

## TELEVISIÓN Y REALIDAD VIRTUAL: LA ILUSIÓN DE ESTAR AHÍ \*

**Silvana Comba**

Profesora de la Carrera de Comunicación Social

### Introducción

La televisión hace hablar. Quizá como ningún otro medio de comunicación ha recibido el ataque de múltiples actores sociales: políticos, intelectuales, padres y maestros alguna vez, a su turno, le han echado la culpa a la TV. Pero la “indomesticable televisión”<sup>1</sup> se las ha ingeniado para mantenerse imperturbable, con un consumo que no ha dejado de crecer y penetrar cada vez más el ámbito de la vida cotidiana.

Gran parte de la crítica a la TV se ha concentrado en lo que el medio produce, la “pasividad” del receptor. Sin embargo, hoy “... los antiguos datos y los nuevos procedentes de la investigación de la recepción llevan a concluir que entre el televidente y el texto, en lugar de presentarse un paradigma causal y unidireccional en uno u otro sentido, ocurre una relación de interacción dialéctica. El significado existencial es

construido por un receptor culturalmente situado, interactuando con la proposición de sentido que le ofrece el texto televisivo, elaborado en un género determinado.”<sup>2</sup> Como bien señala Fuenzalida, existe una actividad constructivista en la percepción humana, principios de organización de lo real que no están en el dato sensible.

Otro blanco de las críticas a la TV han sido los contenidos. En palabras de sus detractores, la TV sólo contiene mensajes violentos, banales, estandarizados, etc. Y también la forma en que la TV estructura esos contenidos, su lenguaje. Las críticas han provenido de marcos conceptuales propios de la escritura; críticas que no pudieron reconocer que la lógica de la TV es otra, que su lenguaje “lúdico-afectivo”

\* Trabajo Final presentado al Curso “Audiencia Televisiva y Recepción de Mensajes”, dictado por el Prof. Valerio Fuenzalida en el Magister en Comunicación Social, Universidad Diego Portales, Chile.

está íntimamente emparentado con las culturas orales. Así, Walter Ong<sup>3</sup> señala una diferencia entre la “oralidad primaria”, propia de una cultura que carece de todo conocimiento de la escritura, y la “oralidad secundaria” que hoy resurge mediante el teléfono, la radio, la TV y los nuevos medios electrónicos –podríamos incluir acá a los videojuegos, la realidad virtual y otras simulaciones computarizadas- en medio de culturas alfabetizadas. La preocupación por los contenidos muchas veces ha desviado la atención de otros aspectos importantes para la comprensión de los diferentes medios. Uno de esos aspectos cruciales es la creación de “nuevos ambientes” que cada medio provoca. En este sentido, la TV –y como desarrollaremos más adelante, la realidad virtual- ha creado un ambiente nuevo que repone, en gran parte, moldes mentales de la oralidad primaria.

A continuación intentaremos explicar algunos rasgos de las culturas orales que reviven en el discurso de la TV y en esa “interacción dialéctica” con la audiencia, en un esfuerzo por comprender mejor cómo ésta se relaciona con la TV. Luego introduciremos el nuevo escenario que propone hoy la realidad virtual para pensar el tema del cuerpo, tan importante en las culturas orales y en gran parte desplazado en la experiencia de la recepción audiovisual.

### **Televisión y culturas orales**

Una forma de aproximarnos al lenguaje de la televisión es revisar algunos rasgos de las culturas orales primarias –lo que Ong denomina “psicodinámicas de la oralidad”- que aparecen en el discurso televisivo.

Estas psicodinámicas de la oralidad se refieren a:

#### *Ø La importancia del sonido.*

En medio de una cultura escritural, asociamos las palabras a expresiones visuales. Pero para las culturas sin escritura, las palabras son esencialmente “sonidos” que fluyen. La dimensión del “audio” en TV es muy importante, aunque en el análisis se haya prestado más atención a la imagen televisiva. En la TV no hay lugar para el silencio, el flujo de palabras y música nos envuelve. Muchas veces encendemos el televisor sólo para “sentir” la magia antigua de alguien que nos habla. Hay todo un dinamismo asociado con el sonido.

