

La irrealidad y el deseo

ENTREVISTA CON JARON LANIER,
"INVENTOR" DE LA REALIDAD VIRTUAL

L y n n
Hershman Leeson

JARON LANIER: El nombre de "realidad virtual" no es un buen nombre. Pero sabía que tenía una especie de magia, y sabía que este terreno necesitaba algún tipo de magia. Me di cuenta de que representaba algo más que una simple moda de la tecnología, que suponía una forma de validar de alguna manera el amor místico que tiene el público a la tecnología, y quería acusar recibo de esto. Pensé que la gente respondería, y me daba la sensación de que utilizar la palabra "realidad" serviría para ello, aunque también haya traído consigo una buena dosis de absurdo y de estupidez. Recuerdo la vez en que entré en la habitación donde estaban reunidos los antiguos miembros de VPL (la primera compañía de realidad virtual), y decían: "No quiero que se llame realidad virtual". Chuck, que era el jefe de *software* de VPL, dijo: "No me gusta porque habrá que decir "RV", y a todo el mundo le va a venir a la cabeza un grupo de jubilados dando vueltas por lugares simulados".



© Adriana Calatayud, 1996.

¿CUÁL ES EL ESTADO MÁS AVANZADO AL QUE HA LLEGADO LA REALIDAD VIRTUAL ?

Probablemente hoy en día los mundos virtuales de mayor calidad estén entre los médicos. Estoy verdaderamente satisfecho de cómo marcha eso, sobre todo en lo que respecta a la simulación quirúrgica. Muchas partes subyacentes de la realidad virtual están mejorando cada vez más, así que creo que hacia el año que viene estarán funcionando algunos sistemas maravillosos.

¿PODRÍA OCURRIR QUE LA GENTE SE IMPLIQUE TANTO EN LOS MUNDOS ARTIFICIALES QUE ÉSTOS PASEN A SER MÁS QUE REALES?

¿O PIENSA QUE LAS PERSONAS PUEDEN AMPLIAR SUS RELACIONES A TRAVÉS DE ESTE MEDIO?

No, no, nunca me he encontrado con nadie para quien el mundo virtual fuera más real que el físico. Es absolutamente distinto. El mundo físico te permite ser perezoso. En otras palabras, puedes tumbarte en un sofá y el mundo físico sigue estando ahí. El mundo virtual existe sólo en virtud de la magia que hace que tu sistema nervioso vuelva verdaderas las cosas cuando interactúas con ellas. Y en el momento en que empiezas a distraerte o a ponerte vago, la realidad se esfuma, y se convierte en un mero montón de basura que está en tu cabeza. Esto significa que, al cabo de un rato, la gente se cansa, así que en realidad no se puede mantener. Estás contribuyendo a la realidad de la realidad virtual, y, por alguna misteriosa razón que siempre ha despertado

mi curiosidad, el mundo físico persiste tenazmente sin ti. Pero hay otra cosa. Se produce un maravilloso fenómeno: cuando estás en el interior de un mundo virtual y te quitas el visor de la cabeza y miras a tu alrededor, el mundo físico reviste una especie de cualidad superreal con una textura y belleza especiales, y te das cuenta de muchos detalles porque estás acostumbrado a un mundo más simple. Por tanto, de hecho se produce un efecto de aumento de la sensibilidad.

¿QUÉ ME DICE DE LA CUESTIÓN DE LA MEJORA EN LAS RELACIONES? SANDY STONE HABLÓ DE LAS RELACIONES QUE ENTABLAN LAS PERSONAS MEDIANTE LOS ORDENADORES. SE DISFRAZAN ASUMIENDO OTRA PERSONALIDAD Y SON CAPACES DE RELACIONARSE Y DE SALIR DEL SISTEMA O DE CAMBIAR DE IDENTIDAD. A SU JUICIO, ¿SE PRODUCE ESTE FENÓMENO?

