



El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales

ISSN: 2448-6949

ISSN-L: 2448-6930

revista_ornitorrinco@uaemex.mx

Universidad Autónoma del Estado de México

México

Oliva Abarca, Jesús Eduardo; Ríos Llamas, Carlos
Digitalización, metaverso y la (in)distinción entre lo online y lo offline
El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales, núm. 16, 2022, Noviembre-, pp. 1-14
Universidad Autónoma del Estado de México
Toluca, México

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531572894005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

DIGITALIZACIÓN, METAVERSO Y LA (IN)DISTINCIÓN ENTRE LO *ONLINE* Y LO *OFFLINE*: EL CASO DEL ARTE EN *SECOND LIFE*

DIGITIZATION, METAVERSE AND THE INDISTINCTNESS BETWEEN ONLINE AND OFFLINE: A CASE STUDY ON SECOND LIFE ART

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

<https://orcid.org/0000-0001-7150-4693>

jesus.olivaabr@uanl.edu.mx

CARLOS RÍOS LLAMAS

Universidad de La Salle Bajío, México

<https://orcid.org/0000-0001-5274-6558>

crios@delasalle.edu.mx

Recepción: 22 de septiembre de 2022

Aprobación: 24 de octubre de 2022

RESUMEN

Desde inicios de siglo, la tendencia a la digitalización —la conversión de objetos y procesos a datos— ha sido constante y, a partir de la pandemia, se ha acelerado de manera inusitada. Hoy en día, lo digital se torna en una modalidad de presencia/existencia que se equipara, o se confunde, con lo que se denomina como “real”. Partiendo de esta problemática, el propósito de este trabajo es el de examinar los discursos referentes a los cuerpos y los espacios en el contexto de una digitalización englobante. A través del análisis de prácticas artísticas en *Second Life*, entorno virtual lúdico que pudiera considerarse como un “proto-metaverso”, se explora el estatus del cuerpo como objeto configurable mediante el avatar —representación digital del sujeto—, y sus repercusiones en la convergencia, prolongación o continuidad de la vida *online* respecto a la *offline*.

Palabras clave: cuerpos, digital, inmersión, interactividad, metaverso

ABSTRACT

Since the beginning of the century, the trend towards digitization —the conversion of objects and processes into data— has been constant, and through the pandemic, it has accelerated in an unusual way. Nowadays, the digital becomes a form of presence/existence that is equated, or confused, with what is called “real”. Starting from this problem, the aim of this study is to examine the discourses referring to bodies and spaces in the context of encompassing digitization. Through the analysis of artistic practices in *Second Life*, a playful virtual environment that could be considered a “proto-metaverse”, the status of the body as an object configurable through the avatar a digital representation of the subject— is explored, and its repercussions on the convergence, prolongation or continuity of online life compared to offline.

Keywords: bodies, digital, immersion, interactivity, metaverse

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

*El cuerpo humano interactúa con las máquinas de muchas maneras. Muchas
de estas maneras son obvias, pero ninguna de ellas es simple; porque siempre
suponen algún tipo de sistema.*

Rawdon, 1995.

De entre los diferentes atributos o características que se le pudieran adjudicar a la época contemporánea, se puede resaltar el de la digitalización, esto es, el proceso por medio del cual se traducen objetos físicos, tangibles, a unidades mínimas y cuantificables de información, representaciones abstractas del mundo natural y humano, para que puedan ser procesadas por computadoras. En la actualidad, lo digital no es únicamente una alternativa para el manejo, intercambio y resguardo de datos, sino que es también una dimensión del accionar humano, de interacciones entre individuos —o usuarios, según la jerga de la vida digital—, de colaboraciones entre comunidades virtuales; aún más, lo digital se ha convertido en una modalidad ontológica, de existencia.

Actualmente, la digitalización posibilita la comunicación remota, lo mismo que la transferencia en tiempo real de experiencias, opiniones, noticias, gustos, etcétera. Plataformas y aplicaciones como Zoom, Google Meet, y antes que éstas, Skype, dominan en el ámbito de las videoconferencias; redes sociales como Facebook, Twitter, Redit, se emplean como espacios de debate político, lo mismo que para compartir noticias sobre temas varios,¹ y externar valoraciones en torno a temas de entretenimiento; por otra parte, los sitios como Meetup o TripAdvisor confieren al usuario un papel más activo, en tanto es éste quien, en conjunto con otros usuarios, crea comunidades cuyo eje central es un interés compartido por los miembros o genera contenidos relacionados con viajes. En suma, la digitalización no solo permea cada uno de los aspectos de la vida humana, es además una forma de producción existencial:

Digitization is a process for producing augmented data objects, spime-like combinations of material things and data, networked things that embody the already-hybrid nature of our overall experience of inter-networked technology² (Jones, 2014, p. 15)

- 1 Uno de los usos comunes que se les da a las redes sociales es precisamente el de compartir información, no obstante, debido a los volúmenes cada vez más extensos de datos y a su tráfico cada vez más apresurado, se puede llegar tanto a la sobresaturación informativa, lo mismo que a la desinformación, problemáticas que desembocan en el tema de la posverdad. Véase McIntyre, L. C. (2018). *La posverdad*. Cátedra, y Richter Morales, U. (2018). *El ciudadano digital: Fake news y posverdad en la era de Internet*. Editorial Océano.
- 2 La digitalización es un proceso de producción de objetos aumentados mediante datos, amalgamas de cosas materiales y datos, cosas entrelazadas que encarnan la naturaleza híbrida actual de nuestra experiencia general mediada por tecnología de interconexiones [Traducción de los autores].

