

CAPÍTULO 11

LA INTERFAZ, LA REALIDAD VIRTUAL Y LO ILUSORIO

EL VÍNCULO ENTRE EL ARTE, EL DISEÑO Y LAS TIC

Paola Mattos

La interfaz como dispositivo

Recurrentemente en la terminología multimedial el término interfaz encierra una alta valoración. Interfaz se transforma en el objeto de diseño de los productores de los nuevos medios y alrededor de ella se desarrollan los ítems de las problemáticas de la disciplinas. La definición de su alcance se transforma así en un lugar común, entendiéndose a la interfaz como vehículo de acceso a la información entre la máquina y el hombre. Si la reducimos al mero mecanismo de acceso del medio, como por ejemplo un sistema operativo x, la estaríamos extrayendo del complejo panorama del medio digital. Sin embargo, la interfaz es el elemento que posibilita el linkeo entre los diversos componentes que estructuran el medio.

Estudiemos cuidadosamente ahora la naturaleza de la interfaz. Tomemos de ejemplo un producto web, una página de venta de pasajes aéreos, compuesta por una estructuración visual que contiene tanto la información sobre paquetes turísticos, hora y salida de vuelos, precios y demás; como los mecanismos de navegación y acceso a las tareas: botones, zonas activas y no activas, etc.; más el lenguaje de programación ya sea html o *action script*; objeto de visualización -ya sea una *tablet* o un monitor ordinario y con esto una determinada forma-; y la cultura y tiempo específicos del usuario. Los elementos que componen esta página son diversos y heterogéneos, superando los aquí nombrados, algunos perceptibles y otros no, si sólo entendiéramos la interfaz como el acceso entre máquina/hombre, ya sea un conjunto de íconos

visuales o el hardware de entrada que despliega el medio, anularemos la complejidad del producto y si nos atenemos a la función de la interfaz cada uno de ellos participan en su realización, en su determinación inacabada, forman parte del mismo. Diremos entonces que es casi imposible rastrear la interfaz en uno solo de estos elementos, sino más bien en su conjunto. La interfaz moldea tanto la información como el acceso a ésta, tanto el qué y el cómo del objeto digital. La pregunta sobre la interfaz se vuelve entonces relevante, si tenemos en cuenta que la información ante nosotros la recorre y que somos asiduos consumidores de ésta, agregando que también somos parte de la información y de las representaciones que ofrece. La estructuración del medio se resuelve en el marco de la interfaz y aquí la tarea de preguntarnos sobre ésta connota valor.

Para esto necesitamos entender lo que encierra el término dispositivo partiendo desde el análisis de Giorgio Agamben en “Qué es un Dispositivo” (Agamben, 2006), utilizando de este texto ciertas definiciones sobre el sentido y su aplicación terminológica. Agamben expone el pensamiento de Foucault sobre el término y a partir de esto sintetiza tres puntos sobre su significado:

- 1) Es un conjunto heterogéneo, que incluye virtualmente cualquier cosa, lo lingüístico y lo no-lingüístico, al mismo título: discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas de policía, proposiciones filosóficas, etc. El dispositivo en sí mismo es la red que se establece entre estos elementos.
- 2) El dispositivo siempre tiene una función estratégica concreta y siempre se inscribe en una relación de poder.
- 3) Es algo general, un *resseau*, una "red", porque incluye en sí la episteme, que es, para Foucault, aquello que en una determinada sociedad permite distinguir lo que es aceptado como un enunciado científico de lo que no es científico. (Agamben, 2006)

Entonces Agamben llamará dispositivo a “cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” (Agamben, 2006). Se articula esta definición con la idea de ver a la interfaz digital como generadora de la tarea que encierra el término anteriormente descrito.

Si se toma el primer punto, que sintetiza el término dispositivo, el medio digital se compone de tres grandes elementos que son la experiencia de usuario, la

representación digital y el programa, estas tres categorizaciones interactúan a través de la interfaz conformando una red, es decir que el dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos. Estas tres grandes clasificaciones forman nodos dentro de la red, su accionar actúa paralelamente sobre ellas mismas como en las otras. La experiencia de usuario, la representación y el programa componen la singular manera de organizar el contenido, de presentarlo ante el usuario, construyen una relación particular entre el tiempo y el espacio y diseñan la experiencia de acceso al contenido digital. La experiencia de usuario comprende, entre otras cosas, la interacción de la persona frente al medio digital para adquirir los mecanismos de ingreso y salida de dato a partir de la experimentación de un concepto de organización estructurado por la representación digital, esta representación responde a una metáfora sustentada desde el código, es decir, desde el programa. El dato de entrada es analizado por el programa y éste emite un dato de salida, estas dos acciones se dan en base a un código particular que ya tiene implícito qué es dato y qué no, las operaciones y las posibles respuestas. El programa se presenta ante el usuario por medio de la actualización de la representación digital.