En mi opinión, la realidad virtual plantea un problema importante, que es el de la autenticidad, no en el mundo en general sino en cada uno de nosotros, en el ser humano. Lo interesante de una interacción de realidad virtual es que en cierto sentido estás muy desnudo porque los dos componentes más expresivos de la comunicación, tu voz y los movimientos de tu cuerpo, de hecho se mantienen. Y, claro está, tu aspecto, tu cuerpo junto con la música de la voz se exponen y se quedan más desnudos de lo que en general lo están en el mundo físico. Así que no estoy seguro de que haya una disminución de la autenticidad. Creo que lo que Stone interpreta como ocultamiento puede, de hecho, no serlo en absoluto; sino lo contrario, una manera de revelarse.



UN MODO DISTINTO DE COMUNICARSE.

Sí. ¿Pero cuál es la forma más auténtica que puedes asumir, realmente? Además, ¿implicaría modos de cambiar o se quedaría en una forma fija? No estoy seguro de cuál es la respuesta, y es probable que sea diferente según a quién le preguntes y cuándo. Es demasiado sencillo decir simplemente que convertirse en una criatura virtual es ocultarse, y no creo que sea cierto en absoluto.

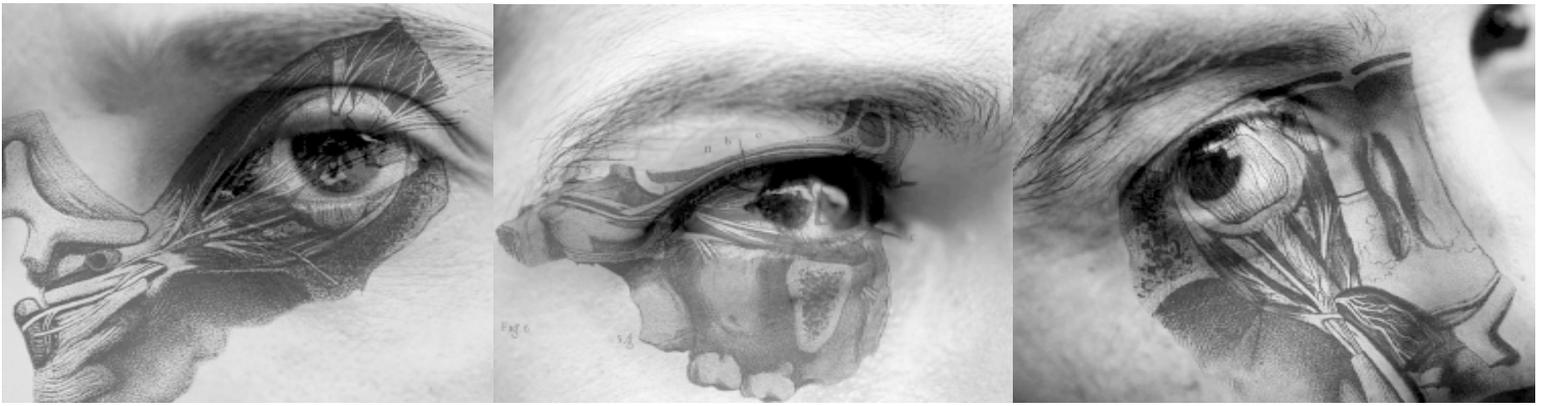
¿CÓMO LLEGÓ A IMPLICARSE EN ESTE TERRENO?

¿En la realidad virtual? Bueno, sin duda no fue intencionalmente. Si miro atrás, se me ocurren razones de por qué he tomado esta dirección. Cuando era un niño, siempre quise trascender los límites injustos del mundo físico, que me parecían muy frustrantes y contrarios a la infinitud de la imaginación. Solía construir cosas extrañas, como un Therman que conecté a un televisor que había sido arreglado como una máquina Lissajous, de modo que si movías las manos hacía dibujos raros en el techo. Pero me metí en la realidad virtual cuando estaba intentando mejorar el modo de crear lenguajes de programación. Intentaba hacer una interfase de usuario que sirviera mejor para el control de los lenguajes de programación y me enfrasqué en la idea de elaborar toda una interacción sensorial que permitiera percibir más fácilmente cosas más complicadas. Y, vamos, ni se me pasaba por la cabeza entrar en el negocio. Eso ocurrió más o menos por accidente. La revista *Scientific American* publicó en portada, en el verano de 1984, algo sobre mi trabajo con lenguajes de programación, y cuando estaba a punto de ir a la imprenta me llamaron y me

dijeron: "Necesitamos una afiliación porque nuestra política editorial establece claramente que la afiliación viene después del nombre del autor". Y respondí: "Pues no tengo afiliación y estoy muy orgulloso de ello". Y ellos dijeron: "No, no. Nuestra política editorial lo dice claramente, tienes que adaptarte a ella". Así que me inventé el nombre sobre la marcha: VPL. Y de repente empezaron a llamarme preguntando si quería inversionistas, y así empezó todo.

