

Explorando el espacio público en un entorno virtual. Intervenciones efímeras.

Introducción: espacio virtual – espacio público

Las nuevas tecnologías nos despliegan una concatenación de imágenes, y nos abren un conjunto de ventanas espacio-temporales que transforman nuestra realidad más inmediata; una reconfiguración del mundo en múltiples pantallas conectadas que se integran en la realidad. Lo inmaterial ya tiene su propia escenografía, mientras autónomamente transita entre lo real facilitándonos una nueva herramienta de intermediación entre el mundo y los demás (Lipovetsky y Serroy, 2009). De esta manera, en tiempo real, el ciberespacio nos ofrece un entorno de diálogo entre lo habitable real y lo inmaterial; una expansión del territorio movido por las experiencias que surgen de la negociación entre imágenes e individuo. El espacio toma una nueva lógica que se diferencia de la idea tradicional espacio-lugar, un entramado de flujos que como nos señala Manuel Castells (1999: 445) se ve caracterizado por “...secuencias de intercambio e interacción determinadas, repetitivas y programables entre las posiciones que mantienen los actores sociales en las estructuras económicas, políticas y simbólicas de la sociedad”. En este contexto, lo accesible y el uso social colectivo (Borja, 1998), nos define lo público como un espacio de intercambio comunicacional y global; un lugar de reunión sin límites territoriales en el que la participación e interacción social nos dibujan un nuevo mapa de relaciones y actividad cultural. La variedad de “flujos y lugares”, distinción que puede ponerse en duda (Moore, 2007), se manifiesta tecnológicamente desde los medios locativos (etiquetación virtual de geoposición o rastreamiento real

geoposicionado) hasta la propia vivencia de las comunidades virtuales en los mundos virtuales. Cabe señalar, en referencia a éstos últimos, que la noción de espacio para sus habitantes virtuales se construye a través de un “lugar común”, de forma que comunidad y lugar forman un único bloque (Fernback y Thompson, 1995). En este sentido, nos centraremos en explorar algunos de estos “espacios comunes” que se alojan en el mundo virtual de Second Life, intentando identificar los flujos de participación en relación a la pantalla pública-espacio virtual. Tal recorrido tendrá como eje el diseño de algunos singulares lugares (el simulador) que constituyen la base interactiva de la experiencia del sujeto, estableciendo una descripción crítica que nos acerque a captar un perfil general de su actividad. En definitiva, una primera inmersión etnográfica en el plano virtual que pueda delimitarnos qué hay de público, y cómo se nos muestra mediante la acción creativa de sus usuarios.

De la réplica 3D al mundo virtual

La convergencia de medios (Jenkins, 2008) supone un cambio cultural, no por una cuestión de solapamiento, sino en su capacidad por formar parte de lo cotidiano. En esta idea, de sociedad mediática, “...el vínculo espacial y el lazo social se rompen. Luego se reconstituyen como enlaces de redes no lineales y discontinuas” (Lash, 2005: 49), tejiendo un conjunto de relaciones transversales en el que el espacio virtual deviene una construcción social. No obstante, en este fluir comunicacional, podemos entender el propio espacio como un proceso en el que intervendrán diferentes formas de circulación de sus contenidos y representaciones. Nuevos relatos que de forma colectiva, y real, construirán narraciones de significación sujetas a la identidad de la comunidad cuya función es propagar espacio “...como espacios de integración y como espacios en que la integración permite crear una sinergia social” (Castells, 1998). Por esta razón,

en el plano virtual tenemos que contemplar cuál es el grado de interacción vinculado a las acciones de sus usuarios, y cómo éstas moldearán la propia estructura del “lugar virtual”. Estas premisas nos llevan a preguntarnos el sentido de la representación en la interfaz en su modo simbólico, funcional y en especial como enlace con la realidad.