Un ejemplo de objeto digital podría ser, en este caso, una red social como es Facebook, donde una persona puede leer publicaciones y crear las suyas propias. Estas dos acciones, para efectuarse, se valen de la interrelación entre el usuario con la interfaz gráfica y el algoritmo que la sustenta, es decir, navegando la representación aprende a identificar la función de los gráficos en la pantalla y las acciones que ejecutó. Guiados por la funcionalidad de Facebook se ejecutan el ingreso de datos que son analizados, y desde ya condicionados, por el programa que visualiza su consecuencia en pantalla. La interfaz es aquí medio y contenido, nos habilita distintas funciones (publicar/leer) premeditadas por la metáfora del sitio, legitima el discurso a través de un simple clic sobre el botón “me gusta”, devuelve un modelo de representación de información. En el recorrido del sitio se aprende el algoritmo que implica, por ejemplo, qué puedo activar/qué no y las consecuencias de cada uno de estos actos.

La interfaz sustenta así el dispositivo digital y la experiencia de subjetivación del usuario, tiene la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes como relataba Agamben sobre las características de los dispositivos. Estos últimos conforman modelos de entender, ver y conocer el mundo y el dispositivo digital no escapa a esta idea.

La realidad dentro del desarrollo mediático, la ilusión de transparencia

Desde los orígenes de la institucionalidad del arte, desde la civilización griega, los productores de representaciones responden a la preocupación occidental por el ilusionismo. En el suceder histórico hay siglos de tratamiento ilusorio de las representaciones mediáticas. Por representación mediática se entiende toda representación mediada por la técnica con el objetivo de dar con una imagen ilusoria y símbolo de realidad. La imagen mediada representa la habilidad de producir una experimentación del efecto de realidad a partir de materiales inanimados, es decir, dar el aspecto de vida y continuum con nuestro mundo físico. Favoreciendo la continuidad espacial, la continuidad entre el espacio pintado y el “real”.

El anhelo del ilusionismo obligó a los productores a generar estrategias compositivas que posteriormente se transformaron en convenciones de representación. En el recorrido histórico de los medios y los mecanismos para crear ilusión se puede acceder a su hito técnico en el Renacimiento, los autores David Jay Bolte y Richard Grusin se expresan sobre la importancia de este evento:

el momento decisivo (en la pintura occidental) llega sin lugar a dudas con el descubrimiento de los primeros sistemas de reproducción científicos, y ya mecánicos, es decir, con la perspectiva: la cámara oscura de Da Vinci precedió a la cámara de Niepce. El artista estaba ya en una posición adecuada para crear la ilusión del espacio tridimensional dentro del cual las cosas parecen existir como nuestros ojos las ven en la realidad... (Bolter y Grusin, 1999)

Las resonancias del modelo científico, que permiten sistematizar la representación tridimensional del espacio, se pueden seguir hasta nuestros días y sus mutaciones trascienden las invenciones tecnológicas. Las vanguardias del siglo XX se publicitaban como el abandono a esta preocupación y en la división de tareas el ilusionismo mediático quedó como patrimonio de los mass media como sugiere Lev Manovich. Las producciones de vanguardia se ocupaban de representar el mundo exterior; de representarlo de diferentes maneras, pero ¿la intervención de la subjetividad del productor en la utilización del medio se escapa del anhelo ilusionista? Alrededor de esta situación Manovich dice:

el hecho de que los artistas, compitiendo con las máquinas, interpongan su 'subjetividad' artística entre el mundo y los *media* de reproducción no cambia el proyecto. Los surrealistas juntaron pedazos de realidad en combinaciones ilógicas; los cubistas cortaron la realidad en trozos pequeños; los artistas abstractos redujeron la realidad a lo que consideraban su 'esencia' geométrica; los fotógrafos de la nueva visión mostraron la realidad desde puntos de vista inusuales, pero, a pesar de estas diferencias, todos ellos se ocuparon del mismo proyecto de reflejar el mundo. Por lo tanto, la principal preocupación de la modernidad es la invención de nuevas formas, esto es, de formas diferentes de "humanizar" la imagen "objetiva", y en último extremo ajena, del mundo que nos proporciona la tecnología. (Manovich, 2002)

