

# DESLICES DE UN AVATAR: PRESTIDIGITACIÓN Y PRAXIS ARTÍSTICA EN SECOND LIFE

Mario-Paul Martínez Fabre y Tatiana Sentamans

Desde sus inicios, Internet ha demostrado ser un canal idóneo no sólo para la comunicación y el capitalismo agresivo, sino también para la creación artística y la contra-cultura. Un vistazo histórico al net-art, sin duda, da cuenta de cómo el desarrollo de un lenguaje expresivo específico en la red se ha consolidado con el paso de los años, configurando una disciplina artística autónoma. Ello se ha visto respaldado e incentivado a través de la producción de un saber propio divulgado por portales como *w3art*, *rhizome* o el difunto *aleph-arts*, entre otros. Del mismo modo, y en relación a lo específicamente artístico en tal medio, han proliferado galerías virtuales que exhiben y/o comercian con obras artísticas colgadas en sus muros de ceros y unos, con mejor o peor acierto, un conjunto de webs individuales de artistas “de todo tipo”, publicaciones digitales, reseñas, blogs, etc., que han alterado, a la vez que ampliado, el tradicional circuito artístico y cultural.

Tras su apertura al público en 2003, Second Life, un universo virtual en tres dimensiones alojado en este entramado trazado por Internet, ha posibilitado la coexistencia de dichas producciones en el seno y en la periferia de la vasta comunidad de internautas. En poco tiempo, y al amparo de una economía cultivada dentro y fuera de sus límites, ha modulado un entorno virtual que, sirviendo a su misma vez de plataforma de entretenimiento, autopista de intercambio y compra de información y cuartel de proyectos de acción social, ha conseguido recrear un espíritu popular abierto a la accesibilidad, la interactividad, o la reciprocidad, etc. que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.

La presente investigación pretende determinar y analizar la posición que adopta el ideario artístico y su cupo de producciones dentro los parámetros de este universo virtual. En qué medida los proyectos creativos desarrollados por avatares (internautas participantes en Second Life) o colectivos de avatares, podrían constituir un referente artístico, configurado por un imaginario y un conjunto de nuevos *modus operandi* o *scripts* singulares, que enriquezcan el I + D + i (investigación, desarrollo e innovación) de nuevas prácticas artísticas en el futuro. O en qué medida todo ello podría resultar ser, en definitiva, un fenómeno vacuo, sin

profundidad, anclado en una mera trasgresión efectista de “lo real” y traicionado por el exceso especulativo que, en determinados niveles, caracteriza la plataforma.

## **1. QUÉ ES SECOND LIFE**

Para quién todavía no lo conozca<sup>1</sup>, Second Life se describe como un universo virtual<sup>2</sup> alojado en el entramado de Internet. Un mundo paralelo, muy parecido al que conocemos- con sus bares, tiendas, residencias y demás- donde es posible pasear, comprar, y relacionarse con los otros usuarios con la soltura de quién actúa tras un alter-ego virtual. Un avatar, como allí lo nombran, que configuramos de la cabeza a los pies para la ocasión. En este espacio podemos desglosar, como su título indica, una segunda vida que supla algunos de los tangibles inconvenientes de la realidad. Y no me refiero a las facilidades que nos ofrece el programa de volar, teletransportarnos o cambiar de sexo o raza a voluntad, si no a la oportunidad de prosperar social y económicamente sin los complejos escollos a los que nos tiene acostumbrado el entorno real. Si manejamos bien nuestros linden (la moneda local), y afinamos nuestro olfato especulador, cualquier compra efectuada puede llegar a convertirse en un valor al alza renegociable por dólares auténticos. Comprenderán el verdadero alcance bursátil del invento cuando conozcan las inversiones e importaciones que empresas como IBM o Nissan están realizando sobre el terreno.

## **2. ANTECEDENTES: COMUNIDADES VIRTUALES**

Suele atribuirse el origen de las comunidades virtuales a los MUDS, Multi Users Domains<sup>3</sup>, unos sistemas de comunicación colectiva que eclosionaron a principios de los 90, cuando la Red, a falta de la tecnología actual, todavía basaba buena parte de su funcionamiento en el lenguaje textual. Sin gráficos, los participantes debían echarle imaginación y desarrollar colectivamente toda la literatura que describiese el entorno y el entramado del juego, tal y como ocurre en las partidas en vivo de rol. No es que no se hubieran dado precedentes, como es el caso del juego “Habitat” de Lucas Arts que, en 1985, a través de la red Compuserve<sup>4</sup> ya intentó, sin demasiado éxito levantar una comunidad virtual con sistemas y avatares gráficos. Sino que las redes de comunicación en las que se inscribían tales comunidades, no eran lo sobradamente potentes como para solidificar tales proyectos.

La siguiente generación, apoyada ya en la red de Internet, llegó de la mano de los videojuegos On-line<sup>5</sup> y de su intento de crear plataformas globalizadoras que sustentasen las partidas a través de Internet. En ellos, aunque la finalidad del juego termina por ser una consecución de objetivos irremediamente violentos,

la premisa de supervivencia pasa por la necesidad de solventar problemas en grupo. Cabe destacar entre estos, uno de los pocos intentos de videojuegos On-line desarrollados por la industria española: el juego “La prisión”. Queda claro desde las primeras partidas que, para sobrevivir en esta comunidad, dependemos de nuestra capacidad de negociación y de nuestro ascenso entre las bandas que han forjado el resto de usuarios.

Otro peculiar proyecto de construcción social en línea es el “Haboo Hotel” un espacio que mezcla la estética pixelada de los albores de la imagen sintética con las posibilidades del Chat. Un espacio de dialogo de textual determinado por los sistemas comunicativos que ya instauraron el IRC<sup>6</sup> o el programa Messenger<sup>7</sup>.

Ninguno de los ejemplos anteriores cumplía con el factor evolutivo básico de Second Life: el sistema económico que lo sustenta. Y por ello, en la actualidad, y como demuestran su número de afiliados y de inversiones, solo pueden contarse dos competidores directos de Second Life. Estos son “Entropía Universe” de Mindmark y “Cyworld” de SK Comunnications. El primero es un metaverso<sup>8</sup> futurista que aúna el concepto de comunidad virtual, pacífica y constructiva, con el adictivo sentido de la adrenalina del videojuego On-line, violento y con objetivos y misiones marcadas. En él, la moneda de cambio asegura la permanencia y el poder; es decir, a mejores armas, superiores sistemas de defensa y, evidentemente, mejores relaciones para cubrir tus espaldas. El otro es “Cyworld”, una sociedad electrónica de intercambio de datos y de operaciones financieras que basa su funcionamiento en un evolucionado sistema de bitácoras personales. Una especie de diarios actualizables que, gracias a su pantalla central en tres dimensiones, sirven a su vez de salones de encuentro, clubes privados u oficinas de canjeo y trato de divisas.