#### *Ø Las pautas nemotécnicas.*

La oralidad primaria, para resolver eficazmente el problema de retener y recobrar el pensamiento, descansa en una serie de recursos nemotécnicos: las fórmulas, los refranes, los proverbios con componentes rítmicos que están moldeados para la pronta repetición y la retención de aquello que se quiere recordar.

La TV vive, en gran medida, en los recuerdos de sus públicos. Compartir con

otros el recuerdo de viejos programas de televisión significa también evocar, hacer presentes, momentos vividos en el ámbito familiar, en el círculo de amigos, en espacios de diversión donde construimos relaciones con los otros y nos socializamos. El mismo saludo que un conductor de TV repite día tras día invitándonos a su programa, las mismas cortinas musicales que nos adelantan lo que vendrá, “en la TV el tiempo es tirano” dicho una y otra vez al finalizar un programa van tejiendo un discurso fácilmente recordable y evocable.

Ø *La acumulación y la asociación en lugar de la subordinación y el análisis.*

En la narración oral primaria encontramos una estructura aditiva a través de enumeraciones y no la subordinación razonada y analítica que caracteriza a la escritura y que, no obstante, muchas personas demandan a la TV. La programación televisiva aparece como un continuo, donde se van agregando géneros distintos en un flujo que no se detiene. Y aún más; en la TV actual ese flujo hace que los diferentes discursos –información, ficción, ciencia, datos financieros, etc.- estén en un mismo nivel y se interpenetren. Se van narrando distintas historias -no se define ni analiza- y las relaciones son antes que nada asociativas. Con respecto a este carácter situacional, antes que abstracto, de las culturas orales, Walter Ong hace referencia al libro de Luria “Cognitive

Development: Its Cultural and Social Foundations” donde se recogen los resultados de un trabajo de campo con analfabetos y con personas con ciertos conocimientos de la escritura, en la Unión Soviética, durante 1931-32. “...los entrevistados oponían resistencia cuando se les pedía definir incluso los objetos más concretos. ‘Trate de explicarme qué es un árbol’ ‘¿Por qué tengo que hacerlo? Todo el mundo sabe lo que es un árbol; no necesita que yo se lo diga’, replicó un campesino analfabeto de 22 años de edad. ¿Para qué definir, si un marco de la vida real resulta infinitamente más satisfactorio que una definición?’”<sup>4</sup> Esta misma resistencia a las definiciones caracteriza al discurso televisivo, que privilegia los géneros testimoniales o el “contar historias” que provocan identificaciones fuertes en la audiencia, apelando a lo emotivo.

Ø *La redundancia.*

En las culturas orales primarias, la redundancia se veía favorecida por la necesidad del orador de asegurar la comprensión de su público, generalmente numeroso y que corría el riesgo de no escuchar todas las palabras o perder el hilo del discurso, aunque más no fuese por problemas acústicos. En la TV también podemos asociar la redundancia con las condiciones en que la gente se expone al medio. Esa exposición es, la mayoría de las veces, fragmentaria; la atención está dispersa y es necesario

reintroducir continuamente a la audiencia que “va y viene”.

Otro aspecto de la redundancia tiene que ver con la necesidad del orador de seguir adelante mientras busca en la mente qué decir a continuación, ya que en la recitación oral las vacilaciones resultaban torpes. Algo similar ocurre con la TV en vivo, conductores e invitados no pueden quedarse callados o vacilar, la audiencia pide fluidez y espontaneidad.

#### Ø *Los matices agonísticos.*

La escritura separa el saber de la persona que sabe, al propiciar las abstracciones y objetivar el conocimiento en distintos soportes (papiros, códices, libros, etc). Por el contrario, en las culturas orales no existe tal separación, el conocimiento es parte de la vida comunitaria y no escapa a sus luchas. Esto se traduce en el uso de proverbios y acertijos que, además de almacenar conocimientos, involucran a las personas en desafíos verbales e intelectuales. Podemos reconocer esta lógica agonística, por ejemplo, en los programas de juegos de la TV, donde los participantes van sumando puntos a medida que van contestando correctamente preguntas sobre diversos temas.