Encarar las relaciones formales dentro de y entre los medios, entre el pasado y el presente de dichas relaciones, implica ubicar al medio dentro de su época. Trazar la relación, entre el contexto y la lógica a la cual responden, las invenciones técnicas y conceptuales de las herramientas de creación que disponen los artistas. Rastrear los paradigmas que contienen los medios. Porque la presencia de un nuevo medio permite la aparición de nuevas formas sin anular la idea de interrelación entre los medios en su conjunto, como técnicas de representación y mutua alimentación de sus convenciones comunicacionales.

Entonces vale preguntarse ¿cuál es la relación del medio digital y el ilusionismo? La tecnología de representación digital no parte de la nada, recupera y unifica tradiciones mediáticas anteriores, para resignificarlas y entregarle al mundo una nueva concreción del ilusionismo: "el estar presente".

La pintura, la fotografía y el cine hacen presente al objeto real y aumentan la inmersión presentando el movimiento de los mismos dentro de un espacio tridimensional, pero los nuevos medios nos ofrecen intervenir en el universo de representación. Así se concreta el deseo de intervenir, “interactuar” con la representación, con su medio y su tradición histórica.

La representación digital recurre a convenciones narrativas y de representación estructuradas por medios previos y hasta paralelos a su desarrollo, pero estos últimos consiguieron masificar sus formas con anterioridad a la consolidación de la imagen digital. La multimedia ha hecho un uso significativo de la Teoría Audiovisual, como por ejemplo los estudios sobre el espectador (interactividad) y el concepto de realismo cinematográfico como denuncia Germán Monti (Monti, 2011).

El autor Manovich, en su libro *El lenguaje de los medios de comunicación*, desarrolla el paralelismo entre el dispositivo cinematográfico y el medio informático argumentando dicha relación desde la técnica, la forma y las lógicas en común. Remarca la importancia del cine, como medio de masificación de ideología, y de la computadora, a raíz de su potencia de procesamiento de datos, en la cimentación del estado capitalista. Esta relación entre los medios y su tiempo regulan la lógica a la cual responden los mismos, los medios industriales simbolizan la estandarización, la división del proceso y la repetición. Los nuevos medios, advierte el autor, obedecen a una lógica distinta, la de la sociedad postindustrial, que se basa en la adaptación a la individualidad del hombre, un medio que se pretende más sensible a las diferencias (Manovich, 2006). Con la anterior referencia se busca argumentar la idea que asocia estrechamente al medio con paradigmas de entender y representar el mundo.

Se encuadra el concepto de representación como la ausencia del sujeto, como un efecto imaginario, toda representación funciona como una accidente, una ausencia que se corresponde a una presencia virtual. Ampliando el concepto de interfaz se plantea asimilarla con el vínculo que se presenta entre los modelos de representación y sus convenciones como interfaces de la representación mediática. Entendiendo la imagen como interfaces de control

que instrumentan la intervención, es decir, la experiencia del usuario.

Una de las operaciones que legitimizan la representación mediada es la de suprimir toda presencia del medio, que por consecuencia representa diseñar una interfaz que se borre a sí misma. El productor diagrama una interfaz funcional a su universo, para favorecer la inmersión (fomentar la naturalidad de la representación) en ese micro mundo, recurre supuestamente a borrar su presencia y así inclinarse a la autonomía del sistema. La estrategia de opacar la presencia del medio no es propiedad única de los nuevos medios “los media anteriores perseguían la inmediatez mediante el juego del valor estético de la transparencia con técnicas como la perspectiva lineal, el borrado, y el automatismo, estrategias todas que funcionan también en la tecnología digital” (Bolter y Grusin, 1999).