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

La omnipresencia de lo digital tiene implicaciones que van más allá de la necesidad de cambiar determinados hábitos cotidianos, de adecuarse a nuevas prácticas laborales, de adoptar nuevos elementos comunicativos, como lo son los *emojis*, los memes y *stickers*, lo mismo que expresiones y neologismos propios de la cultura digital. Acelerada por la contingencia global del COVID-19, la digitalización supone la resignificación de la *praxis* humana en sí, la adaptación a una vida en la que confluyen e intersecan dos dimensiones que en un principio se diferenciaban: en otras palabras, se han disuelto las fronteras entre lo “real” —lo material, lo tangible, lo físico, lo vivencial, etc.— y lo digital. Para explicar este fenómeno, Jones retoma el concepto de “eversión”, empleado por William Gibson, escritor de ciencia ficción:

The metaphor of eversion is particularly resonant, particularly useful, because it articulates a widely experienced shift in our collective understanding of the network during the last decade: inside out, from a world apart to a part of the world, from a transcendent virtual reality to mundane experience, from a mysterious, invisible abstract world to a still mostly invisible (but real) data-grid that we move through every day in the physical world³ (Jones, 2014, p. 19)

Así pues, con el término de “eversión” se busca ejemplificar ese tránsito en la percepción de lo digital como un mundo separado, hacia su integración e indistinción con lo real, como si ambas dimensiones fueran continuas. No obstante, tal indistinción entre el mundo digital y el mundo material no supone en absoluto una unidad armónica, antes bien, conlleva a problemáticas ontológicas y epistemológicas, de entre las que pudieran destacarse las relativas a las diversas concepciones sobre la identidad, el cuerpo y el ser/estar que convergen e incluso antagonizan en el ámbito de lo digital, y que pudieran abreviarse con la interrogante sobre qué implicaciones tiene lo digital con relación al estatus existencial humano; para intentar responder a esta pregunta, se parte de lo que pudiera considerarse la “urdimbre” del ser-en-el-mundo, esto es, el cuerpo mismo.

La exploración sobre el cuerpo desde la digitalización incluye el indagar en torno a los espacios en que éste es representado, regularizado, gestionado y producido mediante estrategias y recursos semióticos que lo hacen legible como un conjunto de datos (Gronlund, 2017); partiendo del supuesto de que el arte constituye un ejercicio reflexivo y de debate, se analizarán ejemplos artísticos generados en la cultura digital, para así identificar los temas y abordajes que atañen al cuerpo codificado, estructurado según una lógica de lo

3 La metáfora de la eversión es particularmente resonante y útil, porque articula un amplio cambio experimentado en nuestra comprensión colectiva de la red durante la última década: de adentro hacia afuera, de un mundo diferente a una parte de éste, de una realidad virtual trascendente a la experiencia mundana, de un mundo misterioso, abstracto e invisible, a uno conformado por una rejilla de datos igualmente invisible (pero real) a través de la cual nos movemos todos los días en el mundo físico [Traducción de los autores].

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

inmaterial, de lo incorpóreo (Hope y Ryan, 2014), y, consecuentemente, a su puesto en el mundo digital, a su significación en espacios digitales que implican la reorganización de la experiencia humana, mediada o supeditada ahora a nuevos mecanismos representacionales.

Conforme con lo previamente expuesto, se realizará un breve repaso a las formas y prácticas artísticas en las que lo digital es a un mismo tiempo —aunque no de manera simultánea— el tema principal y el soporte mismo de la obra en cuestión: el panorama del arte digital incluye así la telepresencia y el accionar remoto, la Inteligencia Artificial, los avatares —cuerpos e identidades digitales—, la automatización, la realidad mixta⁴ y la datificación tanto como objetos de reflexión y debate, lo mismo que como recursos o técnicas creativas (Gronlund, 2017; Paul, 2008). Este recorrido conducirá a un caso particular de estudio: el videojuego y comunidad virtual *Second Life*, que pudiera considerarse como un “proto-metaverso”, esto es, un espacio virtual con impacto y significación en la vida real de los usuarios (Park & Kim, 2022).

De acuerdo con las cifras más recientes que reportó la empresa de *software* Linden Lab, creadora de *Second Life* en 1999, este espacio virtual constaba de 64.7 millones de usuarios al cierre de 2021, así como un estimado financiero de 500 millones de dólares. Al proyecto se han sumado muchas organizaciones e instituciones educativas como la Universidad de Stanford, que desarrolla clases en el mundo virtual. Más allá de las cifras, el análisis que se propone en este artículo pretende profundizar en la continuidad entre lo *online* y *offline* a partir de tres ejes analíticos: 1) las representaciones y significaciones; 2) las corporalidades en el espacio digital; y 3) la producción de identidades colectivas en *Second Life*.