### **3. CANALES DE DIFUSIÓN ARTÍSTICA**

Dentro de SL tenemos diversos canales de difusión artística. Por ejemplo, sucedáneos de la *Real Life* como el Second Louvre Museum<sup>9</sup>, que aprovechan el tirón del nombre para después deprimir a un espectador, mínimamente especializado, cuando este se encuentra con una farragosa imitación de los preceptos más banales de la cultura museística combinados con los gustos más irritantes de la vida virtual.

Al margen de este tipo de experiencias, cada vez son más los centros y galerías de arte de la RL que abren sedes en SL, sin ofrecer, no obstante, mucho más que un sustituto virtual con reposiciones de “lo real”. Por ejemplo, recientemente, el

centro de cultura respaldado por la obra social de Caja Madrid La Casa Encendida, complementa su sede de Madrid con una réplica en SL (en la llamada Isla de la Casa Encendida), donde los visitantes podrán recorrer desde su terminal las exposiciones que allí se exhiben, o asistir en diferido a los conciertos y espectáculos allí organizados.

Por otro lado, la Asociación para el desarrollo y la creación contemporánea Art Plus (Association pour le développement de la création contemporaine), creada por el Ministro francés de Cultura y Comunicación Renaud Donnedieu de Vabres, ha establecido un centro denominado como Contemporary Art Simulator, que hace de interfaz para tal asociación sin sede en la RL, siendo el propio político quien inauguró y visitó las instalaciones en SL de Arts Plus<sup>10</sup>.

Sin embargo, de entre los centros y galerías virtuales, exclusivamente y si comentamos la praxis artística específica del entorno, debemos mencionar la galería de vanguardia por antonomasia de SL, Ars Virtua, New Media Center<sup>11</sup>, un centro de Nuevos Media que se define a sí mismo en su *statement* como “un espacio destinado a los nuevos medios”, entendemos a las nuevas prácticas de creación desarrolladas en y gracias a la plataforma, aunque puntualmente también para lo que ellos denominan “arte tradicional”.

Entre sus objetivos se detallan cuestiones como desarrollar el medio de SL para la producción artística, convertirse en un laboratorio para la formación de nuevas prácticas artísticas, proporcionar una plataforma para la intersección de los medios y los campos de saber/información, o promover el desarrollo de las comunidades en la red, así como ofrecer un lugar propicio para el intercambio de ideas que supere las fronteras dentro de un espacio de experiencias y de participación. La galería es accesible 24 h al día para un número ilimitado de personas simultáneamente de todo el mundo. Además, el centro ha desarrollado un programa de residencia para artistas pionero en SL llamado AVAIR (Ars Virtua Artists-In-Residence) dirigido a artistas consolidados/as o emergentes que trabajen con el entorno 3D de SL, los cuales reciben unos honorarios de 400 dólares, cierta formación y la disponibilidad de un mentor o tutor –si así fuera requerido-. La residencia, de una duración de 11 semanas, culmina en una exposición y/o evento en la galería. Es interesante señalar que el proyecto AVAIR es una propuesta teórica que pretende reflexionar entorno al concepto de residir en un espacio que no tiene localización física, se trata pues de una alternativa radical a las propuestas artísticas porque no existen límites físicos, ni en lo concerniente a materiales, de construcción, sólo se está constreñido a

convenciones sociales y al software (que es maleable y desarrollable). De entre los foros artísticos más visitados y con más prestigio entre las comunidades artísticas de SL cabe destacar las revistas específicas online como *Slart*<sup>12</sup> palabra compuesta por el acrónimo del multiverso y el término arte en inglés o *Spark Magazine*<sup>13</sup>, una revista que sólo puede encontrarse y leerse en unas coordenadas concretas de SL.

#### **4. PRAXIS ARTÍSTICA EN SECOND LIFE. TIPOLOGÍA**

Como se ha descrito, en el multiverso sintético predominan una gran cantidad de proyectos artísticos cuya factura y montaje expositivo se rigen según códigos del circuito artístico “real” más convencional. Durante el pasado año, el número de galerías de arte abiertas en SL ha crecido vertiginosamente, pasando de un grupo muy reducido al inicio de la plataforma a las más de 200 existentes hoy día. Esto es indicativo, del la toma de conciencia del potencial de mercado de SL, pues a pesar de que muchas de éstas no estén obteniendo beneficios, hay artistas como Dancoyote Antonelli aka DC Spenseley, que estima haber vendido unos 5 millones de Lindens (casi 19000 dólares americanos al cambio), y que cada vez recibe más encargos, un dinero que se reinvierte en investigación, pago de programadores y otros empleados de SL. De hecho, podemos encontrar la mayoría de estos “mercadillos de arte” agrupados en barriadas temáticas como el Cetus Gallery District<sup>14</sup>.

##### **4.1. PROYECTOS DIVERSIFICADOS: A CABALLO ENTRE LO REAL Y LO VIRTUAL**

El proyecto “Femmes héroïques, une mythologie moderne”<sup>15</sup>, realizado por el colectivo The Computer Band, que se inspira en el universo icónico del cómic y más en concreto en el de los superhéroes, protagoniza la primera exposición temática organizada por la anteriormente mencionada asociación Arts Plus en su centro de SL. “Mujeres heroicas, una mitología moderna” “pretende rendir homenaje a las mujeres del mundo entero, mediante una instalación laberíntica con 11 siluetas que representan a un conjunto de criaturas mutantes y sus poderes”.<sup>16</sup> En el mundo real, la exposición tuvo lugar del 8 al 30 de marzo de este año en el Musée de l’Homme del Palais Chailot, ubicado en la parisina plaza del Trocadéro. A partir de la inauguración tal día festivo -protagonizada por el ministro francés-, la muestra tuvo su eco en las instalaciones de la asociación en SL (108, 161,33), donde se ha invitado a los residentes del entorno creado por Linden Lab a producir e introducir avatares basados en las 11 heroínas descritas en la muestra. No obstante, se trata ni más ni menos, de un proyecto que parte de un concepto estereotipado y

esencialista sobre la mujer, que huele al clásico oportunismo de la agenda política prototípica del 8 de marzo de cada año.

Los activos Eva y Franco Mattes también conocidos como 0100101110101101.ORG realizaron a principios de 2006 su primera incursión en SL, y desde entonces, han estado explorando sus terrenos e interactuando con sus peculiares habitantes. Dada la condición intrínseca de “fábrica de identidades” del entorno SL, el tándem se ha visto atraído sin remedio a sus dominios, algo lógico si tenemos en cuenta que la demolición del culto alrededor de la figura del artista, y del concepto de autoría artística convencional, ha constituido un foco de interés para el dúo desde sus inicios en Luther Blisset (1994-1999), pasando por la creación del alias Darko Maver, un artista atormentado (1998-1999).