#### Ø *La homeostasis.*

Para lograr un equilibrio u homeostasis, las culturas orales viven en un presente continuo que se va desprendiendo constantemente de los recuerdos que ya no

son pertinentes. La interpretación de las palabras se da siempre en un contexto presente de comunicación interpersonal donde el cuerpo juega un papel fundamental (gestos, movimientos, tono de voz, mirada, etc.). En la TV no hay lugar para la historia. Como señala Jesús Martín Barbero “La perturbación del sentimiento histórico se hace aún más evidente en una contemporaneidad que confunde los tiempos y los aplasta sobre la simultaneidad de lo actual, sobre el ‘culto al presente’ que alimentan en su conjunto los medios de comunicación, y en especial la televisión. Pues una tarea clave de los medios hoy es fabricar presente...”<sup>5</sup> otra forma de mantener el equilibrio radicaba en la habilidad del orador para ir acomodándose a situaciones y públicos nuevos. La originalidad del narrador no tenía que ver con crear historias nuevas, sino con captar la atención del público al introducir, en cada instancia única, pequeñas variaciones.

En la lógica de la TV también reconocemos la necesidad –y aquí, obviamente interviene la dimensión mercantil del medio- de ir acomodándose a su audiencia cuyo comportamiento es constantemente observado e investigado. Son comunes, además, las continuas reposiciones de viejos programas –es el caso, por ejemplo, de muchas telenovelas- con las adaptaciones que exige el nuevo contexto.

Ø *Las figuras heroicas.*

La memoria oral, para funcionar de manera eficaz, reclama la presencia de héroes y grandes personajes que con sus proezas públicas hagan memorables los acontecimientos que es necesario recordar y repetir. Ong señala que “las personalidades incoloras no pueden sobrevivir a la mnemotécnica oral”<sup>6</sup> y nosotros agregaríamos que tampoco sobreviven a la dinámica televisiva. La TV exalta a sus estrellas, a sus grandes figuras que vencen el paso del tiempo en la memoria de la audiencia.

Ø *El sentido comunitario.*

La oralidad primaria estimula la vida comunitaria; la comunicación interpersonal obliga a “poner el cuerpo” en la interacción, a exteriorizar y compartir emociones. Por el contrario, la escritura es una actividad más solitaria, que lleva a un repliegue de la conciencia. Y, en este sentido, la TV también aparece como un medio que esencialmente se mira y se “discute” en grupo (la familia, los amigos). Lo que la gente hace con la TV –comentarla, criticarla, reclamarle– muestra a las claras que (mal que les pese a muchos de sus detractores) la causa del debilitamiento de las relaciones haya que buscarla en otro lado.

En nuestro caso, reconocer estos rasgos de las culturas orales que reaparecen en la TV no es un tema menor si tenemos en cuenta la tradición oral de

América Latina. Quizá nos ayude a comprender la fuerte penetración de la TV en nuestra vida cotidiana. ¿Pero qué sucede con esa otra dimensión de la oralidad, la de la presencia compartida de los cuerpos en la interacción?

**Presencia: la ilusión de estar ahí.**

La entretención, concebida como fenómeno de recepción, es el elemento primario con que la gente se relaciona con la TV. La entretención pone en relieve el componente afectivo en la relación que la audiencia establece con este medio al ofrecer descanso (físico, psicológico), compañía, estímulo y una combinación de relajación-energía. Por otro lado, cuando la persona se entretiene ingresa a un “mundo del como si”, un mundo que es diferente del real, un área de fantasía y juego.

“¿Qué otros modos existen para entrar en otros mundos? En mundos diferentes de los cotidianos, de los que vivimos, gozamos y olvidamos cada día. Varios, obviamente. Podemos soñar, viajar con la imaginación, desplazarnos físicamente a otros países o a otros territorios, o podemos recrear actores y personajes a través de obras de arte (literatura, teatro) O podemos... simularlos... Una forma relativamente reciente de simulación en pleno florecimiento son las realidades virtuales (RV)”<sup>7</sup> La tecnología de RV busca recrear nuestra relación con el mundo fi-

sico en un plano previamente inexistente, mediante la combinación del cuerpo humano con una máquina (una computadora).

