

Gárgoles Navas, María.

Investigadora predoctoral FPU, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura y Formación Artística.

Procesos multisensoriales y nuevas corporalidades de la sociedad digital

Multisensory processes and new corporalities in the digital society

PALABRAS CLAVE

Arte, inmersivo, cognición corporeizada, tecnología, realidad virtual.

KEY WORDS

Art, immersive, embodied cognition, technology, virtual reality.

RESUMEN

Este artículo reflexiona sobre prácticas artísticas en la cultura digital. Esta investigación es abordada desde las nuevas propuestas de realidades aumentadas y virtuales que se manifiestan en el contexto artístico. Estas nuevas tecnologías proponen perspectivas alternativas de interacción y relación que desde el punto de vista de la cognición corporeizada posibilitan un amplio abanico de sensorialidades. Como experimentadores los públicos receptores perciben y activan elementos de su entorno, al mismo tiempo que perciben las narrativas de los demás como propias. De esta manera se producen nuevas activaciones de lo social y de lo común a través de la experiencia y lo narrativo. En este trabajo se muestran posibilidades artísticas de conexión corporeizada a través de propuestas artísticas de conexión social y virtual con los demás. Algunas de estas abordan las formas de conexión con el entorno y con los demás, al mismo tiempo que otras pretenden conectar a través de las virtualidades de la obra. Así pues, en esta investigación se muestran como a través de propuestas artísticas de realidad mixta es posible conectar sensorialmente y percibir desde la propia experimentación.

ABSTRACT

This paper serves to reflect on artistic practices in digital culture. This research is addressed from the new proposals of augmented and virtual realities that are inherent in the artistic context. These new technologies propose alternative perspectives of interaction and relationship that, from the point of view of embodied cognition, enable a wide range of sensorial solutions. As experimenters, the target audiences perceive and activate elements in their environment, while they perceive others' narratives as their own. In this way, new activations of both the social and the common are produced through experience and the narrative. In this work, artistic possibilities of embodied connection are explored through artistic proposals of social and virtual connection with others. Some of these addresses the ways of connecting with the environment and with others, while others seek to connect through virtuality's of the artwork. Thus, this research shows how, through mixed-reality artistic proposals, it is possible to connect sensorially and perceive from one's own experimentation.

INTRODUCCIÓN

Las experiencias inmersivas pueden crear situaciones más intensas si son vividas desde la corporeización y la primera persona. Desde el arte inmersivo y la corporeización es posible proponer narrativas para ser experimentadas desde la subjetividad. A lo largo de esta presentación se indagará en diferentes procesos sensoriales que emergen en la interacción y conexión con la imagen inmersiva que surge de la tecnología de la realidad virtual, pero también se reflejará como desde el arte se proponen estos procesos sensoriales. Entornos y corporalidades se ponen en relación para crear una ilusión y proponer experiencias artísticas que conecten sensorialmente con las narrativas propuestas.

Primeramente, esta investigación aborda como las interacciones con el entorno revierten en la percepción de la imagen inmersiva, donde la experiencia de conexión corporeizada contribuye a crear múltiples conexiones sensoriales. También se abordan propuestas concretas en las cuales se puede conectar desde la experiencia y empatizar con los demás. Estas experiencias se contraponen a situaciones que se producen también en entornos virtuales inmersivos, donde las relaciones sociales han cambiado.

METODOLOGÍA

A partir de diversas fuentes bibliográficas y experiencias artísticas de realidad virtual se cuestionan aspectos de la corporalidad que se da en la interacción y conexión. Con las experiencias inmersivas mencionadas se indaga en aspectos corporeizados de la experiencia que permiten percibir y sentir desde la primera persona. En particular, se reflexiona sobre estas formas de conectar corporalmente a través de la imagen digital.

DESARROLLO

1. Interacciones y conexiones con el entorno virtual

Los nuevos espacios de la sociedad digital permiten la conexión social con contenidos del día a día que pertenecen a una dimensión virtual. El arte siempre ha estado vinculado con los contextos sociales y aquello que sucede en el habitar. Las tecnologías del continuo de la virtualidad como son la realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad mixta, permiten experimentar y sentir desde la primera persona. Esto permite la exploración desde el hacer, la interacción y el diálogo con la obra más allá de la contemplación.

En el nuevo paradigma digital, las tecnologías de la inmersión están presentes en el día a día. Las tecnologías de la inmersión están cobrando más importancia en lo social y lo artístico, ya que hasta el momento los avances concretos estaban directamente enfocados a disciplinas científicas. Lo audiovisual se expande hacia otros lenguajes más inclusivos e inmersivos donde es posible interactuar y relacionarse con propuestas parcial o totalmente virtuales.