1. REPRESENTACIONES Y RESIGNIFICACIONES

La idea de virtualidad no implica *per se* un campo de comprensión completamente nuevo sino que se fundamenta en las posibilidades humanas de percepción y representación. Así como se puede discernir y representar el mundo real a partir de estructuras como las formas geométricas y los números, la realidad virtual se construye a partir de las estructuras mentales del observador y la forma como reconfigura sus ideas, sin importar si se trata de algo que está “allá afuera” o “adentro” en la mente (Coyne, 1994, p. 66). En este sentido, si las características del mundo virtual se pueden cifrar en los sistemas informáticos, las representaciones que resultan de esta información siempre tendrán una correspondencia precisa con la realidad.

4 La realidad mixta (*mixed reality*) se refiere a la combinación de la realidad virtual y la realidad aumentada que supone una interacción orgánica entre personas y objetos físicos y entidades digitales.

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

En *Second Life*⁵ las estructuras figurativas, geométricas y numéricas con las que operan los campos representacionales se amplían cuando se trata de prácticas artísticas. De hecho, desde el primer momento se rebasan los campos disciplinares entre lo artístico y lo tecnológico, tanto por el alcance en el campo de la creatividad como el de la visualización de las creaciones artísticas. Como indica Reichardt, en *Second Life* el arte se despliega en hibridaciones entre la cibernética, la electrónica, la música, la poesía y la ingeniería o la matemática, de manera que las obras ya no se pueden limitar a características disciplinares individuales (1968, p. 5). El arte en *Second Life* implica la creación de nuevos campos de comprensión entre la complejidad y el dinamismo de los lenguajes que se imbrican con escenarios digitales.

Por otra parte, las representaciones artísticas de *Second Life* corresponden con un lenguaje visual “postsimbólico” de gran refinamiento técnico, lo que deriva en obras de arte tan sutiles que pasan por la percepción misma o que fusionan a la perfección con ella (Hillis, 1999, p. 72). La mayor sofisticación de los canales de representación es a la vez un desafío para analizar e interpretar el arte y la virtualidad a partir del alcance de cada obra y autor. Como alternativa, se proponen dos conceptos que ayuden a decodificar las representaciones y resignificaciones. El primero es la inmersión, que se refiere a la interactividad y experiencias hápticas en la virtualidad; el segundo es la ritualidad como vía de interpretación a partir de las representaciones compartidas.

2. INMERSIÓN, INTERACTIVIDAD Y EXPERIENCIAS HÁPTICAS

Al igual que el cuerpo, la experiencia se ha visto mediada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En este caso los conceptos clave de toda la experiencia en entornos digitales son la inmersión y la interactividad. El alcance inmersivo de la virtualidad se determina a partir de dos elementos principales: la interactividad en las experiencias hápticas y las ritualidades inscritas en lo virtual.

La noción de “ciberespacio” se adjudica al escritor de ciencia ficción William Gibson y su novela “Neuromante” (1948). Gibson define el ciberespacio como el escenario e interconexiones computarizados que delimitan un espacio antropológico de las redes informáticas. En el ciberespacio las relaciones entre usuarios se registran en redes telemáticas que constituyen la cibersociedad.

5 *Second Life*, creado por Linden Lab es descrito como un mundo con tierra, cielo, agua y árboles. Se trata de herramientas para configurar, controlar y comunicarse entre avatares. La primera intención es ofrecer una plataforma para los usuarios que pasan millones de horas creando este entorno. No obstante, los usuarios de *Second Life* ahora pueden crear derechos de propiedad intelectual en el mundo virtual y convertirse en empresarios, poniendo los objetos que crean a la venta.

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

Además del ciberespacio, aparecieron el cibertexto y el cibermapa como representaciones entre lo real y lo virtual. El cibertexto, entendido como “texto digitalizado, reconfigurable y fluido [...] compuesto por bloques elementales unidos por links o lazos explorables en tiempo real en la pantalla” (Penas Ibáñez, 2018, p. 39), implica formas de navegación distintas al texto secuencial porque en el ciberespacio la manera más común de lectura es el desplazamiento hipertextual. El cibermapa, por su parte, permite la representación parageográfica de información compleja que se despliega en el ciberespacio.

La inmersión y la interactividad funcionan como elementos de una estética digital (Marie-Laure Ryan). Tanto la realidad virtual como la realidad aumentada son formas de producción de nuevas experiencias que preparan para lo sensorial —lo háptico— en los entornos digitales y facilitan la inmersión. La pregunta que se abre es si los comportamientos sociales solo son reproducidos en los entornos virtuales, o si también se producen otros comportamientos y rituales específicos del ciberespacio (Casey, 2006), que habrán de descifrarse a partir de cibertextos y cibermapas.

Un ejemplo es el trabajo de Gazira Babeli, artista que al mismo tiempo recrea e interpreta los códigos en un mundo netamente virtual. De Babeli, no se sabe quién la haya creado en la vida real pero su autonomía en *Second Life* es la expresión más clara de las interacciones e inmersión a partir del código en la virtualidad. La comprensión de las representaciones en los trabajos de Babeli exigen la actuación en medio de reglas que gobiernan el mundo virtual, así como las convenciones lingüísticas que gobiernan su interfaz, las convenciones sociales suponen interacciones y construcciones de significado que se establecen en campos normativos poco convencionales (De Vries, 2011).