El primer resultado visible de lo que ellos han denominado su “video-game flânerie” han sido varias series de retratos, expuesta por primera vez en la galería virtual Ars Virtua, y titulada, homenajeando a Warhol “13 Most Beautiful Avatars”, inaugurada el 15 de noviembre de 2006. Para la muestra, los Mattes -con ayuda de James Morgan (Ars Virtua)- han recreado en la galería virtualmente una reconstrucción exacta del espacio físico de la Italian Academy de la Universidad de Columbia de Nueva York, donde los trabajos –impresiones digitales sobre lienzo- se expusieron 15 días más tarde (el 30 de noviembre de 2006), en cuyo segundo piso había una pantalla gigante conectada a la exhibición virtual. Se trata de un juego de espejos orquestado por los artistas entre lo real y lo virtual: el espacio virtual es una reconstrucción del real de la galería, pero la exhibición real es una reproducción de la realizada con anterioridad en lo virtual. En este sentido, es interesante además reflexionar entorno a la audiencia en RL y en SL, en la aplicación virtual fueron visiblemente algunos de los propios sujetos de los retratos, mientras a la exposición real quién sabe si alguno de ellos pudo desplazarse a NY City, y aun así, ser reconocido sin su interfaz virtual.

¿Cuál es el sentido de retratar un avatar?

Los artistas entienden el propio concepto de avatar (interfaz visual de un sujeto en un mundo sintético online) como un autorretrato. A diferencia de la mayoría de retratos, la técnica del retrato en SL no se basa en cómo es el sujeto de la representación, sino más bien en cómo le gustaría ser, así que no serían exactamente retratos, sino imágenes de autorretratos.

Eva y Franco Mattes no eligen la belleza como tema sino que subrayan tal concepto en el título de la serie. En su opinión, los que eligen la belleza según el canon occidental clásico son los “alter-egos” de los avatares que construyen su morfología en concordancia a éste, y los retratos son tan *cool* y *sexy* como trágicos y aterradores, un *cocktail* clásico de la carta de la cultura pop, muy presente en este trabajo, confirmado por la alusión a Warhol en el texto y en citas de sus textos, y es que consideran que las comunidades online y los videojuegos son en la cultura popular el equivalente al comic de los 60 y lo que éste supuso en el imaginario de artistas como Warhol o Lichtenstein.

*Synthetic Performances* es una serie iniciada en enero de 2007, que consiste en la representación de performances históricas dentro de un mundo sintético como SL. Todas han sido llevadas a cabo a través de sus avatares, realizados a partir de su fisonomía real. La gente puede presenciar el desarrollo de las performances *online* durante la ejecución, o bien acudir a la documentación (fotográfica y videográfica) después. Las de Vito Acconci, Marina Abramovic, Valie Export, Peter Weibel, fueron proyectadas en su exposición individual de la RL titulada “The Theatre of Life” en la Galleria d’Arte Civica di Trento (Italia) el pasado 31 de enero y alojadas en Ars Virtua gracias a James Morgan. Los Mattes, realizan una gran producción con colaboradores-programadores encargados de ejecutar para ellos, arquitecturas, animación y modelado 3D, y diseñadores de figuras y *skins* de sus avatares. Entre algunas de estas performances recreadas se encuentran títulos como: “Synthetics Performances/Valie Export’s Tapp und Tastkino” (2007) o “Synthetics Performances/Chris Burden’s Shoot” (2007).

En “Synthetics Performances/Joseph Beuys’ 7000 Oaks” (2007) se recrea el proyecto que Beuys dio comienzo el 16 de marzo de 1982 en la Documenta 7. Éste consistía en plantar 7.000 robles, cada uno emparejado con la acción de colocar una piedra de basalto en forma de columna. El artista teutón tenía la intención de que el trabajo iniciado en Kassel fuera la primera fase de un proyecto en curso de reforestación, que se extendiera alrededor del mundo como una parte de una misión global, cuyo propósito era el de llevar a cabo un cambio medioambiental y social. Los Mattes han reactivado el trabajo de Beuys, efectuando la nueva performance en el mundo sintético de SL. Los primeros árboles y piedras virtuales fueron plantados el pasado 16 de marzo, exactamente 25 años después de que el primer roble original fuera plantado por Beuys en Kassel. 7.000 piedras basálticas han sido apiladas en la isla de SL de los Mattes llamada *Cosmos Island*, cuya disminución

indicará el progreso del proyecto, que continuará hasta que los 7000 robles y rocas sean colocados (distribuidas) por el mundo sintético.

Este proyecto se ha expuesto recientemente dentro de la exposición “Deambulatorios de una jornada, en el principio y el proyecto Tindaya” comisariada por Nilo Casares para el Centro de Arte Juan Ismael de Puerto del Rosario (Fuerteventura)<sup>17</sup>, del 16 de marzo hasta el 14 de abril, con obras de Eduardo Chillida, Robert Smithson, Hamish Fulton, Christo o Santiago Cirujeda, entre otros, cuyo propósito es el de profundizar en las relaciones entre el arte y la naturaleza, mostrando documentos de obras cumbre de arte y territorio, y otras obras activas contemporáneas.

BORDER-ART. John Craig Freeman aka. JC Fremont es profesor asociado de Nuevos Medios del Departamento de Visual and Media Arts del Emerson College de Boston. La obra *Imaging Place SL* es una aplicación de una obra del “mundo real” homónima, una pieza desarrollada desde 1997, en colaboración con Greg Ulmer, quien ha aportado la teoría al proyecto. Éste incluye un trabajo de campo desarrollado a lo largo del mundo, y que combina fotografía panorámica, vídeo digital, y tecnologías 3D para investigar y documentar situaciones donde las fuerzas de la globalización producen un impacto en lo local. Entre los objetivos del proyecto se cuenta desarrollar las tecnologías y la metodología para obtener una narrativa verdaderamente inmersiva y navegable, basada en lugares reales. Eso sí, utilizando estructuras narrativas no lineales, posibles gracias a las tecnologías computacionales y las telecomunicaciones provistas por la *World Wide Web*. En vez de seguir la estructura prototípica del cine documental tradicional, está más cercana a la “database narrative” y el “softcinema” de Lev Manovich, pues el proyecto permite conectar las historias a través de una navegación no lineal a partir de la base de datos generada por el artista y la exploración simultánea de ésta en varios planos espaciales.

*Imaging Place* documenta lugares históricos por motivos políticos, sociales, económicos o medioambientales o lugares cuya cultura está siendo desplazada y eliminada por la globalización, y se ha centrado en un primer momento en aquellos lugares donde las fuerzas de la globalización afectan las vidas de las comunidades locales, lugares como fronteras, puestos, muros y vallas, los límites de la política pública.

El pasado 5 de enero de 2007, en la Galería 2 de Ars Virtua se inauguró una muestra de una porción parcial del proyecto global titulada “Imaging Place SL: U.S. / Mexico Borders”. Para este trabajo Fremont se desplazó 15 días a la frontera de Méjico con USA en la región de Tijuana concretamente en la localidad de San Isidro, investigando y desarrollando su prototípico trabajo de campo (vídeos, mapas, fotos, etc.), que luego pasan por la mesa de postproducción digital.