Más allá de la propiedad de lo digital del medio, hay una virtualidad en la información que reside en las conexiones somatosensoriales con el contenido en cuestión. En este sentido es en estas conexiones donde emergen nuevas formas mediadas de conexión con el entorno, incluyendo la imagen digital.

En las interacciones sociales, han emergido nuevos entornos virtuales inmersivos o no, que plantean nuevas estrategias de relación. De la misma manera que las redes sociales plantean nuevas formas de relación y comunicación con los demás se han modificado las formas sociales de comunicación, los nuevos entornos que están emergiendo van a afectar a los modos de comunicación y relación social que se establecen. Entornos como los que abordaré más adelante y que pertenecen a los espacios inmersivos de realidad virtual modifican las formas de relación social. Concretamente, se modifican las formas de comunicación corporal y verbal. Estos cambios también revierten y se comunican con las formas de comunicación que se establecen en una interacción social diaria que se ve afectada por las nuevas prácticas relacionales del entorno virtual. En cierto modo, hace unos años comenzó este cambio con entornos no inmersivos como *Second life* (Linden Research, Inc., 2003). En este espacio, además de reactivar propuestas alternativas para la realización de eventos sociales, servía como encuentro para otros eventos de cualquier índole. Un ejemplo de esto es la propuesta de empleo de dicha plataforma para la enseñanza universitaria y las artes, donde se propone replicar espacios ya existentes para impartir contenidos en el entorno virtual (Iribas Rudín, 2008), ya que la convivencia en espacios virtuales no viene dada por su condición digital, sino por cual es el espacio presentado y las identidades escogidas. Siendo pues este entorno el primero de muchos que añadieron las posibilidades inmersivas. Se proponen correlatos entre los eventos en la actividad diaria y sus correspondencias virtuales en museos y avatares (Romero y Viana, 2016). Así pues, Carmen González en su investigación sobre estas plataformas afirma lo siguiente:

He observado que en la motivación para formar parte de Second Life (SL) caben dos posibilidades, fundamentalmente, cada una con distintas variables: utilizar la realidad virtual como prolongación de la realidad tangible o hacerlo para sublimar esa misma realidad. Ambas opciones no son compartimentos estancos, pueden darse simultáneamente, que es lo que frecuentemente sucede. Podrían sintetizarse tres categorías que derivan de ambas actitudes en este metaverso y que atañen a la relación entre SL y vida real (RL): el reflejo, donde SL es una extensión de RL; la relegación, de RL por SL; y, por último, la inversión, más una hipótesis, donde SL se convertiría en un simulador de RL. (Gonzalez Castro, 2019, p. 2)

Por su parte, las tres categorías proporcionadas para este entorno podrían aplicarse a nuevas prácticas que, en general, proponen nuevos espacios alejados de la representación mimética de un entorno. Independientemente de esto, siempre hay reflejos en objetos materiales o comportamientos sociales que se repiten en estos espacios de comunicación social.

Volviendo a estas conexiones sensoriales con los demás, los espacios de lo virtual también están cambiando de lo predominantemente estático hacia la imagen en movimiento, aunque sea breve. En general, la imagen ha adquirido velocidad y rapidez y así esta se manifiesta con interferencias sonoras. Lo sonoro otorga movimiento a las imágenes consumidas. Los entornos virtuales están repletos de sonidos que de forma continuada reaccionan al movimiento del sujeto presente, activando de esta manera nuevas fuentes sonoras que influyen en la percepción individual del entorno visitado. El sonido se convierte así en un factor relevante a la hora de ubicar y situar estímulos

sensoriales y propuestas situadas en entornos sociales inmersivos. El sonido funciona en ocasiones como una brújula que dirige desplazamientos y recorridos concretos dentro del espacio de la inmersividad.

Lo sonoro adquiere importancia cuando se aplica a espacios sin limitaciones espaciales, es decir los entornos completamente inmersivos que replican la actividad diaria. En el habitar de estos espacios emergen nuevas conexiones sensoriales desde el cuerpo propio en conexión con lo que nos rodea, donde los estímulos sonoros condicionan la experiencia no solo por aquello que emiten, sino también por el lugar fuente desde el que se emite el sonido. Esta localización subjetiva de la fuente de sonido se produce predominantemente en entornos inmersivos, pero también tiene lugar en otras propuestas con menos precisión en la ubicación. Esta localización subjetiva de fuentes auditivas nos permite conectar con aquello que sucede en el espacio digital, así como comunicarnos con este.