3. NUEVOS LENGUAJES, NUEVAS RITUALIDADES

El concepto de metaverso ha sido considerado como el siguiente paso de Internet. Para el ciberespacio, Jones propone la noción de “eversión” que permite una lectura de realidad virtual como una retícula ubicua de datos por los que nos movemos todos los días (Palmer, 1995). La eversión propone un giro complejo en la lectura de las constelaciones de datos que caracterizan al metaverso. No obstante, el mayor alcance de la eversión consiste en su capacidad de convertir la matriz de datos en un “*landscape*”. Mientras que las ciencias humanas se han concentrado en explicitar lo implícito, la eversión es la contracara de este movimiento porque revela que

El nuevo trabajo de humanidades digitales, que incluye análisis forense digital, estudios de códigos críticos, estudios de plataformas, estudios de juegos, sin mencionar el trabajo con datos lingüísticos y grandes corpus de textos, visualización de datos y lectura a distancia, es una respuesta colectiva de un segmento de las humanidades digitales, comunidad al cambio cultural más amplio hacia una experiencia híbrida más mundana, en capas, de datos digitales y medios

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

Digitalización, metaverso y la (in) distinción entre lo online y lo offline: El caso del arte en Second Life

digitales puestos en contacto directo con objetos físicos, en el espacio físico, desde manuscritos archivados hasta placas de circuito Arduino (Jones, 2016, párr. 7)

El metaverso es ahora la interacción más orgánica entre lo real, lo digital y lo virtual. Unos de los principios básicos de toda interacción es la organización de prácticas humanas en rituales. La base del ritual consiste en la representación de creencias compartidas entre personas que se reúnen en un lugar. El lugar es en sí mismo un término medio que reúne los elementos dispares de la comunicación del ritual (Hillis, 1999, p. 62), de manera que los rituales de comunicación como las ceremonias, festivales o eventos académicos solo serán posibles en la medida en la que se asigne un lugar al que confluyen las agrupaciones de individuos.

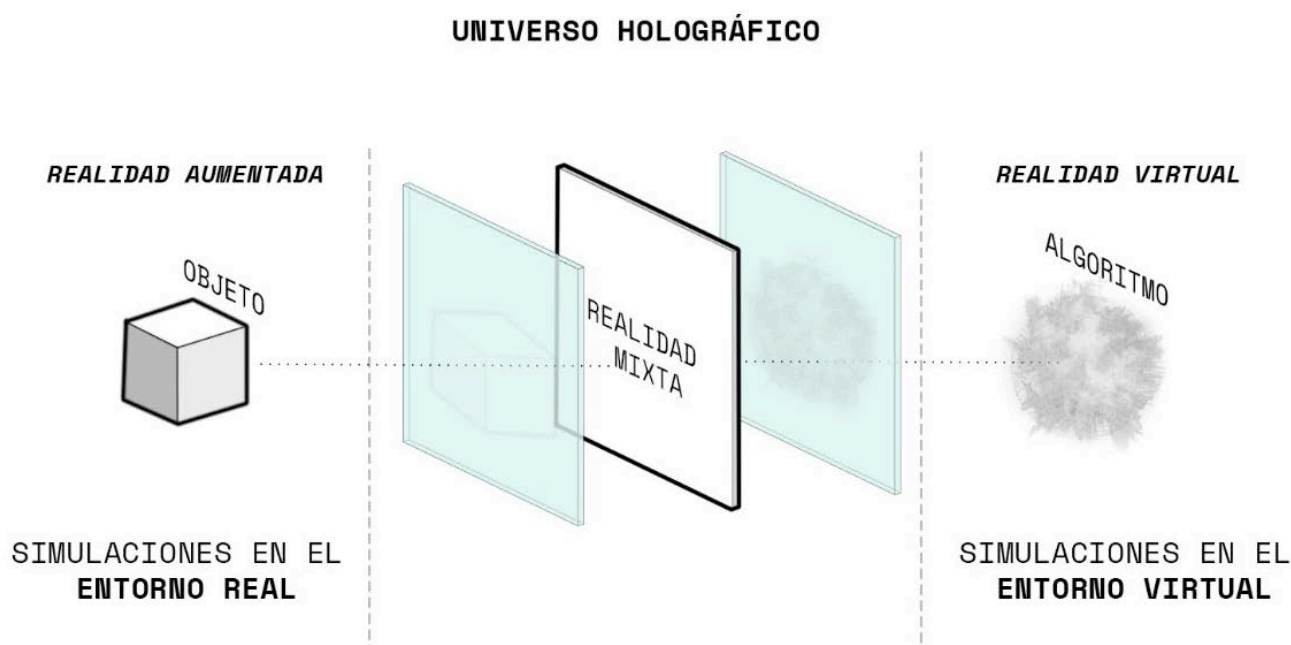


Imagen 1. Realidad aumentada y virtualidad aumentada. Jesús Eduardo Oliva Abarca y Carlos Ríos Llamas.