Aquí nos parece oportuno introducir el concepto de “presencia” entendida como la ilusión de “estar ahí”, más allá de que ese “ahí” exista o no en el espacio físico. La presencia es uno de los principales objetivos de diseño de la RV. En este sentido, la diferencia entre la RV y los medios anteriores —en nuestro caso, particularmente la TV— podría ser definida como una diferencia en el nivel de “presencia” que la gente experimenta en esos “mundos como si” (los que proponen tanto la TV como la RV). Las formas avanzadas de realidad virtual difieren de los medios anteriores en cuanto a cantidad y calidad de presencia.

Y aquí aparece otro concepto importante que marca una diferencia entre los medios audiovisuales anteriores y la RV: el cuerpo. En las culturas orales, el cuerpo estaba en el centro de toda comunicación. En las interacciones cara a cara el cuerpo comunica al otro nuestras experiencias sensoriales y estados internos mediante el lenguaje hablado y los códigos no verbales (expresión facial, postura, tacto, movimientos).

La comunicación cara a cara la mayoría de las veces aparece como un ideal que las distintas tecnologías de comunicación intentan replicar. En gene-

ral, se describe a la comunicación mediatizada como mecánicamente conveniente, a veces apropiada, pero en última instancia no deja de ser un sustituto limitado de la comunicación cara a cara.

Michael Heim, al analizar las interfaces<sup>8</sup> de la RV inserta el ideal de la comunicación cara a cara en la noción general de interface al describirla como “un punto no material y misterioso donde los signos electrónicos se convierten en información. En tiempos antiguos, el término interface provocaba pavor y respeto. Los griegos arcaicos hablaban reverentemente de *prosopon*, o un rostro enfrentado a otro rostro. Dos rostros enfrentados construyen una relación mutua. Un rostro reacciona ante el otro, y el otro rostro reacciona a la reacción del otro, y el otro reacciona ante esa reacción, y así al infinito. La relación vive como una tercer cosa o modo de estar”<sup>9</sup>

Frank Biocca<sup>10</sup> señala que en los primeros desarrollos de la inteligencia artificial, la relación hombre-máquina (computadora) se pensaba como la conversación del hombre con un gran cerebro electrónico descorporizado, visto ya sea como igual, esclavo o competidor. En lugar de una mente comunicándose a través de un cuerpo con otro cuerpo, sólo existían dos conversaciones descorporizadas, un acoplamiento estéril de generadores abstractos de sím-

bolos. Actualmente, el desarrollo de interfaces de RV se caracteriza por una corporización progresiva. El cuerpo del usuario, a través de sensores acoplados, se siente inmerso en esa otra realidad. La actividad del cuerpo y su movimiento son cada vez más parte de la interfaz.

Este proceso de corporización progresiva tiene lugar en un momento en que la presencia social de distintas tecnologías de comunicación es cada vez más penetrante. La relación con las “máquinas de comunicar” está siendo integrada en nuestra actividad cotidiana tanto en el trabajo como en el hogar y en la calle. A través de procesos de miniaturización, las diferentes tecnologías se van acoplando al cuerpo en forma de prótesis.

Esta corporización progresiva presenta desafíos significativos de diseño. Por un lado, el problema es cómo crear la ilusión de un ambiente espacial coherente y estable con, al menos, la mayoría de las propiedades sensibles del mundo físico (por ejemplo, el espacio visual, el espacio acústico, la presión y la resistencia táctil, los olores, etc.). Y por otro lado, lo más relevante quizá sea que el espacio donde el cuerpo ingresa no puede ser, como sugiere Biocca, un “pueblo habitado por fantasmas”, como eran los mundos de RV de principios de los años ’90. El principal desafío es, entonces, crear la percepción de otros seres inteligentes. Los pro-

blemas más difíciles de diseño se refieren a:

§ El diseño de la morfología del cuerpo.

La preocupación se centra en el diseño de la forma de los seres simulados (cuerpos virtuales), y especialmente en la ingeniería del movimiento.