En esta pieza en concreto, Fremont reflexiona entorno a 3 cuestiones de lo público y lo político, a saber: primero, las contradicciones e intolerancia de la política de inmigración de USA hacia América Latina, las explotaciones medioambientales propiciadas por el Acuerdo de Libre Comercio de Norteamérica, y tercero, el tráfico de esclavos, las pésimas condiciones laborales en la maquila o ya en territorio yanqui, y la industria del sexo.

Formalmente el trabajo se divide en dos partes: una frontera larga y una pieza audio con 360 nodos de imagen. La formación es una réplica de la frontera entre Méjico y USA en Tijuana y San Ysidro, un muro con redes electrificadas y focos amenazantes, un set que pretende que el público experimente algo similar a una experiencia fronteriza.

#### **4.2. MACHINIMA**

Otro tipo de proyectos artísticos de más éxito en Second Life es el Machinima. El Machinima es un arte del crear cortos de animación y piezas audiovisuales de otra índole a través de los motores de procesado de los videojuegos. Como esta definición indica, el origen de tal práctica ni se encuentra en Second Life ni es una experiencia exclusiva del medio, pero por afinidades obvias -que ahora explicaremos-, ha encontrado en este entorno virtual uno de sus mejores campos/ platós de rodaje.

Los comienzos del Machinima radican en las presentaciones y fragmentos animados<sup>18</sup> que los videojuegos intercalan entre la consecución de una pantalla y otra. A modo de premio (y de pausa) cuando el jugador termina con éxito un nivel, suele aparecer una animación lineal que continua el hilo narrativo del juego ¿Qué ocurriría si nos adueñáramos de tales presentaciones para realizar un nuevo montaje de lectura más personal, con nuevos significados? ¿Y si además, a este, le acoplamos secuencias tomadas directamente de la acción ocurrida en el escenario interactivo de juego? El resultado es una animación construida por nosotros mismos actuando través de los personajes de los videojuegos. Saltar, disparar, esconderse, etc. Y los demás movimientos permitidos en el juego se convierten entonces en

las herramientas de actuación de las que disponemos para construir una historia. A estas les sumaríamos las posibilidades que tal juego nos ofrece de controlar las cámaras, la iluminación e incluso el atrezzo y vestuario personaje.

La eclosión del Machinima llegó precisamente cuando una serie de videojuegos, muchos de ellos para multijugadores On-line, como el Quake o el Unreal, incluyeron en sus menús estas opciones creativas (Mods)<sup>19</sup>, y la edición de escenarios, el control de las cámaras o la grabación y montaje de partidas se convirtieron en el pan de cada día de los jugadores. Tales reestructuraciones llevaron a algunos usuarios a hacerse con el control del juego para reinventarlo a su manera. Y lo que en un principio solo tenía como objetivo saltar plataformas o matar soldados para recuperar a la princesa u tesoro de turno, puede subvertirse, por ejemplo, en una *SitCom*<sup>20</sup> (Comedia de situación) al más puro estilo televisivo, o en un alegato de las revueltas raciales acontecidas en las barriadas de París.

En Second Life la libertad creativa es todavía mayor. Lejos de estar constreñido por los factores estéticos y funcionales del guión establecido por la plataforma de juego, o por los problemas de copyright<sup>21</sup> que estas apropiaciones conllevan, este espacio no ofrece más murallas que las propias limitaciones del software que lo sustenta. Cualquiera puede moldear la figura del actor, trascendiendo maquillaje y vestuario para definir subjetividades biomórficas más allá de las leyes de la física. Los escenarios se construyen como en cualquier plató pero ha costes irrisorios, sin personal de mantenimiento y sin inconvenientes de transporte. Aunque lo cierto, es que, una de las curiosidades del Machinima en SL, es imaginarse a un grupo de avatares, rodando en tiempo real<sup>22</sup>, mientras al otro lado de la realidad, los actores de carne y hueso interpretan su papel a golpe de ratón y cursores de movimiento. La interacción se convierte en un peculiar juego en tercera persona que se rige mediante unos códigos específicos derivados en buena parte de los lenguajes comunicativos de los videojuegos.

En este sentido, al no haberse alcanzado todavía un punto óptimo en el desarrollo del interfaz<sup>23</sup> gráfico y sonoro, las acciones desprenden un toque ortopédico propio de las películas del cine mudo. Estos meta-títeres no poseen rostros expresivos ni emiten sonidos –aunque el doblaje o el subtítulo capean un inconveniente que ya se está solventando (ya existen versiones Beta del programa para comunicarse por voz)- y la comunicación se basa en la ponderación gestual y los golpes de efecto que nos permite la máquina. Resulta relativamente sencillo bracear un rechazo

mientras incendiábamos nuestro avatar y vomitamos una miríada de gatos. Lev Manovich, en su obra “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” (Paidós, Barcelona 2005), es quien mejor se acerca a la definición de este tipo de operaciones. Lo llama “Teleactuar” aludiendo al poder del control remoto en tiempo real. Pero, ante el reciente fallecimiento del maestro Jean Baudrillard, resulta difícil no recordar la definición que este presentaba para este tipo de casos: “Cyborg” como hombre y máquina operando a través del interfaz<sup>24</sup>. ¿Qué concluiría de Second Life? ¿Y de su producción Machinima? ¿De éste meta-simulacro basado en la interacción de un humano y su proyección digital, con el resto de avatares, y con un entorno sintético carente de existencia en el plano terrenal? A estas alturas, tendría mucha oferta que investigar. La producción de Machinima en Second Life es abrumadora. Las propuestas son múltiples, y pasamos del video-clip al porno virtual con esa facilidad de asimilación que tiene Internet para acoger caprichosamente toda clase de contenidos.

Si bien podemos destacar entre todas ellas, piezas de calidad, debemos diferenciarlas por el grado de sus fuentes de apoyo y producción. Por un lado, tenemos manufacturas de *alto caché*, financiadas y divulgadas por empresas visionarias a la espera de próximos beneficios. En este grupo cabría destacar un “Machinima” pionero del rodaje íntegro en Second Life: El corto “Silver Bells and Golden Spurs” (ver imagen 44, 45 y 46), un western grabado en verso -como leen-, producido por Bezzadle Studios y el propio Linden Lab, padres del multiverso SL. Acción, balas y sangre inspiradas por un viejo poema del oeste americano que bebe de las fuentes propias de los clásicos cinematográficos como John Ford<sup>25</sup>.