Erving Goffman, en su obra *Ritual de la interacción* (1967) sugiere que las interacciones sociales son una forma de realización dramática: el sujeto asume un papel y su actuación dependerá de su dominio de los códigos vigentes. Los rituales son una forma de teatralización: una suerte de traducción de acontecimientos para otorgarles sentido. En el ciberespacio se constituyen rituales que amplifican tanto la inmersión como las interacciones de una manera abstracta, creada y manifiesta a través de comportamientos compartidos —como el diálogo—.

La ritualidad facilita la identificación de regularidades en la virtualidad. Se constituye un espacio simbólico gracias a que el sistema registra las actividades de los usuarios y las

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

Digitalización, metaverso y la (in) distinción entre lo online y lo offline: El caso del arte en Second Life

transfiere a una representación virtual que corresponde con el entorno virtual (Schäfer *et al.*, 2003). La identificación de interacciones se hace posible a través de información contextual que documenta los perfiles de usuarios, sus actividades y el dinamismo de los comandos y espacios virtuales que utiliza.

Jaspers propone bajo la idea de “lo circunvalante” o “lo envolvente” una noción de lo que abarca los diferentes campos humanos, incluyendo tanto el ser-ahí como la conciencia y la imaginación que trascienden al pensamiento de objetos y se colocan en el pensamiento del pensamiento, es decir, que solo mediante el conocimiento del mundo objetivo se puede acceder al mundo trascendental de lo circunvalante (Imagen 2). La mera intención de ir más allá del mundo real atraviesa en lo circunvalante la posibilidad de otras explicaciones, otras exploraciones, otras maneras de interactuar y construir sentido; todo esto se alcanza en la virtualidad y abre un campo nuevo para la mente creativa de los artistas.

ESPACIO CIRCUNVALANTE

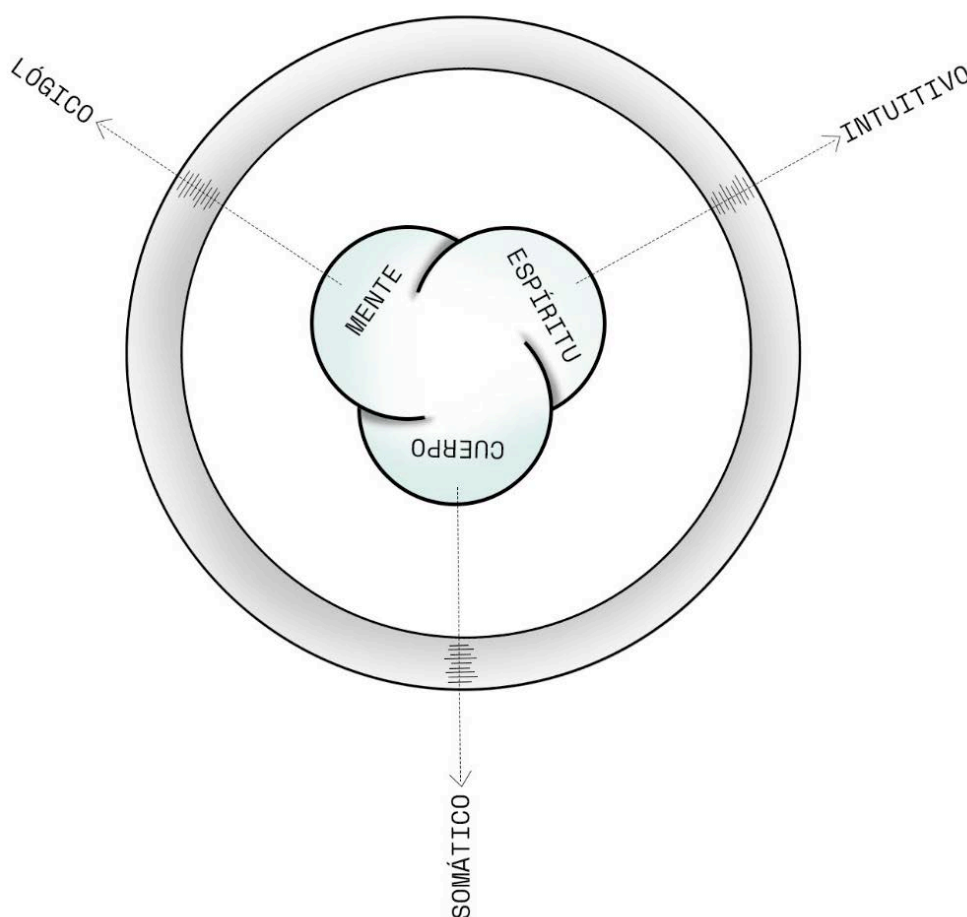


Imagen 2. *Espacio circunvalante.*
Jesús Eduardo Oliva Abarca y
Carlos Ríos Llamas.

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

De acuerdo con los postulados de Jaspers, esta manera de aprehender lo humano reduce su conocimiento a los fragmentos objetivos que se pueden observar, perdiendo la totalidad y limitando el acceso a su *psique*. La alternativa que presenta el autor se basa en el método fenomenológico sobre el científico, con la finalidad de “representar” intuitivamente la *psique* humana desde la descripción de las manifestaciones anímicas, autodescripciones y confidencias.

