

## INMERSIÓN EN UNA REALIDAD OLÍMPICA

Fermín Castro García - Agustín Eseyza - Alejandro Gordun - Nahuel Segretin - Mabel Carral

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

### Resumen

El texto seleccionado para compartir en estas Jornadas fue producido por un grupo de estudiantes de Diseño Multimedial como trabajo final, en la cátedra Fundamentos Estéticos/Estética durante del año 2022. El referido se cristalizó partiendo de la obra interactiva con realidad virtual en una plataforma titulada *Dioses de la Mitología Griega*, que el estudiante Alejandro Segretin había hecho para PA Lenguaje Multimedial 3, siendo abordado por el grupo a partir del entrecruzamiento de la obra en sí y de los contenidos de la cátedra. La presente producción seleccionada da pie a un abordaje donde afloran conceptos como arte interactivo, simulación, virtualización, realidad virtual, interactor, obra interactiva

**Palabras clave:** arte interactivo, simulación, realidad virtual, interactor, arte inmersivo.

### Introducción

A partir de un cuestionamiento de cómo imaginamos el mundo en el que quisiéramos vivir. Nos preguntamos cómo sería el mundo si estuviese regido por una fuerza mayor. En este sentido elegimos específicamente como referencia los dioses olímpicos de la mitología griega, una de las más conocidas en la cultura general.

Queremos vincular la obra elegida, *Un Mundo Mejor según la Mitología Griega*<sup>1</sup>, con los siguientes temas abordados durante la cursada. En primer caso y como eje principal, con el texto de Claudia Giannetti (2005), emplearemos la noción de simulación, virtualización, realidad virtual y el cambio de participación del observador a interactor y su grado de inmersión en la obra, en éste caso, todos estos conceptos lo relacionaremos y los abordaremos desde la perspectiva de la obra elegida, dando a entender aquello que está presente y se da en dicha producción, más el rol que cumple el interactor que pasa a ser coautor de la misma.

También profundizaremos los conceptos desde el punto de vista de Adolfo Sánchez Vázquez (2006) para ahondar en la noción de sujeto/artista, objeto/obra y recepción/espectador, basándonos en la estética de la participación, la cual está enraizada a la obra seleccionada, sumado a la noción de tecnología y los cambios en la recepción y percepción.

### A cerca de la obra

La obra está realizada en un entorno tridimensional, al cual desde una dirección web se puede acceder para realizar la interacción de la misma. La temática gira en los dioses griegos. El usuario, al ingresar al mundo virtual, va a poseer el avatar de Zeus, y con él va a recorrer los distintos mundos teniendo así múltiples finales, esto sucede porque se caracteriza de ser una obra

---

<sup>1</sup> <https://hubs.mozilla.com/MatSNd3/frightened-hungry-convention/>

no lineal. El objetivo de la obra radica en que el usuario, a través de Zeus, seleccione su mundo ideal.

### Endoestética y navegación entre mundos

Presentaremos aquí un mundo virtual, aquel que no nace de una referencia física, sino que nace de nuestra imaginación, nuestra potencialidad para crear algo nuevo, algo que, dentro de lo físico y real no estaría. Aquí, dentro de lo virtual, el rol del interactor tanto como el del creador son importantes.

El creador se encarga de brindar una experiencia al interactor, se encarga de diseñar los entornos y las acciones que devendrá con esos objetos, en cambio, el interactor, se encarga de recorrer esa experiencia como tanta potencialidad ésta posea. Es decir, que dependiendo de la libertad que el creador haya diseñado dentro del mundo virtual, el interactor tendrá mayor libertad de recorrido. En esta experiencia, como concedores de la obra, se le brindará la posibilidad de interactuar recorriéndola en bifurcaciones, cada puerta lleva a otras dos, de las cuales sólo el usuario será el encargado de elegir las, forjará su camino a medida que avance con la experiencia. Dicho aquí, la experiencia artística como arte mediático no existiría de no ser que no pensemos o deseemos (potencialidad, metafísica) crear un mundo, en este caso virtual, tanto como tampoco existiría si nadie es capaz de recorrerla.

A partir del texto de Giannetti (2005), tomaremos en primer término el concepto de realidad como manera de explicar la experiencia y las diversas realidades como en este caso, la de un mundo ideal, una realidad hipotética, una ilusión o una simulación, dependiendo el grado en el que se percibe dicha vivencia en el recorrido de la obra.

En este caso, creemos que se trata de una simulación en un mundo ficticio, donde se lleva a cabo la virtualización, en donde se llega a una representación de ese mundo ficticio que atraviesa los procesos cognitivos de la percepción humana hacia otra representación.

Giannetti (2005), en su texto, menciona que el sujeto se transforma en receptor y en operador de información, se trata de que el sujeto sea capaz de procesar todos los datos e información, en este caso, sobre los distintos mundos que se presentan en el recorrido y sobre la información que se aporta desde los dioses de la mitología griega y sus entornos.

Dentro del poder de decisión que posee el receptor, sobre su camino, sus elecciones de hacia dónde ir, el receptor se transforma en operador de la obra.