Los mundos virtuales, aquellos universos paralelos que trasladan al usuario en un entorno 3D en tiempo real, son una de las realidades que alberga la red. Este despliegue de tecnología en línea, favorecido por la misma industria de los videojuegos, se manifiesta bajo diferentes plataformas especializadas de acceso público; propuestas con finalidades lúdicas, empresariales o experimentales, todas ellas vertebradas por ampliar la experiencia del sujeto inmersa en un nuevo espacio y cuerpo. Actualmente podemos citar algunos mundos virtuales como OsGrid, Onverse, Moove, Gojiyo, Free Realms, etc. Así como otros metaversos que por distintas razones no han sobrevivido al cambiante ritmo de las sinergias de la red, como es el caso de Virtual Lower East Side

(2007-2008), Google Lively (2008-2008), o Virtual MTV (2004-2009). En todo caso, más allá de sus características específicas, estamos delante un desdoblamiento de la realidad que nos ofrece una alternativa de relacionarnos con el espacio de carácter mediático. La noción asociada de espacio público, vendrá condicionada por la libertad de sus actores sociales, y en los mecanismos que permitan dar transparencia y opinión crítica de sus ciberciudadanos; discursos y prácticas que se comparten desde la intersubjetividad (Habermas, 1989), y que para nuestro interés nos ofrecen una gran diversidad manifestaciones formales y expresiones plásticas desde la luz-píxel.

Sin entrar en una evaluación de su potencial artístico mediante una cartografía del medio, la reflexión se conducirá a través de la exploración del medio en primera persona. Situarnos dentro de un museo virtual, como las paredes que encierran la obra, no parece ser la directriz a seguir; lo virtual se pronuncia en su persistencia y complementación de aquello real, en la capacidad contributiva de sus interactuantes, y su condición hipertextual. Tenemos que distinguir los mundos virtuales de otros servicios en línea como VAS (Virtual Art Space), Google Street View o Gigapan, ya que siendo una muestra para explicar una radiografía o visión mimética de la realidad, simplemente estamos cambiando la interfaz plana por otra 3D, encapsulada, con una subjetividad virtual limitada a la no-interacción con otros usuarios. La participación ciudadana, es pues otro factor clave en la ampliación de esta realidad virtual que no puede separar espacio de individuo. En paralelo, no deja de ser sintomático de una nostalgia de lo real (Moxey, 2003), el hecho que la simulación se reproduzca en la mayoría de los mundos virtuales, como un modo hiperreal en que la experiencia se ve alterada por en canal de comunicación; solamente cabe nombrar las imitaciones virtuales de grandes ciudades como Nueva York,

Ámsterdam, Río de Janeiro o Berlín que se levantan en el singular proyecto de Philip Rosedale, Second Life (2003), o propuestas tangentes como la versión Beta del portal Geosimphilly (2007), un replicador de la ciudad de Philadelphia en donde se combina *e-commerce*, interacción entre usuarios, *e-shopping* y búsquedas locales.