4. CORPORALIDADES EN *SECOND LIFE*

A la idea de ciberespacio que se ha posicionado en el campo académico se agrega la pregunta sobre el cuerpo del futuro que corresponda con la realidad virtual. La primera alternativa es la del *cyborg*,⁶ un cuerpo digital basado en lógicas computacionales. Se trata de reivindicar las relaciones entre el organismo humano y sus operaciones mecánicas a través de relaciones comunicacionales porque las operaciones dependen de “señales que se comparten en el tiempo y en el espacio, como la música”. Esta posible codificación de mensajes en el tiempo/espacio es la que ayuda a vincular humanos y máquinas, e inclusive ir más allá, como indica Thomas:

las palabras, escritas y habladas, pueden vincular el tiempo y el espacio, los cuerpos humanos y las máquinas de otras maneras. Pueden, por ejemplo, vincular cuerpos y máquinas a través de bucles de retroalimentación basados en la etimología que rigen las acciones presentes y futuras de acuerdo con un conjunto de significados pasados (es decir, un campo de aprendizaje dado). Por lo tanto, las palabras pueden servir, desde este punto de vista, como medios para instituir una historia que se operacionaliza etimológicamente en un presente, en un contexto físico (es decir, espacial) dado. (1995, p. 28)

Second Life es un ejemplo de la eversión, de cómo las fronteras entre lo *online* y lo *offline* comienzan a desdibujarse. Se abre el debate sobre si la virtualidad constituye un espacio alternativo de organización o está supeditado a la lógica del hiperconsumo, la hipermostización y el simulacro. El límite de las identidades virtuales es que se redujeran al aparato cognitivo. Sin embargo, el arte activa experiencias polisensuales e interactivas en espacios simulados que son altamente simbólicos.

6 El *cyborg* es resultado de obras literarias y cinematográficas en las que se reproducen las representaciones del cuerpo humano del futuro. Los autores se suelen referir a obras como *Count Zero* (1986) y *Mona Lisa Overdrive* (1988) y películas como *Brainstorm* (1983) y *The Lawnmower Man* (1992).

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

Digitalización, metaverso y la (in) distinción entre lo online y lo offline: El caso del arte en Second Life

ESPACIO CIBER-FÍSICO

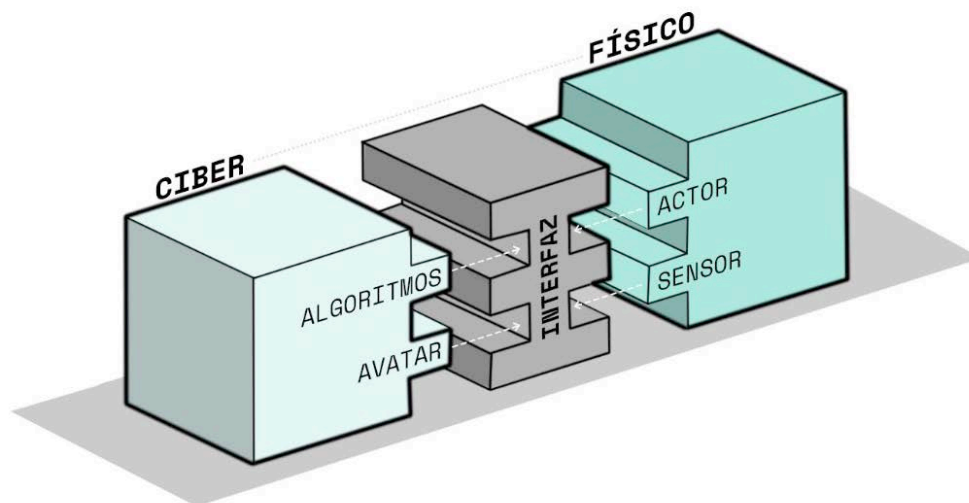


Imagen 3. *Espacio ciberfísico.*
Jesús Eduardo Oliva Abarca y
Carlos Ríos Llamas.

La virtualidad está envuelta en la oposición histórica entre mente-cuerpo, naturaleza-cultura, objeto-sujeto, estructura-agencia, realidad-experiencia. Algunos como Masumi (2002), entienden la virtualidad en términos de potencialidad; es decir, que lo virtual es un acercamiento a lo actual y que la distancia entre esta potencialidad y la realidad es la que separa y determina lo virtual con respecto a lo real, la misma distancia que permite la distinción entre lo *online* y lo *offline*.

Lo real no tiene un lugar privilegiado sobre lo virtual y lo virtual no tiene una oposición directa con lo real sino con lo actual, en este sentido, lo virtual es parte de lo real o pueden verse en continuidad hacia lo actual (Imagen 4).

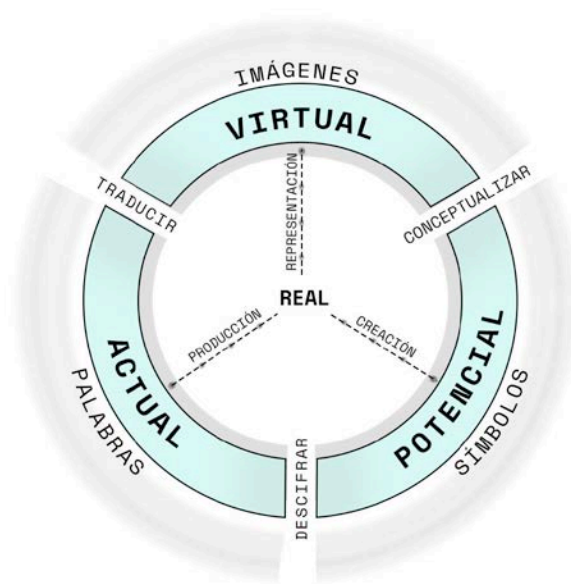


Imagen 4. *Lo real, lo potencial, lo virtual y lo actual.* Jesús Eduardo Oliva Abarca y Carlos Ríos Llamas.