De este modo, Giannetti (2005) enuncia:

La única manera de hacerlo es a través de la generación de mundos simulados, en los que imperan estructuras de vidas o realidades virtuales, en las que los observadores pueden ejercer un control sobre el entorno artificial, dado que las realidades están construidas consciente y funcionalmente (p.90)

En esta obra se busca la relación directa del espectador, como dice la investigadora mencionada anteriormente, un mayor feedback, no solo que sea un operador sino también un observador interno, dependiendo de hasta donde decida avanzar dentro de ese recorrido o simplemente limitarse a observar por ejemplo el primer escenario de este mundo, de todas formas, el receptor será interactor al relacionarse con la obra, poder observar dentro de los 360 grados que la obra propone, manipular su propia visión, sus decisiones y su recorrido, y sobre todo, su poder de decisión si continúa avanzando o sumergiéndose en la obra, todo esto lo convierte en un interactor interno.

En este mundo, los interactores internos tienen noción y conciencia del mundo simulado, son conscientes de que participan en una especie de juego, así se suma el término de endoestética a la llamada estética de la simulación, donde el interactor desempeña una función dentro de la obra, comparte una experiencia espacio-temporal en el interior de la misma, en este caso, asumiendo el rol de Zeus, teniendo que recorrer y elegir el mundo ideal de cada dios mitológico. En este caso,

la obra se presenta como una simulación de dichos mundos, lo que llamaríamos que estamos ante una situación de endosistema. Dentro de nuestra comprensión y relación con el entorno y de dicha interactividad e inmersividad, podemos decir que se trata de una simulación débil según Giannetti (2005), ya que el interactor mantiene la conciencia de aquello que está sucediendo y de la diferencia entre la realidad y la realidad creada virtualmente.

Como hemos mencionado, el viaje en el interior del sistema tiene un límite, lo que determina la actuación del ineractor dentro de esa realidad representada en donde vive la experiencia virtual de la inmersión en esos mundos, en consecuencia, se plantea la estética, de manera contextual y como un sistema de comunicación que interpela al receptor, dentro de la estética del media art. Además, podemos encontrarnos con términos que también vinculan a la obra con la definición de media art, como por ejemplo: interactividad, simulación, temporalidad, hipertextualidad, entre otras cosas.

Bien plantea Giannetti (2005) que:

La endoestética trata de los mundos artificiales, basados en la interfaz (el sistema mediador entre el mundo artificial y el sujeto), en lo que el observador pueda participar (endo) y observar (exo) a la vez, siendo que las operaciones internas de la obra se adaptan a al actuación del interactor (p.96)

Zeus: creador, observador y participe

La relación entre obra, creador y observador (quien es interno y participe) es un factor fundamental en el propio proceso creador de la obra, en este caso, el interactor como coautor de la obra, y el artista que se convierte en un meta-autor.

A la obra, también la podemos afrontar, teniendo en cuenta la teoría de la estética de la participación, como uno de los tipos de estética que existe; además, con las instancias de la praxis artística que son: el sujeto creador, el objeto producido y la recepción de ese producto, temas que aborda y desarrolla Sánchez Vázquez (2006)

En la instancia de sujeto creador o artista podemos nota en la obra, que se da un proceso socializador, ya que el observador es interactor y completa la obra, en tanto que el creador pasa a ser coautor junto al receptor. El objeto producido u obra es abierta y dinámica par la interacción, puede ser transformada (por el espectador) dentro de los límites del sistema y está atravesada por la tecnología que amplía la posibilidad de participación e interactividad. En cuanto a la recepción de la obra o del espectador, como hemos dicho, se transforma en coautor ya que sin él no se completaría la obra, además de ser activo y mantener una vinculación lúdica y experimental con la obra.

El fin de la navegación: de espectador a coautor

Las principales características que hemos mencionado, como la participación del espectador (el cual se transforma en coautor), la endoestética, la simulación, la virtualización, entre otras, que encontramos en la obra *Un Mundo Mejor según la Mitología Griega* son entrelazados con la llegada de las nuevas tecnologías que generan cambios en la recepción estética respecto a la forma de percepción de arte único y universal.

En esta producción, finalmente el producto se completa con la participación del usuario y es parte fundamental de la misma. La obra permite una navegación fluida que termina en donde el espectador/interactor ponga su límite, dejando de lado el límite concreto de esa inmersión virtual, razón que lo convierte en un actor fundamental. Las decisiones que tome modifican la obra para su propia percepción, ya que la obra no se modifica en sí misma, mantiene su endoestética dentro de su propio endosistema y dentro de la estética de la simulación. Su duración, los mundos que se muestran, aquello que se elige leer y lo que no, cual video es seleccionado para interactuar,

etcétera, hace que la obra sea personalizada para cada espectador que entre en ella, por lo que convierte a la obra en una obra diferente ante los ojos de cada espectador y eso mismo es aquello que hace que lo transforme en un coautor, aunque, también podrían darse situaciones similares entre las elecciones de esos coautores.

Por lo tanto, uno mismo define donde se da ese fin de la navegación, uno mismo es quien le da forma final a la obra, y, ese fin de la navegación, esa decisión, es la que le da al espectador la posibilidad de convertirse en coautor y de seleccionar su mundo ideal con el poder que la obra y Zeus le confiere.

## Bibliografía

Giannetti, Claudia (2005) *Estética de la simulación como endoestética*. En: Estética y Tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas. Editorial Pontificia, Universidad Javeriana.

Sánchez Vázquez, Adolfo (2006). *De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación*. En: Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes. Simón Marchán Fiz (compilador) Editorial Paidós.