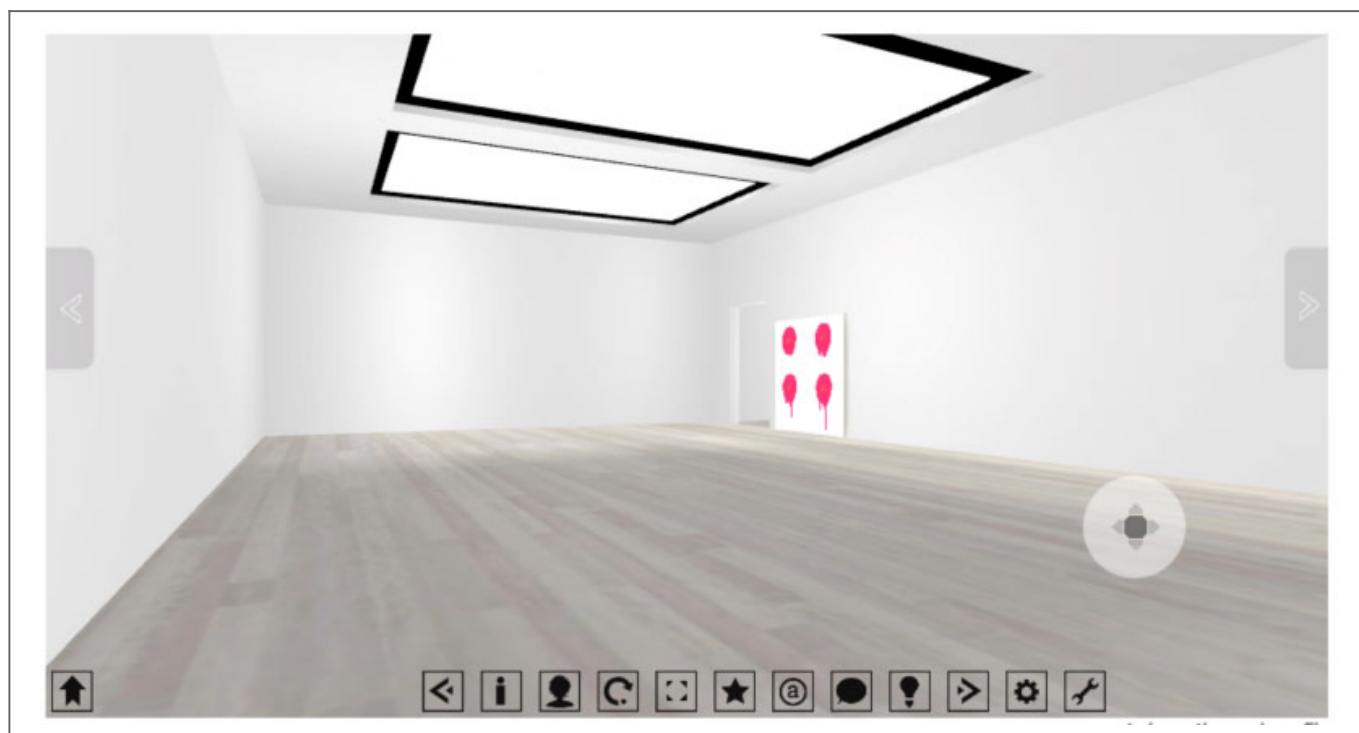


Fig. 2. Captura de pantalla de la interfaz del servicio Virtual Art Space.

Uno de los principales rasgos que definen los mundos virtuales es el cuerpo. Un nuevo cuerpo, y objeto del medio, que nos introduce en el espacio mientras lo ocupa y lo habita. De esta manera la realidad virtual utilizará el cuerpo virtual como pilar intersubjetivo que mediará significaciones, ya sea en la experimentación artística y/o en su comunicación social. En relación al poder del cuerpo, Marcos Novak (2001: 259) nos sugería que los espacios digitales se constituían como arquitecturas líquidas y nuevas narrativas de transformación social, acercándonos a la idea de un entorno no desvinculado del propio sujeto y capaz de intervenir en el marco sociocultural. Otra pieza clave para delimitar esta compenetración individuo-espacio, o mejor dicho cuerpo-interfaz, es la obra *Osmose* (1995) del artista Char Davies,

quién nos señala: “The medium of 'immersive virtual space' or virtual reality ... has intriguing potential as an arena for constructing metaphors about our existential being-in-the-world and for exploring consciousness as it is experienced subjectively, as it is felt” (2001: 295).

De esta forma, abordar el espacio virtual significa comprender el radio de acción de los avatares que lo transitan, lo sufren y/o lo utilizan para construir su identidad. Así, en este contexto, no es en vano que muchas instituciones, organizaciones e universidades han intensificado sus esfuerzos para mantener su presencia en los metaversos, intentando profundizar en las nuevas complicidades entre lo físico y lo inmaterial, o entre lo que representan y lo que presentan (Serra, 2012). Sin embargo, en esta supuesta comunión no siempre podemos hablar de un buen aprovechamiento de los recursos virtuales; a veces sólo será un “plagio-espejo” de lo que pudiera estar en una web, restando información, proyección e conocimiento en su traducción “virtual”. Precisamente, refiriéndome a esta aparente involución de cómo utilizar el entorno virtual, enumeraré tres factores que denotan cierta predisposición a una “mortificación” de lo real: la copia arquitectónica según leyes gravitatorias, la indexación de los contenidos y la no-contemplación del usuario en el diseño objetual. Es decir, limitarse a construir sobre un espacio sin escapar de los condicionantes del mundo real, rebajar la experiencia exploratoria a un listado de categorías textuales y menospreciar la experiencia del usuario. Estas son las principales características de un mundo virtual vacío, en el que sus aportaciones no son otras que remitirnos a un estadio empobrecido y nostálgico en una lectura postmoderna. Por esta razón, mientras consumimos espacio-tiempo digital, nos es apropiada una lectura contributiva de este fenómeno en tanto espacio público que nos pertenece, al menos en nuestra navegación errática. Si observamos la etiquetas de las

regiones en Second Life que incorporan la palabra clave “art”, comprobamos como se reúnen un conjunto de “pseudogalerías” que no traspasan la representación fantasmal de un cuadro (no importa el autor) mapeado sobre un polígono; incluso en su versión más excitante, nos recrean un parque temático basado en el estudio de un artista o antiguas ruinas de una civilización ya conocida. No hay más. No hay más si no es que apelemos a un sentido semiótico del signo y del lenguaje que dejaremos para otra ocasión. Second Life plantea nuevos retos creativos a sus usuarios, pero la naturaleza efímera de sus creaciones conducen al olvido de un mundo que avanza más rápido que su aprendizaje, en el que lo que persiste tiene un coste, real.