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

Digitalización, metaverso y la (in) distinción entre lo online y lo offline: El caso del arte en Second Life

Desde la perspectiva de las producciones culturales, el arte en *Second Life* opera registros de percepción y detona experiencias que rebasan los estándares conceptuales y semióticos de las industrias culturales como el cine y la televisión. Siguiendo los postulados de Massumi con respecto al actor que sigue un guion, en la inmersión se trataría de descifrar las representaciones que se producen en el momento se seguir el *script*:

El problema con la actuación no es lo que trasciende al actor de sí mismo, de su personaje a otro, de su yo real a un doble falso; [el problema] es que no lleva al actor lo suficientemente lejos de sí mismo. El éxito del actor de cine depende de su capacidad para verse a sí mismo como lo ven los demás, pero esto se elude mediante [...] imágenes mentales privadas que el actor forma del personaje que está interpretando, desarrolladas a partir del guion (Massumi, 2002, p. 47)

La inmersión cobra entonces sentido en los espacios virtuales porque se opera gracias a los dispositivos capaces de aislar lo sensorial al punto de hacer sentir que el humano se transporta y ocupa otros lugares. La dilución entre los mundos virtuales y los mundos actuales es cada vez menos significativa, porque quienes participan en *Second Life* evidencian cómo lo que ocurre en los mundos virtuales es tan importante como lo que hacen en su cotidianidad actual. Las aplicaciones de *Second Life* para negocios o educación son la manera más palpable de que las interacciones humanas que ocurren en lo virtual son reales y acercan lo virtual a lo actual.

El arte en lo virtual —dice Heim— rompe con la estética moderna en la que el espectador es pasivo y se acerca más al transhumanismo que comunicaban los chamanes y místicos, de manera que se trata más que de realidad virtual de realidad vertical 1998, p. 67).

La articulación entre el espacio y el tiempo por medio de la comunicación humano/máquina es el principal soporte para las interacciones en la virtualidad. La ampliación del campo tecnológico modifica no solamente las relaciones humanas, sino los modos de concebir y pensar la realidad, que ahora se constituye de otros espacios e imágenes. En este sentido, la producción de mundos virtuales trastoca tanto los modos de ser del cuerpo humano como los espacios a los que tiene acceso. Aparecen también otras configuraciones cuyos límites son difusos, de carácter transparente, homogéneo y flotante.

Desde el punto de vista del humano como actor, siempre que se interactúa en cualquiera de los mundos se tiene una suerte de avatar, lo mismo para la virtualidad que para las interacciones sociales-reales en las que el avatar es un cuerpo físico. La representación de este cuerpo físico en la realidad virtual es la que amplía las opciones que tiene el avatar virtual sobre el actual. Algunos usuarios, por ejemplo, se representan como aves o como peces, dejando clara la ruptura con las normas de representación y con los modelos sociales convencionales. En los mundos virtuales se pueden contestar las normas legales y sociales de cuidado y relación (Gibson y Carden, 2018, p. 12), de manera que no se siguen pautas de familias ni relaciones románticas. Se trata de mundos con otras configuraciones y otras reglas.

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

El *cyborg* es el cuerpo correspondiente para habitar el metaverso y el punto de partida para reformular la naturaleza. Desde la perspectiva del lenguaje y el arte, el *cyborg* funciona como elemento discursivo que reprograma la condición biológica en los entornos tecnológicos de nuestros días. Como considera Rawdon haciendo referencia al *cyborg* como prótesis:

Mis prótesis me elevan a un plano superior de realización, o a una concepción más ideal de mí mismo, pero también me recuerdan cuánto me he alejado del plano que siempre he ocupado. Me atribuyen una multiplicidad que nunca había planeado. Las prótesis difuminan los bordes incluso refinando la capacidad. Por lo tanto, una prótesis marca una intersección entre dos sistemas, dos redes subyacentes de rizomas, tecnológicos y orgánicos. Una prótesis es una parte cibernética del cuerpo. (Rawdon, 1995, p. 243)

Tampoco se puede obviar que la tecnología del *cyborg* tenga una sola cara, porque existen sus proponentes al mismo tiempo que férreos detractores. Las mejoras al cuerpo o hibridaciones cyborgianas han sido consideradas como monstruosidades que tienen la doble cara de lo mecánico manipulando a la humanidad y lo mecánico que facilita la reconfiguración de las identidades mediante las tecnologías que trascienden lo orgánico-biológico. El artista de *Second Life* no se pregunta sobre su condición de *cyborg* discursivo a la hora de producir una obra. Al contrario, utiliza la tecnología con fines creativos a partir del *cyborg* como metáfora, del avatar como recurso indispensable para amplificar la inmersión e interactividad en lo virtual. Siguiendo los postulados de Rawdon, el principal mérito de las producciones en espacios virtuales radica en la articulación entre los cuerpos biológicos y los avatares digitales. De manera que:

cuando reúno un sistema cibernético (una estructura ampliamente difundida de utilidades tecnológicas) y un sistema corporal (una red estrechamente entrelazada de capacidades fisiológicas, recuerdos y mitología), obligando a ambas redes de rizomas a cohabitar dentro de mi conciencia. Esa conciencia [...] mantiene unidos los diversos sistemas, como vientos aulladores de polos hostiles (Rawdon, 1995, p. 255)