¿CUÁL CREE QUE SERÁ EL USO PRÁCTICO DE ESTO, ADEMÁS DE LA TECNOLOGÍA MÉDICA? ¿SERÁ CAPAZ LA GENTE NORMAL DE USAR ESTA TECNOLOGÍA QUE USTED CONTRIBUYÓ A LANZAR?

A decir verdad, la realidad virtual es el futuro del teléfono más que de ninguna otra cosa. No es tanto el futuro de los ordenadores, de la televisión, del cine o de los videojuegos. Es el futuro del teléfono. La realidad virtual es el modo más bello e intuitivo para que las personas puedan entrar en contacto utilizando la tecnología. Se convertirá en una especie de servicio comunitario en el que se compartan los sueños y donde las ideas se creen en común. Últimamente se me ha estado ocurriendo una descripción, una pequeña escenificación del aspecto que podría tener. Y sería más o menos así: Digamos que estamos en algún punto del futuro. No sé cuándo, porque depende sobre todo de cómo vaya la economía. Pero esto podría empezar a ocurrir en diez o veinte años. Entrás en tu casa y miras a tu alrededor, y todo es normal excepto que hay mobiliario nuevo, pero sólo cuando te



© Adriana Calatayud, 1996.

pones una gafas especiales. Fuera gafas y ya no hay muebles; te las pones y ahí están. Y el mobiliario virtual da la sensación de ser real, parece real, está junto al resto de tus cosas, pero es virtual. Uno de los elementos del mobiliario es un gran conjunto de estanterías con peceras. Si miras dentro de las peceras ves que no hay peces sino pequeñas personas correteando. En una, la gente está en unos grandes almacenes probándose ropa; en otra, está en un taller de terapia médica; en otra, mirando una propiedad inmobiliaria que está en venta. Entonces, cuando observas todas estas peceras, ves que en algunas están ocurriendo cosas realmente extrañas, como fiestas extravagantes en las que las personas se convierten en serpientes gigantes; metes la mano en una de estas peceras que de pronto empieza a hacerse enorme, hasta que estás dentro y eres una de esas personas. Y todas ellas forman grupos de personas que están unidas y ven cómo entran; así es cómo podría funcionar. Ése sería el teléfono del futuro.

LAS PRIMERAS INVESTIGACIONES EN TORNO A LA REALIDAD VIRTUAL ¿FUERON FINANCIADAS POR EL DEPARTAMENTO DE DEFENSA PARA LA GUERRA?

La verdad es que la realidad virtual no recibió su principal financiamiento de los militares. Depende de qué quieras considerar como realidad virtual y qué no. Hay un caso clave en el que hubo dinero militar para apoyar el trabajo de Ivan Sutherland, pero su trabajo, *per se*, no se justificaba para fines militares. Es cierto que las Fuer-

zas Aéreas trabajaron sobre la realidad virtual en los años setenta. Pero, por lo que sé, la mayoría de los elementos clave de la tecnología ha sido generada por su cuenta por personas muy creativas y apasionadas, y el financiamiento fue muy diverso. A veces muy bajo en las primeras fases, así que es una cuestión discutible.

HA MENCIONADO EL CUERPO Y LA VOZ. PERO ¿SIENTE USTED QUE CUANDO UNO TRABAJA EN ESTE TIPO DE TRANSMISIONES Y TRANSFERENCIAS ELECTRÓNICAS ESTÁ, EN CIERTO MODO, SEPARÁNDOSE DEL CUERPO?