Otra productora respaldada por Linden Lab es “La-Interactiva”, el grupo dirigido por el español Richard Gras, un auténtico gurú de los machinimas, que, en su intento por acercar este arte a Internet y a SL, creó en el año 2005 la “Isla Machinima”. Un islote virtual de uso exclusivo, que sirve a las veces de centro de pruebas y reuniones, y de plató para desarrollar la serie de mismo título. “Machinima Island”, tiene como pretensión no quedarse en el puro ejercicio de estilo e insta a la audiencia a participar en el devenir de la serie. Para la realización del segundo episodio, a día de hoy no publicado, se están barajando los comentarios llegados en forma de Post’s, mails, e incluso mensajes de móvil, que aporten nuevas líneas al guión básico establecido por sus creadores.

Al contemplar estas filmaciones, se advierte que, aunque los ejemplos son un indudable testimonio de la corriente Machinima, el trasfondo narrativo no se despegaba de las pautas convencionales establecidas por el séptimo arte. Y, ni la peculiaridad de escenarios o de los personajes, ni los modos cooperativos de guión, ofrecen un léxico propio del Machinima en Second Life. Se echan en falta modelos y conductas propias de este tipo de comunidades virtuales como, por ejemplo el don de la ubicuidad, la trasgresión del género y los modos performativos de la identidad, o el uso de los sincopados sistemas de comunicación.

De momento, el riesgo se encuentra en los peldaños inferiores de las producciones independientes. Aquí, entre la ingente morralla, de vez en cuando aparecen pequeñas joyas como "My second life", un modelo ciertamente decente de aquello que, en un futuro, podría llegar a establecer una tipología del Machinima producido en Second Life. La pieza se presenta como un documento que pulula por la Web, como una naufraga botella con mensaje que espera ser hallada por algún usuario. Abriéndola asistiremos a los diarios filmados de un tal Molotov Alba, un desaparecido del mundo "real", que, según narra en sus periplos, busca reencontrarse a sí mismo desde el día en que abandonó su corporeidad física para dar con sus huesos en la segunda vida. En realidad, detrás de este ingenio inmersivo, se encuentra el buen hacer de Douglas Gayeton, quién, con la excusa del falso documental, despliega una serie de cuestiones intrínsecas a la Web y a Second Life. De partida, trata conceptos naturales como las dicotomías entre realidad y virtualidad, y entre ficción/no-ficción; que exploran la noción de existencia a través de los periplos de un fantasma virtual. Una práctica de apuntes fraudulentos, marcada por precedentes como el mito ficticio del Net Art, "Mouchette"<sup>26</sup>, que ya forjaba un estudio de las existencias en la red. Gayeton también se acerca, aunque con menos acierto, a los estándares de adaptación y modulación de la identidad necesarios para mediar en SL. Su personaje, en su intento por configurarse, se queda en la mera anécdota blanco-negro, gordo-flaco, alto-bajo, etc. sin llegar a vulnerar las barreras morfológicas de género o especie que este entorno permite. Solo observamos un atisbo de estas posibilidades cuando aparece divagando con el apéndice de su memoria sujetado a su cuello.

En el plano formal, las secuencias hacen gala de muchas de las ventajas de la producción sintética: Travellings aéreos, paisajes fractales, efectistas inmersiones en los templos de la memoria y de la sabiduría socrática, alternancia entre imágenes sintéticas y fotografías reales, etc. Alardean del uso del software en SL.

Tratamientos de mayor interés, si continuamos teniendo presente que se trata de una producción independiente. Una síntesis del nuevo ilusionismo que nos lleva a plantearnos, como una de las siguientes cuestiones principales, cuales son las posibilidades últimas del formalismo en Second Life y que relaciones establece con sus orígenes: El código fuente<sup>27</sup> y el entramado real y virtual que lo sustenta.

### **4.3. PRÁCTICAS ESPECÍFICAS**

#### **4.3.1. HYPERFORMALISM**

El Hyperformalism es el término instaurado en Second Life por el avatar Dancoyote Antonelli, DC Spensley en el mundo real, para establecer un arte que, según sus palabras, se define por la singular relación que conecta al creador con sus herramientas digitales de trabajo. Partiendo de la base de que estas herramientas son en sí mismas abstracciones matemáticas controladas por algoritmos<sup>28</sup>, -que, para que nadie se pierda, es lo mismo que explicar que detrás del puntero de ratón existe un sistema de secuencias y coordenadas para que este actúe- Dancoyote subraya que las creaciones digitales/basadas en píxeles no son más que procesos de códigos llevados a mayor escala<sup>29</sup>. Un pensamiento cosmológico que suscribe que todo está conectado, del micro al macro, y que cualquier fenómeno a pequeña escala conlleva la existencia y la relación con un equivalente mayor. No en vano, lo que se traduce a nuestro idioma como “hyperformalismo” también ha sido denominado “Mathematical Art” por parte de otros miembros practicantes de esta disciplina como Bathsheba Dorn o Seifert Surface.

En todo caso, ambos neologismos apuntan a la continuación de un arte, otras veces practicado, dentro y fuera del entorno computacional<sup>30</sup>, que combina las calidades puramente formales o abstractas de una obra (estructura, composición y color) con las secuencias de números y algoritmos que definen las operaciones matemáticas.

La terminación “formalismo” también alude al sistema formal o sistema axiomático que explica la utilización de un método matemático riguroso para representar, a través de símbolos encadenados, un cierto aspecto de la realidad. En este sentido, uno de los precedentes más cercanos es el “Fractal Art” o el desarrollo de piezas creativas mediante estructuras afines que se repiten a diversas escalas, en las que es posible apreciar su propia dinámica evolutiva.

Un romanescu, híbrido de brécol y coliflor, es un elemento de la naturaleza cuya estructura presenta una geometría fractal. El parecido con las esculturas

hyperformalistas, como pueden ser las de Batsheba Dorn, es lo suficientemente revelador como para explicar las virtudes y defectos de esta tendencia artística. Por mucho esfuerzo invertido en reflotar la teoría del formalismo matemático-computacional, el ideario de esta tendencia hace tiempo que fue sopesado por las corrientes minimalistas y conceptuales<sup>31</sup>, y la mejor aportación que puede dar el “hyperformalismo” es la megalomanía de sus autores; decididos a transgredir, en Second Life, las leyes naturales que acotan los elementos en la realidad cotidiana.

Las esculturas e intervenciones virtuales que promueven, al aprovechar las condiciones ambientales de Second Life, es decir, al conocer los entresijos de sus códigos informáticos, permiten (inverosímiles en la realidad) alteraciones de la gravedad, del peso, o del tamaño, así como inauditos logros químicos que hermanan partículas dispares como las del fuego, el agua, el ácido o el metal. Tales aberraciones solo respetan tangencialmente las leyes de la perspectiva y de las masas, para dar cierta credibilidad a la consistencia y a las metamorfosis de las propias esculturas.