§ La expresividad del cuerpo.

Aquí el debate acerca de la corporización tiene que ver con la capacidad del cuerpo virtual de comunicar toda la gama de expresiones humanas (principalmente la ingeniería de la expresión facial).

§ La percepción de inteligencia a través de la expresión y la acción corporal. El desafío aquí es crear un cuerpo virtual que, de alguna manera, posea o cree la ilusión de inteligencia.

En un ambiente de RV, la interactividad que resulta de la coordinación sensomotora de la cabeza del usuario que se mueve y los dispositivos visuales crean una sensación que no se encuentra en otros medios como el cine o la TV (que no tienen ese acoplamiento corporal). El usuario se vuelve consciente de su cuerpo, los movimientos de su cabeza alteran lo que ve. Los usuarios de RV hablan de una fuerte sensación de “estar ahí”, en el ambiente virtual.

La meta principal de esta corporización progresiva del usuario en las RV es lograr esa sensación de “presencia” de la

que hablábamos anteriormente, al incorporar al cuerpo en el proceso de comunicación mediatizada. Aunque la tecnología de RV ha puesto la cuestión teórica de la presencia en el centro de la atención, la mayoría de los teóricos que investigan en este campo sostiene que la ilusión de presencia es un producto de todos los medios. En el fondo, es parte de un deseo antiguo de utilizar a los medios para experimentar una “trascendencia física” más allá del espacio en que vivimos y experimentar también experiencias pasadas o de otras personas. La RV es el medio que en este momento puede generar la sensación más fuerte y convincente de presencia.

Como vimos, el cuerpo —ya sea por su afirmación o negación— descansa en el centro de todo proceso de comunicación. Cada nuevo medio compromete al cuerpo de un modo nuevo, implica a nuevos sentidos o a una nueva combinación de los mismos. De este modo, las diferentes tecnologías de comunicación (la oralidad, la escritura y ahora la informática) pueden ser pensadas como prótesis cognitivas que amplifican o favorecen determinados procesos cognitivos, o desarrollan habilidades cognitivas diferenciales. Comprender las características y la especificidad de estas diferentes tecnologías de comunicación nos ayudará a entender mejor las distintas relaciones, las complicidades, que la gente mantiene con los medios.

En definitiva, cada nuevo medio nos obliga a pensar más detalladamente qué es lo fundamental en cada proceso de comunicación.

#### Notas.

1 Expresión utilizada por Alejandro Piscitelli en el Capítulo 9: “Paleo, neo y postelevisión. Del paradigma de centralización a los multimedios interactivos” de su libro *Ciberculturas*. En la era de las máquinas inteligentes, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1995.

2 Fuenzalida, Valerio, *Televisión y cultura cotidiana. La influencia social de la TV percibida desde la cultura cotidiana de la audiencia*, CPU, Santiago, 1997.

3 Ong, Walter, *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, Fondo de Cultura Económica, 1982.

4 Ong, Walter, op cit.

5 Barbero Jesús Martín y Rey Germán, *Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva*, Editorial Gedisa, Barcelona, 1999.

6 Ong, Walter, op cit.

7 Piscitelli, Alejandro, op cit.

8 Cuando hablamos de interface nos referimos al ambiente de la interacción entre el hombre y la máquina. Al igual que las prótesis, las mejores interfaces son las que no se sienten, las que no se ven.

9. HEIM, M, *The metaphysics of virtual reality*, New York, 1993.

10 Biocca, Frank, *The Cyborg Dilema: Progressive Embodiment in Virtual Reality*, 1997. El Dr. Biocca es el Director del Media Interface and Network Design

(M.I.N.D.) Lab en la Michigan State University.

**Otras referencias bibliográficas**

- Crowley, David y Heyer, Paul, compiladores. *La comunicación en la historia. Tecnología, cultura, sociedad*, Ed. Bosch, Barcelona, 1997.
- Havelock Erick, *La musa aprende a escribir*, Ed. Paidós, 1996.
- *Communication Research Trends*, Volume 18 (1998), Number 3, publicada por el Centre for the Study of Communication and Culture, Saint Louis University.