CONCLUSIÓN

El principio de sustento de *Second Life* es la existencia de un usuario-creador de contenidos. La dinámica de expansión de *Second Life* aumenta constantemente las densidades tanto en número de usuarios como en contenidos, de manera que a la fecha se puede hablar de al menos 20,000 simuladores utilizados no solo por creadores sino por muchos emprendedores que han amplificado los alcances comunicacionales a los financieros en un entorno con su propia moneda y su propio modelo financiero. Esta amplificación tiene

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

*Digitalización, metaverso y la (in)
distinción entre lo online y lo offline: El
caso del arte en Second Life*

que ver con la manera como se presenta la información con formatos cada vez más simbólicos que no solamente comunican ideas, sino que construyen nuevas imágenes y representaciones a través de las interacciones con el sistema mecánico del ciberespacio.

Para los artistas el verdadero reto de *Second Life* es la aceleración, porque los soportes culturales se mueven diez veces más rápido y los simuladores de texto e idiomas son capaces de facilitar las interacciones interculturales que no serían posibles en el mundo real por la diversidad de lenguas y culturas. En el campo de la educación, la realidad virtual tiene la posibilidad de transferir más conocimiento que cualquiera de las tecnologías didácticas existentes. En el campo de la economía, los productores de arte de *Second Life* exigen no solo los derechos intelectuales de sus obras, sino la monetización y comercialización de las mismas.

Tanto la formación de identidades como de interacciones humanas está moldeada por los nuevos entornos del metaverso. Las prácticas artísticas son una muestra de cómo la reinención de lo humano y exploración de la misma se forja ahora en otros códigos y con significaciones más abiertas. De hecho, la información que soporta *Second Life* es de carácter colectivo y colaborativo, de tan forma que los procesos creativos son a la vez una interacción y una co-creación del arte y la tecnología sin distinciones. Más aun, las posibilidades de interacción mediante la virtualidad se esbozan en relaciones de aprendizaje y comercialización de las obras que se manifiesta como resultado de colectivos de creatividad dispuestos a desafiar no solo el campo de las ideas sino el formato de producción del arte en el mundo real. ¶

JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA,
CARLOS RÍOS LLAMAS

Digitalización, metaverso y la (in) distinción entre lo online y lo offline: El caso del arte en Second Life

REFERENCIAS

- Casey, C. (2006). Virtual Ritual, Real Faith: the Revirtualization of Religious Ritual in Cyberspace. *Journal of Religions on the Internet* 2 (1), 73-90.
- Coyne, R. (1994). Heidegger and Virtual Reality: The Implications of Heidegger's Thinking for Computer Representations. *Leonardo* 27 (1), 65-73.
- De Vries, K. (2011). Avatars out of Control. Gazira Babeli, Pose Balls and 'Rape' in Second Life. En S. Guthwirth, et al., (eds.), *Data Protection: An Element of Choice*. Springer.
- Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Booket.
- Gibson, M. y Carden, C. (2018). *Living and Dying in a Virtual World: Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*. Palgrave Macmillan.
- Goffman, E. (1967). *Ritual de interacción*. Tiempo contemporáneo.
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. Oxford University Press.
- Hillis, K. (1999). *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. University of Minnesota Press.
- Hope, C. y Ryan, J. C. (2014). *Digital Arts: An Introduction to New Media*. Bloomsbury Publishing.
- Jaspers, K. (1984). *La filosofía desde el punto de vista de la existencia*. Fondo de Cultura Económica.
- Jones, S. (2016). *The Emergence of the Digital Humanities*. Digital Humanities CUNY. <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled/section/09efe573-98e0-4a10-aaa3-e4b222d018fe>
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Palmer, M. T. (1995). Interpersonal communication and virtual reality: Mediating interpersonal relationships. En F. Biocca y M. R. Levy (eds.), *Communication in the age of virtual reality* (pp. 277-299). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Penas Ibáñez, A. (2018). *El cibertexto y el ciberlenguaje*. Editorial Síntesis.
- Rawdon, R. (1995). Cyber(body)parts: Prosthetic Consciousness. En M. Featherstone y R. Burrows (eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. SAGE.
- Reichardt, J. (1968). Introduction. En J. Reichardt (ed.). *Cybernetic Serendipity*. Studio International.
- Ryan, M. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós.
- Schäfer, L., Bokan, B. y Pankoke-babatz, U. (2003). *Symbolic Activities in Virtual Spaces*. *Computer Science* 1, 99-105
- Thomas, D. (1995). Feedback and Cybernetics: Reimaging the Body in the Age of Cybernetic. En M. Featherstone y R. Burrows (eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. SAGE.