Figura 3. Captura de la entrada de la galería virtual “Digital Humanities Center for Japanese Arts and Cultures” en Second Life. Destinación *slurl*: <http://slurl.com/secondlife/rits%20gcoe%20jdh/167/189/22>



Fig. 4. Captura de avatar rezando en la recreación de la ermita del artista Patrick Moya[0], en la región Moya Land. *Slurl*: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Moya%20Land/204/230/73>
Recuperado en abril de 2011.

Espacio público en Second Life: el *sandbox*

Pronto se cumplirán 10 años de su nacimiento, situándose como uno de los metaversos activos con más historia hasta ahora conocidos. Lejos de querernos adentrar en su compleja política de bienes y su economía, simplemente reflejaremos su estado actual desde el prisma de un *newbie* (neófito del medio). Esta plataforma se ha visto alterada por el interés comercial de sus productos virtuales, cuyos consumidores mayoritariamente buscan a través del portal externo *marketplace*. Aún siendo Linden Lab una de las empresas que ha duplicada sus ganancias en el último año, podemos señalar una cierta degradación del entorno, entre otros motivos por la evasión de pequeños contribuyentes culturales y lenta reconversión hacia un “supermercado” virtual. No es que Second Life no ofrezca un

océano de posibilidades, es que ser un *owner* de terreno virtual en el que depositar los objetos cuesta dinero. Si la persistencia define a los mundos virtuales, aquí podemos decir que persistir es sinónimo de pagar, con lo que cualquier iniciativa sin fines de explotación comercial parece condenada a extinguirse. Este es el caso de regiones como Culdesac Island^[i] (2010-2011) del artista Kenneth Russo o el centro NASA Colab^[ii] que dejó de tener financiamiento en febrero del 2012. Mantener un simulador tiene unos costes elevados que acaban jerarquizando sus contenidos, pero si una isla entera desaparece también se eliminan sus objetos, dejando de ser visibles para sus residentes; únicamente quedarán depositados en el inventario de su creador y en la memoria de los avatares. Quizás este panorama nos induzca a creer que la desertización avanza poco a poco, aunque por el contrario también tenemos muestras incentivadoras del espectro creativo y educativo bajo simuladores como: Harvard Law School's Austin Hall, Ohio University Second Life Campus, Democracy Island, Virtual University of Edinburgh, etc. Una buena voluntad que frecuentemente, desde la propia exploración, resulte incómoda por su escasez de visitantes. En esencia, estas iniciativas suelen tener en común un arenal de trabajo, el *sandbox*: unos metros cuadrados destinados a la construcción y probatura de *scripts* sobre los objetos creados, sin preocuparse por las divisas, abierto y libre, pero con restricciones temporales.

La noción *sandbox* (arenal) aún teniendo muchas connotaciones en el ámbito informático, generalmente nos define un espacio virtual en el que el usuario dispone de total libertad para ejecutar sus creaciones y/o experimentaciones mediante la manipulación del código. En el contexto específico de los videojuegos, siguiendo la metáfora de un niño jugando en un arenal, se desprende la idea de la experimentación creativa sin limitaciones; por un lado existen los videojuegos del género *sandbox*, no-lineales, y en un sentido más amplio se

trata de designar parcelas de un videojuego donde el jugador podrá modificar algunos de sus contenidos (*modding*), como es el caso del juego *Counter-Strike* (1999). En definitiva la narrativa tradicional se ve transformada en una narrativa dinámica, la arena representa el código y el videojuego un laboratorio exploratorio del espacio. Los *sandboxes* representan que el propio usuario construya su itinerario desde el juego, pero sobretodo nos muestran una alternativa en la que los usuarios utilizaran sus experiencias socioculturales como recurso de sus interacciones.