La ilusión de estar presente, interactuar con la representación y su tendencia de recurrir a la transparencia del medio, con su consecuente anulación del autor, responde en los medios digitales, al deseo de dialogar con la máquina, de hablar con la representación como una representación auténtica y autónoma. Partiendo de la base de entender a la interactividad como diálogo entre el usuario con la máquina y su representación, también entiende dicha representación como un mundo ficcional que la fundamenta. Este mundo ficcional, como se dijo más arriba, responde al sistema creado por el productor, este último estructura el lenguaje de comunicación de la máquina con el usuario. No todos los productores digitales están de acuerdo con la idea de que la interfaz deba borrarse a sí misma, con el cliché de la transparencia, y se puede reconocer en expresiones contemporáneas la decisión del artista de traslucir su presencia y connotar su voz dentro del sistema. Lo anterior no invalida la ilusión de diálogo entre máquina, como modelo de representación, y el hombre, el artista es un elemento más dentro del sistema mediático.

Aparece dentro de la experiencia del medio, por parte del usuario, la noción de estar controlando el contenido y en consecuencia creando la obra. Esta predisposición responde a la ilusión de interactividad, es su elemento base y en éste se ubica la convención más relevante de los nuevos medios. La idea de estar “presente” es articular el convenio entre el dispositivo mediático y la

incidencia de mi accionar, la credibilidad del medio está en poder prevenir el devenir como acto de su accionar. La ilusión de interactividad sustenta la credibilidad del medio digital.

El productor elige los componentes, relaciones, límites y modelos de representación que estructuran el diseño del sistema. La obra se presenta ante el público como un universo particular, requiere de éste una aproximación que involucre un proceso intelectual que medie la percepción sensorial. Y continúan con el anhelo de introducir al hombre dentro del suceder estético.

El sistema dentro de los nuevos medios de producción y soporte de sentido toma la forma de la interfaz. En la construcción de la interfaz se da un doble diálogo, el del artista con la máquina y el del usuario con la interfaz. La primera situación responde a la estrategia del productor de aprovechar las potencialidades del método científico (algoritmo) para modelar la representación. Previamente él origina un modelo que contenga todas las abstracciones significativas (su visión) y estructure los mecanismos de control para desarrollar el discurso (interactividad). El segundo diálogo encuentra a la representación presentándose por medio de la interacción al usuario, para éste representa el desafío de identificar los objetos, las acciones y la forma de controlarlos, el desafío de conocer el algoritmo.

La realidad virtual como otra naturaleza

Prosigamos a hablar del medio digital en sí y la lógica detrás su producción. La naturaleza del medio digital radica en su composición de código binario. Todo objeto digital es una representación numérica, lo cual tiene como consecuencia que pueda ser representado y descrito en términos matemáticos, y estar sometido a una manipulación algorítmica. Dado que la materialidad de los objetos digitales son datos numéricos, las formas simbólicas producidas por este medio se pueden descomponer en muestras discretas, como lo son los píxeles o script, estas muestras se pueden agrupar manteniendo siempre su estructura e identidad. Una imagen digital está conformada por píxeles y

también por capas donde cada uno de estos elementos conserva su autonomía y se los puede editar por separado. Si toda producción digital corresponde a una codificación numérica y es posible su programación, los bits pueden adoptar diferentes formas ya sean imágenes o sonidos, los objetos digitales se manifiestan en muchas versiones diferentes.

Los medios digitales desde las características que originan su materialidad y lógica intrínseca abren la posibilidad de traducir todos los medios anteriores y a la realidad en datos numéricos, es decir, en bits. Entonces por medio de las computadoras podemos representar cualquier fenómeno, objeto o situación de la realidad o de un imaginario particular, seleccionando datos y cuantificarlos a partir de un modelo en una representación numérica. Los bits abren el juego a la virtualidad desde la forma hasta la materia de los objetos digitales. El film *Matrix* de los Hermanos Wachowski ofrece a su protagonista Neo la oportunidad de elegir. Neo enfrenta la posibilidad de seguir habitando una realidad virtual o de salir de esta estructuración ilusoria por medio de la elección entre dos pastillas de colores. El filósofo Slavoj Žižek, en su documental *La guía perversa del cine*, analiza esta famosa escena de *Matrix* y ofrece una tercera pastilla, mejor dicho, una tercera opción: la de ver la verdad en la ilusión (Žizek, 2006). Esta tercera opción hace justicia a las potencialidades que ofrece la virtualidad a los seres humanos, alejándonos del binomio realidad virtual/simulación o ilusión. Alejándonos de la idea de que nuestras ilusiones no nos permiten entender nuestro mundo y a nosotros mismos.