Este servicio de los imposibles de la física también elude los problemas de la economía real. Pocos artistas podrían costearse estas colosales producciones y pocos serían también sus posibles compradores. Encontramos en esta virtud de Second Life el porqué del éxito de tales prácticas: La falta de corporeidad es suplida por el aumento del espectáculo y el abaratamiento económico.

Dancoyote Antonelli subraya, además, la importancia de entender que unas esculturas que no están realizadas con las manos, tampoco tienen porqué seguir los mismos modos de exhibición que en la práctica real<sup>32</sup>. Esto le ha llevado a explorar los límites terraformativos del entorno de Second Life forzando los scripts/códigos que establecen su materia y espacio. En Octubre del 2006, en el campus virtual “NMC Campus Observer”<sup>33</sup>, realizó una intervención colosal que alteraba, ni más ni menos, que un SIM del paisaje; una medida equivalente a 16 acres, unos 65 kilómetros cuadrados de la realidad. Lo que comenzó como una simple inscripción de su firma personal -una mano con seis dedos que simboliza la primitiva capacidad de adaptación del ser humano, en este caso al metaverso virtual - terminó por detonar un festival de terrenos inestables que se desglosaban en patrones y texturas fluidos y sólidos.

Como puede observarse a través de estas obras, el interés se mantiene, en buena parte por la grandiosidad del espectáculo; y aunque están acordadas las teorías de conexión que el Hyperformalismo desglosa entre pequeños y magnos procesos, en el momento en que descendemos de escala, algunas obras caen por su propio peso. Este es el caso del popular avatar Sasun Steinbeck y de su también renombrada pieza, “Morphing Sculpture” Notorios, porque de un tiempo a otro, Steinbeck, con la pieza bajo el brazo, recorrió todos los medios especializados de SL hasta alcanzar una fama que casi eclipsa a la escultura misma, y que bien le ha valido un considerable número de portadas. Se trata de una obra metamórfica, con sonido integrado, cuyos cambios pueden ser controlados a través de un panel de mandos. El avatar lo utiliza para permutar colores, texturas y densidades que se combinan en un armónico juego de variables. Parte del interés de la obra radica en esta propuesta interactiva, pero, pasado un rato, y trasteadas muchas de sus combinaciones, la escultura deviene un ejercicio superfluo sin otro acento que el impuesto por la estética formalista. No desdeño la capacidad técnica del artista, ni mucho menos su *savoir faire* ante los medios –como demuestran los desnudos obtenidos en el diario Second Life Herald<sup>34</sup>- pero al final, siendo sinceros con nosotros mismos, de su obra solo nos queda un recuerdo en tres dimensiones del salvapantallas del Windows Media Player.

A esta escala, puede señalarse que existen proyectos de mayor calado, como pueden ser las obras “Come Together” o “Second Soup”, del avatar Gazira Babeli que, si bien no se ciñen a los postulados hyperformalistas, si guardan una relación análoga en cuanto al uso del script/código como herramienta plástica esencial para la reestructuración de las formas y el espacio. Babeli, como Steinbeck, también abre una puerta a la interacción, invitándonos al disfrute de la metamorfosis. Solo que ésta, más que incitarnos a la sosegada modulación de las formas promulgada por Steinbeck, aboga por la cruenta deformación de lo conocido a través de la exaltación de la anormalidad y la anomalía. En “Come together” los avatares que suban al pedestal terminarán solapados, los unos sobre los otros, formando un nuevo cuerpo simbiótico que aporta una nueva definición de relaciones físicas y psíquicas en Second Life. En “Second Soup” si nos acercamos demasiado a las latas Campbell seremos perseguidos por la herencia *warholiana* hasta que, al ser engullidos, experimentaremos otro trasgresor ejercicio de fusión.

#### 4.3.2. CODE PERFORMANCE

Dentro del grupo de prácticas artísticas específicas, destaca, junto con el Hyperformalism, lo que sus propios adeptos han denominado como Code-performance.

Esta no es sino una variante actualizada de lo que conocemos como *performance*, con añadidos virtuales. En la *performance* como género artístico, entran en juego varios conceptos fundamentales, a saber el tiempo, el espacio y la presencia física, y en la Code-performance, los citados conceptos están presentes de manera diversa gracias a Internet y a las características del entorno de SL, tiempo real –con un *delay* implícito debido al envío de las órdenes desde las terminales de los artistas a Internet<sup>35</sup>–, pero espacio y presencia virtual.

El procedimiento concreto radica en la elaboración de un *script* previo o guión, que es susceptible de ser variado durante el transcurso de la obra. Usando su avatar como médium performativo, los *code-performers* envían una serie de *code-scripts* u órdenes encriptadas, que hacen que sus avatares se comporten de determinadas maneras –a veces incluso a la desprevenida audiencia- y/o que modifican el entorno virtual en el que se hallan.

Second Front es aparentemente el colectivo artístico de *code-performers* pionero en SL fundado en 2006, y formado en la actualidad por 8 miembros<sup>36</sup>. Según ellos mismos, toman influencias de numerosas fuentes, entre las que se encuentran Dadá, Fluxus, la Síntesis Futurista, el Situacionismo y performers como la neoyorquina Laurie Anderson o el chicano Guillermo Gómez-Peña, unos referentes a partir de los cuales, y según afirman, “generan teatros del absurdo que desafían el concepto de *performance online* y la creación de una narrativa virtual”.

Se trata de una agrupación muy activa, entre cuyas obras se cuenta desde una revisión de algunos de los artistas más significativos del s. XX titulada “Translations / Tower of Babelfish” (13 abril 2007) hasta una movilización en forma de manifestación pacifista titulada “Martyr Sauce” (2007) realizada en una de las zonas de conflicto de SL, donde algunos de los miembros del colectivo perdieron algunas de sus vidas<sup>37</sup>.

La presuntamente primera Code-performance colectiva de SF tuvo lugar tras a la *première* de *Strange Culture*<sup>38</sup> en SL, un documental independiente de Lynn

Hershman en el cual se debate el arresto y la causa pendiente de Steve Kurtz, miembro del Critical Art Ensemble<sup>39</sup>, a la que Los SF fueron invitados<sup>40</sup>.

La historia se desencadenó el pasado 2004 cuando la esposa del artista, llamada Hope Kurtz falleció de un ataque al corazón en la residencia de ambos en Buffalo (NY), y el artista llamó al 911. Kurtz estaba trabajando en ese momento en un proyecto interdisciplinar sobre ingeniería genética titulado *Marching Plague* para el Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts, hoy disponible en la Web del CAE.