2. Corporalidades inmersivas

Con respecto a las presencias corporales en el entorno virtual, no debemos obviar la corporalización inmersiva que sucede en el habitar digital. Nuevos entornos suponen nuevas relaciones y en este caso, nuevas formas de relación social con el entorno y los demás. La imagen idealizada presente en algunas redes sociales, muta a otros aspectos corpóreos en el caso de espacios virtuales. *Second life* ya supuso un primer acercamiento a lo que en la actualidad estos espacios suponen para la afectividad. La individualidad y colectividad se ponen en relación en estos espacios sociales, en cuanto que las formas de relación se adaptan y progresivamente modifican el estar con los demás.

Las nuevas corporalidades no humanas se imponen ante máscaras o pieles que se adaptan al cuerpo y esconden una identidad real. Algunas propuestas artísticas han usado esta característica de mutación corporal para hacer emerger nuevas posibilidades subjetivas y experienciales. A través de la vivencia en primera persona se proponen experiencias sensoriales que permitan la vivencia de cuerpos diferenciados a los biológicos.

Un ejemplo de estos son las propuestas que modifican la corporalidad del experimentador a través de la inmersión en un entorno de realidad virtual. La experiencia *Becoming Homeless: A human experience* (Stanford University's Virtual Human Interaction Lab, 2018) nos plantea esta situación donde debemos ser capaces de tomar decisiones y vivir un corto periodo de tiempo desde la posición de una persona sin hogar en los Estados Unidos. De esta manera, se experimenta y toman acciones para conexión empática con quienes han vivido esta situación, pero también con nuestra propia experiencia y conexión con el entorno en tanto que conectamos con este a través de objetos personales que tienen una función diaria y permiten la comunicación y conexión con la sociedad.

Las nuevas propuestas artísticas que recurren a lo digital no hacen más que como diría Juan Martín Prada, hipervisibilizar en un afán de mostrar lo evidente (Martín Prada, 2012). La estrategia de reflejar situaciones a través de entornos virtuales permite la vivencia en primera persona, al mismo tiempo que se experimenta. En este sentido el ánimo de conectar afectivamente con aquello que nos rodea es lo que nos empuja a la experimentación y el conectar desde un cuerpo conectado y corporeizado. De esta manera los procesos de corporeización pretenden situarnos en la posición del otro, es decir, promover una conexión somatosensorial y empática a través de otras corporalidades que permiten modificar nuestra posición y modo de afrontar el mundo. En este sentido propuestas como *Gender swap* o *The Machine to be Another* (BeAnotherLab, 2012, 2014) proponen estos acercamientos corporales entre diferentes corporalidades. A través de conceptos de identidad o empatía, estas acciones de realidad virtual pretenden proporcionar nuevas corporeizaciones, prestando especial interés a los cuerpos más que a los entornos donde esto sucede.

CONCLUSIONES

Los entornos inmersivos actuales, son propios de lo digital donde abarcan múltiples espacios que se rigen por sus propias normas. De esto derivan los diferentes usos que adquieren estos espacios, aumentando sus opciones desde los entornos virtuales iniciales. En la actualidad estos espacios permiten conectar dependiendo de aquello que acontece o se presenta.

En estos espacios además de poder corporeizar avatares también se emplean para relacionarse e interactuar con otros allí presentes. En cualquier caso estos procesos de relación social en lo digital permiten reflejar ideas semejantes o no de uno mismo.

En las experiencias anteriormente mencionadas emergen procesos por los cuales la corporalidad se ve modificada, ya sea por el uso de un avatar diferente o por inducir acciones no realizadas habitualmente. En ambos casos, se visibilizan procesos por el hecho de ponerse en el lugar del otro, así pues, permite experimentar desde una posición subjetiva, pero tomando decisiones propias. Estas decisiones no son únicamente con respecto a la interacción, sino también con implicaciones como escoger donde dirigir la atención dentro de la imagen inmersiva.

La autora cuenta con una ayuda FPU (Formación de Profesorado Universitario) del Ministerio de Universidades. (ref: FPU2017/03492).

FUENTES REFERENCIALES

- BeAnotherLab. (2012). *The Machine to be Another* [VR]. <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>
- BeAnotherLab. (2014). *The Gender Swap* [VR]. <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/body-swap/>
- Gonzalez Castro, C. (2019). *Arte ingrávido. La creación artística en Second Life como base fundacional del metaverso*.
- Iribas Rudín, A. E. (2008). *Enseñanza virtual en Second life: Una opción online animada para las universidades y las artes*. 19.
- Linden Research, Inc. (2003). *Second Life*.
- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Ediciones Akal.
- Romero, G. P., y Viana, M. Á. M. (2016). *Nuevos comportamientos artísticos en "Second Life"*. 18.
- Stanford University's Virtual Human Interaction Lab. (2018). *Becoming Homeless: A Human Experience* [VR]. <https://vhil.stanford.edu/becominghomeless/>