberich-san-cornelio-es>>
DOI: <http://10.7238/artnodes.v0i12.1626>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV

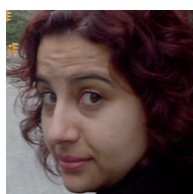
**Jordi Alberich Pascual**

Profesor de Comunicación audiovisual y publicidad
(Universidad de Granada)
jalberich@ugr.es

Facultad de Comunicación y Documentación
Campus Cartuja, s/n
18012 Granada (España)

Jordi Alberich Pascual (La Bisbal de Falset, 1969), doctor por la Universidad de Barcelona (1998), es actualmente profesor de Comunicación audiovisual y publicidad en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada. Ha desarrollado toda su actividad docente e investigadora como experto en estética cultural y cultura de los medios. Ha dirigido diferentes programas, proyectos y grupos de investigación del Internet Interdisciplinary Institute IN3, en los que también ha participado como investigador principal o investigador asociado.

Más información sobre el autor en: <<http://jordialberich.info>>

**Gemma San Cornelio Esquerdo**

Profesora de Ciencias de la información y la comunicación (UOC)
gsan_cornelio@uoc.edu

Universitat Oberta de Catalunya
Rambla del Poblenou, 156
08018 Barcelona

Gemma San Cornelio Esquerdo es profesora de Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) e imparte clases de estudios creativos y diseño y en el máster de Sociedad de la información y el conocimiento de la UOC. Su línea de investigación se centra en la exploración de formas creativas de medios digitales en la confluencia entre prácticas artísticas y comunicación audiovisual. En este sentido, ha sido investigadora principal del proyecto de I+D Arte, estética y new media, financiado por el MCYT (2006-2009) y en su continuación, Prácticas creativas y comunicación en los nuevos medios, financiado por el MICINN (2010 -2013). Más información sobre la autora en: <<http://uoc.academia.edu/GemmaSanCornelio>>