Los miembros de SF acudieron al acto ataviados con monos amarillos con el símbolo de bio-hazard estampado en el pectoral en color rojo y máscaras anti-gas, como señal de apoyo a la causa Kurtz y de mofa de la autoridad estadounidense, pues a pesar de que las bacterias encontradas parecieran inofensivas y de las credenciales de Kurtz como artista y profesor asociado de arte del Departamento de Estudios Visuales en la Universidad Estatal de Búfalo (NY), los agentes de policía llamaron al FBI temiendo un posible ataque de bioterrorismo. Habida cuenta de la presencia en la casa de cultivos biológicos y otro tipo de material de investigación biotecnológico, los agentes del FBI acordonaron la vivienda e incautaron equipo, biblioteca, correspondencia y ordenadores, ataviados con trajes anti-bacteriológicos. Posteriormente, el sospechoso y aturdido Kurtz fue detenido durante 22 horas según la nueva ley antiterrorista<sup>41</sup>.

Los componentes de SF se sentaron y vieron el film, y tras el pase, los asistentes se levantaron y chatearon los unos con los otros, mientras el mismísimo Kurtz, conectado por audio, contestaba a las preguntas de los avatares, y mientras los SF realizaron algunas mini-performances (p.e., el avatar Great Escape dio vueltas en forma de cadáver rodeado de moscas zumbonas por el lugar). Kurtz llegó a comentar con regocijo lo apropiado de la indumentaria de los SF, y las reminiscencias icónicas a la identidad gráfica de McDonald's (amarillo, rojo y proximidad compositiva del icono de biohazard), y con posterioridad al turno de preguntas, Gazira Babeli lanzó al cielo signos de interrogación y logos de McDonald's -en su mayoría invertidos- mientras Great Escape hacía gala de sus "fuegos", aunque no de artificio.

Por otro lado, el pasado 17 de enero, Second Front participó con una performance titulada "Arts's Day Birthday" dentro de la sección multimedia, comisariada por Peter

Coutermanche, en el *Art's Birthday Festival*<sup>42</sup> organizado por el Western Front de Vancouver<sup>43</sup>, que fue retransmitida por la Web y proyectada en directo en el centro. La intervención, puede dividirse en dos partes. Por un lado, en el espacio virtual de la sala de SL habilitada para la ocasión, varios miembros de SF realizaron una performance, en la que observamos varias características del *modus operandi* y la iconografía del colectivo, como las vueltas en círculo de los avatares, el uso del fuego, y especialmente, debido a que se trataba del “cumpleaños del arte”, una tarta con velas, bebida, comida y petardos. Mientras uno de los componentes lanza fuego, otro bebe de una copa y vomita, de forma cíclica. Esta bacanal performativa al más puro estilo romano, culminó con la otra parte de la acción, la proyección de un mural viviente titulado “The Last Supper” (2007), una revisión en clave de parodia del mural de Da Vinci *La última cena*, en la que los 8 miembros mientras comen y beben abundantemente, devuelven todo lo ingerido, circulando alrededor y sobre la “sagrada mesa”.

*Spawn of the Surreal* o “Engendro de lo surreal” tuvo lugar el 11 de febrero de 2007 como parte del programa del festival *Chaos* organizado por In Kenzo para el NM Connect Campus (New Media Campus). Éste dio comienzo tras la toma de asiento de la audiencia, literalmente, asistida por algunos miembros de SF, que, dotados de linternas, hicieron las veces de acomodadores, insistiendo a los presentes para que se sentaran bajo pretexto de que la performance iba a comenzar. En efecto, en las escaleras habilitadas para los espectadores, se habían instalado convenientemente unas almohadillas similares a las colchonetas de fútbol de color verde que estaban “cargadas” con un código que les convirtió paulatinamente en avatares mutantes, adoptando diferentes configuraciones formales.

Los miembros de SF también participaron de la mutación física, variando en *random* las posibilidades formales del código. Inesperadamente –no estaba en el *script* inicial- parte de la coreografía metamórfica, en la que extremidades y cuerpos se transformaban en formas bizarras tuvo lugar por los aires, desorientando más si cabe a la audiencia: hubo quien salió despavorido de escena y quien solicitó más intensidad en las mutaciones

La idea de los avatares mutantes, llegó a ellos –según sus propias palabras- cuando uno de sus miembros, Gazira Babeli, les comunicó que uno de sus *code scripts* estaba funcionando mal y deformando sus avatares. En Second Life y generalmente en otros mundos virtuales (p.e.: *multiplayer online games*), prevalece la compulsión

de crear avatares atractivos físicamente según los cánones. Fue entonces cuando consideraron como vía más efectiva para cuestionar el estereotipo de belleza del idealismo Clásico, “infectar” seres miembros de Second Life con su código “pasado” o “podrido” también conocido como *Code Deforma*, entre cuyos efectos se cuentan alargamiento y retorcimiento de miembros y extremidades y la inversión de las cabezas, una pócima venenosa suministrada a través de la escalera encriptada (*scripted*), que formaba parte de la instalación.

Según SF, tras varias discusiones titularon la performance “Spawn of the Surreal” porque consideraron que agrupaba el cine fantástico y de terror de serie B, y el tipo de operaciones surrealistas alborotadoras, de desorientación y ruptura que planearon lanzar sobre su audiencia. Durante el cierre del primer acto, se dio no sólo la huída de avatares de la escena sino también otros solicitando más deformación, lo que un miembro, en tributo a la programadora de SF Gazira Babeli, denominó *Gazzing*.

Realmente más que una performance, se trató de un happening, puesto que la obra se dio gracias a la “participación” involuntaria de la audiencia presente, que fue convertida en parte de la obra, en actores mutantes involuntarios dentro de la propia obra. La falta de aviso supuso un escape para SF dentro de que constituyó un evento oficial y organizado, cuando el colectivo se inclina por las intervenciones sin previo aviso.

El grupo escultórico compuesto por barricadas generado para el final de la descrita *Spawn of the Surreal* fue utilizado en la performance realizada por el colectivo para la inauguración de la exposición *Imaging Place SL: The U.S./Mexico Border* de JC. Fremont en la galería virtual *Ars Virtua* (2007) anteriormente comentada. Titulada *Border Patrol* (o Patrulla Fronteriza) consistió en una *site-specific* performance a tiempo real, desarrollada a partir del trabajo de Fremont en relación a las fronteras. Así, generaron una situación de caos y persecución, mediante sonidos, tiros, fuego, barricadas y helicópteros y *rangers* para generar en los asistentes una sensación de persecución fronteriza.

## 5. CONCLUSIONES

Lo expuesto en esta investigación deja lugar a pocas dudas; es innegable que existe una cultura artística emergente en Second Life. Un movimiento que responde al gusto y a la demanda tanto de los usuarios no *entendidos* en el campo de las artes,

como por una serie de usuarios ya adiestrados en ellas que han decidido explorar los espacios plásticos que ofrece la virtualidad.

Esto ha sido posible por diversos factores, dos de los cuales responden a las necesidades y lastres que la naturaleza humana retiene, incapaz de abandonar ni siquiera en el universo virtual: El ego y la “bolsa” (la economía). Ego porque Second Life es un universo joven, con mucho por explorar y por crear y con mucho por declarar en patrimonio. “Bolsa” porque en SL todo el mundo es libre para exponer, gestionar y montar un espacio artístico sin las trabas políticas y financieras del mundo real. En cierto sentido, el usuario disfruta de la *tabula rasa* que supone la novedad de un medio relativamente asequible, en cuanto a conexión y aprendizaje de sus herramientas y sistemas, cuya única traba es, como en todas las artes, la especialización y perfeccionamiento en el uso de éstas.

