

Mundo expandido. Entre lo físico y lo virtual

Esta nueva exposición que se ha iniciado en la capital española dentro del Espacio Fundación Telefónica, plantea una mirada a los límites de la realidad física y la simulación digital, mediante una serie de obras que pretenden generar preguntas para que el espectador genere sus propias conclusiones.

Sin embargo, hemos de pensar que el ansia humano de crear mundos alternativos o imaginarios existe desde hace siglos y lo que ahora se consigue gracias a la avanzada tecnología, aunque tiempo atrás se consiguió a través del arte. No es el objetivo de esta exposición retrotraerse a la creación de los metaversos más primitivos, pero sí el de exponer algunos de los hitos más importantes de la historia, con frecuencia vinculados a la historia del arte, para poder visualizar y entender cómo se va desarrollando esta revolución inmersiva. Uno de esos momentos claves lo encontramos en el Renacimiento, cuando en 1434 el italiano Filippo Brunelleschi transforma la representación visual gracias a la invención de lo que conocemos como perspectiva geométrica. Sirviéndose de las matemáticas y la ciencia óptica, pudo dejar atrás las representaciones planas y bidimensionales en favor de la tridimensionalidad y la generación de profundidad en las obras de arte, dando lugar a mundos visuales mucho más realistas y semejantes a la percepción humana. Asimismo, posteriormente con la creación de la caja óptica, el diorama o la fotografía en movimiento, la sociedad pudo constatar la sensación de vivir en mundos simulados, y en la actualidad lo comprobamos en el cine.

La muestra a través de 80 piezas, de las que destacan los objetos históricos de los siglos XVIII y XIX, y seis ámbitos consigue abordar el tema desde distintas perspectivas. El recorrido se inicia con un primer espacio, a modo de introducción gracias a una instalación artística del suizo Marc Lee, "10.000 ciudades en movimiento, iguales pero

diferentes" (2010) que propone al visitante sumergirse en una realidad híbrida entre lo virtual y lo físico, analizando la evolución hacia un internet más sensorial; el segundo hace un recorrido histórico por la tecnología inmersiva, en donde se habla de cómo el ser humano ha deseado crear mundos alternativos y

cuáles eran los mundos "virtuales" antes de la revolución digital; el tercer ámbito indaga sobre la dimensión espacial y representación gráfica de los entornos virtuales; en el cuarto espacio se analiza el concepto del cuerpo humano en los entornos digitales y la búsqueda de la experiencia sensorial en lo virtual; el quinto espacio está dedicado a los avatares y la construcción de la identidad digital; y, la última zona presenta diferentes maneras de regulación de las sociedades virtuales, desde el ámbito social hasta la esfera cultural, del consumo o el ocio.

En definitiva, nos encontramos frente a una propuesta expositiva que explora los límites de las instalaciones inmersivas, videojuegos, aplicaciones de realidad aumentada, reflexiones sobre el metaverso y su efecto en el gran avance tecnológico que permite crear otro tipo de realidades más allá de la física y lo tangible. Es decir, hoy en día contamos con diferentes tecnologías con las que se consiguen crear experiencias alternativas y complementarias a nuestro mundo utilizando los entornos digitales de diferentes formas.