Si consideramos que toda representación digital es una representación virtual podemos desarticular el privilegio de asociar la virtualidad sólo con las expresiones de realidad virtual. Comúnmente se relaciona la virtualidad con tecnologías de inmersión completa del usuario en el universo virtual, pero todo lo que sucede en el marco de la pantalla o en lo que sale en unos parlantes encuadra un mundo virtual.

Las representaciones virtuales en su naturaleza no implican ni la mimesis ni la contraposición a la realidad física y esto traspasa la controversia que se establece en torno a los conceptos de lo real y lo virtual. La realidad será

entendida, entonces, como construcción móvil dejando de lado la unilateralidad de los puntos de vista dominantes anteriores, no para negarlos, sino para volverlos factibles a todos por igual cada uno direccionado por criterios convencionales dentro de ciertos sistemas sociales y no de una realidad como tal. Pero esta construcción de realidad tiene una instancia fáctica, compuesta por seres, estados, etc. ya actualizados. La realidad no fáctica es entendida como aquella que alberga los deseos, las ideas, la ficción, los productos elaborados por la imaginación, entre otros, no actualizados.

Lo virtual entendiéndolo como potencial y señalando la idea del teórico Pierre Levy, que contrapone lo virtual a lo actual, lo fáctico es propiedad de la actualización y lo no fáctico de lo virtual, este autor propone que “lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes” (Lévy, 1999). Así se ve superada la tradicional contraposición entre real en relación a lo virtual. Por lo tanto, lo virtual no está necesariamente relacionado con lo falso, lo irreal. Asimismo, no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación.

Tanto lo real como lo virtual conllevan la posibilidad de ser o suceder como modalidades del ser. El concepto de posible contiene a lo real antes de ser fáctico, como lo no real que puede o no realizarse fácticamente. Lo posible puede o no ser actualizado; las posibilidades son infinitas; en cambio, lo realizado efectivamente es sólo una de las múltiples opciones.

Las representaciones virtuales no persiguen la mimesis con el objeto de la realidad, sino que suprimen la referencialidad externa y la suplantán mediante su propio universo de signos y sólo existen dentro de éste. Esta representación “no sólo sería la imagen absoluta, única y definitiva de los personajes representados, sino toda su realidad” (Eco, 2000).

La virtualidad abre el juego a correrse de las unidades espaciales y sustituye a la unidad de tiempo. Las realidades alternativas que ofrecen las representaciones digitales no se acotan a un lugar o tiempo específico, necesitan de un soporte para evidenciar las actualizaciones y éstas responden

a la interacción del usuario generando significaciones acotadas al contexto. La experiencia perceptiva del usuario se enfrenta con los problemas que contiene la virtualidad. Siguiendo con el punto de vista de Levy

recordemos que lo virtual se puede asimilar a un problema y lo actual a una solución. La actualización no es, por lo tanto, una destrucción sino, por el contrario, una producción inventiva, un acto de creación. Cuando utilizo la información, es decir cuando la interpreto, la relaciono con otras informaciones para darle sentido o me sirvo de ella para tomar una decisión, la actualizo. (Lévy, 1999)

Bibliografía

- Agamben, G. (2006). “¿Qué es el Dispositivo?”. [En línea]. Consultado en noviembre de 2012 en <<http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf>>.
- Bolter, J. D. y Grusin, R. (1999). “Inmediatez, hipermediación, remediación”. [En línea]. Consultado en noviembre de 2012 en <http://www.ucm.es/info/per3/nueva_web_eva/material_para_descargar/Inmediatez.pdf>
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós Ibérica.
- Manovich, L. (2002). “La vanguardia como software”. [En línea]. Consultado en noviembre de 2012 en <<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>.
- (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.
- Monti, G. (2011). “El Televisor como dispositivo de salida / El Lenguaje de los Medias”. [En línea]. Consultado en noviembre de 2012 en <<http://streamingriachuelo.blogspot.com.ar>>.
- Zizek, S. (2006). “La guía perversa del cine”, parte 1. [En línea]. Consultado en noviembre de 2012 en <http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/detallePrograma?rec_id=111361&capitulo_id=111367>.