No, no nos dejemos llevar por el cliché que limita el cuerpo a lo que puede ver la cámara de televisión. En otras palabras, piensas en el cuerpo de una persona tal y como lo ves de frente, con ropa, arreglado, etcétera. Hay cierta imagen civilizada de lo que es un cuerpo. Hay una forma subjetiva de pensar en el cuerpo que también es importante. Desde esta perspectiva, el cuerpo es fundamentalmente el dispositivo motor de los sentidos. Y cuando puedes empezar a modificar este dispositivo sensorial te vuelves más consciente de él. Así que si se tiene la oportunidad de experimentar el propio cuerpo y su control como un saltamontes, y después se vuelve a ser humano, creo que hay una ampliación de la experiencia y que se produce una apertura de canales hacia una sensibilidad aumentada.

¿SE ESTÁ CONVIRTIENDO ESTO EN UN SEGUNDO LENGUAJE?

La realidad virtual se convertirá en algo parecido a un lenguaje, pero mejor. Aunque no será así durante mucho tiempo. Algún día, si todos sobrevivimos, llegará el momento en que toda una generación de jóvenes esté muy



habituada a inventarse mundos virtuales. Igual que los jóvenes de hoy están acostumbrados a usar ordenadores y videojuegos, algún día habrá una generación acostumbrada a inventar mundos virtuales muy rápidamente. Y cuando crezcan tendrán una facilidad natural para improvisar el contenido de la realidad. Estarán acostumbrados a un mundo en el que pueden compartir espacios virtuales a distancia todo el tiempo. Será normal. Y en esa sociedad creo que va a ocurrir algo muy especial que denomino “comunicación postsimbólica”. Es la idea de un nuevo tipo de estrato de la comunicación en el que la gente tiene la capacidad, y la costumbre de crear conjuntamente y de modo espontáneo mundos compartidos, improvisando el contenido del mundo objetivo. Sin límite... sobre una base improvisada continua, del mismo modo que ahora improvisamos conversaciones. Así que será como un sueño compartido consciente. Y, para mí, ésta es la razón para hacer todo esto. Ése es el propósito último, crear este maravilloso juego y esta exploración; es un nuevo tipo de comunicación.

UNA PERSONA MENCIONÓ LA IDEA DE LA INMORTALIDAD, DECÍA QUE ENTRAR EN EL MUNDO DEL ORDENADOR LE PERMITÍA SENTIRSE COMO SI FUERA A VIVIR SIEMPRE, Y TAMBIÉN PENSABA QUE ERA MÁS CORRECTO ECOLÓGICAMENTE PORQUE NO CONTAMINABA EL AMBIENTE.

Yo no estaría en absoluto de acuerdo con estas dos ideas. O no se trata tanto de que esté en desacuerdo como de que no me gustan. A mi modo de ver, hay una cuestión crítica a la que debe enfrentarse nuestra civilización, que es: ¿qué tenemos previsto con la tecnología? Solía estar claro. El propósito de la tecnología era aumentar nuestro

poder de modo de que no estuviésemos siempre amenazados. Luego se convirtió en algo distinto. Cuando llegamos a ser lo bastante poderosos como para convertirnos en nuestro peor problema, pasó a ser nuestra búsqueda de la inmortalidad. Y creo que con ello llegó una especie de huida frente al desorden del cuerpo, la fealdad y el miedo a la mortalidad. Si te fijas, el diseño de los objetos de alta tecnología siempre da una sensación muy limpia, como muy antibiológica. Ya sabes, una estética clínica. Hay un deseo de convertirse en máquina para no tener que morir. El problema que le veo a esto es que si redefines la vida en términos abstractos, y sigues vivo a toda costa, el resultado acaba siendo esta cultura blanda y boba. Y todo el fenómeno de la abstracción excesiva, la enfermedad de la abstracción es algo que corre parejo con la gente cuyo mito de la tecnología consiste en evitar morirse. En lo que a mí respecta, creo que es importante que primero reconozcamos que la razón por la que creamos la mayor parte de la tecnología es porque nos encanta, y porque es un objetivo cultural. Y creo que es crucial que redefinamos el asunto de por qué nos gusta la tecnología de una manera sostenible. Entonces, para mí la idea de la tecnología como una nueva manera de entrar en contacto unos con otros, como una manera de soñar juntos, por ejemplo —como dije respecto a la comunicación postsimbólica—, es un tipo de aventura que puede durar cientos de años.

Tomado de **El Paseante**, núm. 27-28, 1999.