En *Second Life* no hay objetivo, no hay muerte, no hay tragedia familiar en formato de *The Sims*; el metaverso es espacio, sujetos y objetos con los que interactuar. Todo este mundo virtual puede interpretarse como un puzzle de *sandbox* que recrea narrativas aún no escritas. La política empresarial de Linden Labs se basa promover la creación y proteger de los derechos de autor de cada usuario. Bajo licencias Creative Commons, cada avatar distribuye sus contenidos que a la vez son creados mediante código abierto. Esta estrategia abre un ciclo de transacciones simbólicas y económicas que mantienen en vida el propio ecosistema, aunque cabe remarcar que sólo los propietarios que hayan comprado terreno, con divisas reales, podrán dejar sobre el suelo virtual sus creaciones de forma persistente. A modo de excepción, el *sandbox* es un espacio de persistencia temporal, abierto, y muy frecuentado por las acciones subversivas de los *griefers*[\[iii\]](#). En definitiva, un espacio público sin presencia corporativa que limite la creación/comunicación/participación. Esta nueva concepción de *sandbox* posibilita el acceso abierto a las entrañas del objeto virtual, y transporta al usuario ante el vacío de su imaginación. A diferencia de otros entornos donde la subjetividad virtual se construye mediante la recombinación signos previamente diseñados, en *Second Life* el capital se mezcla con el signo, y el signo, como base de producción

cultural se constituye en la individualidad del usuario. Una arquitectura participativa, de información y significados; quizás un espejismo de una futura Web 3.0, más semántica que 3D.



Fig. 5. Avatar creando objeto animado en el arenal de New Berlin SL.
Fuente: autor. Véase:
<http://www.berlinin3d.com/en/search/slurl/any/newest/50/0/page-1.html>
Recuperado el marzo de 2011.



Fig. 6. Espacio público transitable, Muro de Berlín (2008). La superficie de hormigón real puede compararse funcionalmente con el espacio *sandbox*. (Foto del autor)

Conclusiones

Los mundos virtuales nos abren nuevos caminos para acercarnos a la ilusión de la democracia virtual, en base a un espacio compartido, accesible, de poderes simétricos y con libertad creativa. Pese a este anhelo de reterritorialización semántico, aún quedan muchos obstáculos que superar si se pretende dar la voz y la acción a los avatares que lo pueblan, pero que estrictamente no lo gobiernan. Por un lado la tecnología permite construir nuevos lugares en red, nuevos canales de movimiento cotidiano, pero siempre bajo un control que suele responder a cuestiones políticas, éticas, o corporativas. Realizando una visión transversal, desde la interfaz 3D hasta la singular plataforma Second Life, hemos comprobado como es posible articular espacios públicos de creación, nos referimos en particular a la noción *sandbox*. Sin embargo, también se ha puesto de relieve la imposibilidad de convertir un espacio virtual en espacio público solamente desde la contemplación. La exploración 3D, el atravesar el espacio, no es suficiente para establecer la noción de lo público. En otra dirección sí que podemos debatir que el cruce entre cuerpos-objetos de este mapa relacional 3D puede situarnos en un estadio público generado por el “lugar”, un

espacio que sólo sirve de soporte para la comunicación de un cuerpo performativo entre sujetos. En todo caso, el proceso intersubjetivo no puede restringirse a unas coordenadas virtuales, sino que tiene que valerse de más libertad de actuación en el propio espacio si no queremos derivar fantasmagóricamente entre vacíos en tiempo real. Por lo tanto, hay que diferenciar entre soporte y herramienta, entre espacio y coordenadas, entre interacción y participación; imaginándonos un futuro en el que el espacio virtual se incline del lado de los *sandboxes*, esta vez de forma persistente. Quizás en esta reconciliación, de lo público real y lo público virtual, esté la clave para fortalecer la trama cultural de un único mundo.

[0]

Véase: http://archives-lepost.huffingtonpost.fr/article/2009/02/03/1410109_zoom-sur-patrick-moya.html

[i]

Véase:

<https://www.documentauniversitaria.cat/botiga.php?a=llibre&id=552> Recuperado 12 de junio de 2012.

[ii] Véase:

<http://www.sluniverse.com/php/vb/1487071-post1418.html>
Recuperado el 11 de junio de 2012.

[iii] *Griefer* es un término asociado al argot de los videojuegos multijugadores en línea, y se usa generalmente para designar aquel jugador que deliberadamente acosa, intimida o irrita otros jugadores. Asemejándose a la acciones de *cyber-bullying*, el *griefer* se relaciona con acciones vandálicas, pero también se identifica con acciones de

protesta social.