Según lo expuesto, es fácil discernir que no relucen todas las piezas que circulan por Second Life. Al contrario, esta falta de restricciones, esta libertad virtualizada, no elude la falta de exigencias que muchos ostentan en sus creaciones. La crítica interna es escasa y, a pesar de la labor llevada a cabo medios comentados<sup>44</sup>, prima un “arte” sin reparos, de titubeante inspiración, más cercano al virtuosismo técnico o al hallazgo casual que facilita el juego con el interfaz del programa, sobre un arte de verdadera coherencia plástica. Es más, son mayoría los casos en los que los artistas deciden subir a Second Life las obras que han gestado en la realidad. Colgando, por ejemplo, en las galerías virtuales, fotografías de sus óleos, dibujos, etc. o reproducciones de baja calidad de estas mismas, para comerciar con obras que, en ningún momento, participan de la evolución de un arte virtual propio y que, en última instancia, aparte de la mera transacción comercial, sólo facilitan la promoción individual del artista.

Todo ello nos lleva a la respuesta de otra de las cuestiones clave que rigen esta investigación ¿Pueden constituir tales prácticas un referente artístico de calidad? Salvando los escollos comentados, creemos poder afirmar que sí.

Se ha demostrado a lo largo del texto que existe en Second Life un circuito de producción artística interesado en encontrar nuevas fórmulas plásticas que no traicionen el espíritu de la virtualidad, es decir, que utilicen su lenguaje y sus sistemas para generar un arte propio, dispuesto a profundizar lo suficiente como llegar a consolidarse. Estos intentos no sólo han superado el *status* de género

novedoso, sino que, en el afán de sus artistas productores, han encontrado un canal de interés que incluso supera las propias barreras de su metaverso de acción.

Las prácticas plásticas más interesantes quedan entonces agrupadas en dos espacios de acción: aquél que busca la fricción entre la realidad y la virtualidad para establecer un campo de reflexión entre los distintos niveles y percepciones del entorno vital, y aquél que se refiere a las prácticas artísticas específicas que han surgido en este medio y que, como su descripción indica, ni funcionan ni tienen sentido fuera de este área.

El primer bloque, representado en esta investigación por ejemplos como los llevados a cabo por Eva y Franco Mattes o los concluidos por JC Freemont, establecen un sano ejercicio plástico y conceptual a favor de la de reflexión que ofrece el reflejo de uno mismo y que plantea una serie de temáticas de interés suscitadas por cuestiones como la virtualidad y la realidad superpuestas en un reflejo, la distorsión que provoca un mundo sobre el otro, el intercambio de realidades, etc. Todas ellas, cuestiones sobre las que aplicar análisis de género, de migración, de lo micropolítico, etc. para cuestionar ambas realidades a fin de entenderlas mejor y comprender qué nos depara el futuro.

El otro bloque, comprende las artes que han sido asimiladas por el entorno o que se han visto inspiradas por referentes de la realidad, para luego establecer nuevas formas de expresión inherentes al medio. Tales prácticas<sup>45</sup>, con sus aciertos y desaciertos, pueden convencer o no a las exigencias de un arte elevado, pero lo indudable es la firma patente dejada por sus autores que, en su constancia, han llegado a definir un punto y seguido en el circuito artístico virtual.

Los intentos del Machinima o de aquellos realizados por los autores hiperformalistas, no pueden evitar, por ejemplo, llevar un lastre (paradójicamente insustancial) en sus obras, que provoca una sospecha de vacuidad, muchas veces incentivada por los críticos necesitados de una veracidad corpórea.

En el caso de la Code-performance, los diversos ejercicios, en ocasiones de corte estético, y en ocasiones de corte activista, carecen de una corporeidad esencial que acarrea inherentemente una acusación de ligereza declarada por la evidente falta de riesgo (físico), y por el cómodo escudo que supone el actuar tras el alter-ego virtual del avatar. Este es el marco en el que pueden compararse las code-performances con sus predecesoras inminentes. Trabajos artísticos como las acciones articuladas por

Marcel.li Antúnez Roca<sup>46</sup> o Stelarc<sup>47</sup> en las que la teleactuación entraña un doloroso desgaste físico, o las manipulaciones quirúrgicas llevadas a cabo por Orlan<sup>48</sup> en las que la cirugía no tiene vuelta atrás, recrean una veracidad difícilmente sostenible en las performances de *Second Front*. En el body art no virtual, el cuerpo del performer, su interfaz físico “real” se expone no sólo al público, sino al dolor, la piel, la carne, es el soporte artístico –de hecho la propia Orlan lo denomina *Carnal Art*- y el dolor es un límite “natural” de tal soporte que puede ser paliado en ocasiones por la tecnología (anestésicos). Por lo tanto, podemos afirmar que una de las carencias de la code-performance es la inexistencia de riesgo, pues el interfaz alter-ego no se expone a ningún daño y/o al escarnio público.

Es interesante, en este sentido, comentar cómo existe sin embargo, una evidente conexión iconográfica entre el tipo de acciones perpetradas por los artistas citados y la Code-performance, que aluden a la manipulación-transformación tecnológica del cuerpo (a través de máquinas caseras de tortura interactivas y cirugía plástica, en los casos de Marcel.lí y Orlan respectivamente) y al concepto de “gravedad cero” en su plano más formal (en el caso de Stelarc).

Por lo tanto, cuando se buscan valores artísticos consistentes en Second Life, debemos visualizar y asimilar estas prácticas en su faceta más trascendente. Aquella que radica, precisamente, en la investigación y elaboración de unos sistemas de conocimiento basados en unas leyes de la virtualidad que no sólo pueden extrapolarse a otras y futuras plataformas de comunicación virtuales, sino que también sirven como fuente de análisis de una cultura marcada por la inercia de la tecnología. Las obras generadas en el seno de Second Life han creado un punto de inicio desde el cual se abre un espectro que alberga una conciencia de la realidad, la comunicación y la emotividad capaz de potenciar las experiencias alternativas de la virtualidad y sus modos de vivir fuera del cuerpo.

#### **BIBLIOGRAFÍA SELECCIONADA:**

- ALONSO, Francisco: “Universos virtuales, la reinención de Internet”. <Suplemento ABCD, Las artes y las letras>, ABC, Madrid 2007
- ANONYME, Société: “La redefinición de las artes plásticas S.21”. <Suplemento ABCD, Las artes y las letras>, ABC, Madrid 2007
- AUGÉ, Marc: *Ficciones de fin de siglo*. Gedisa, Barcelona 2001
- BAIGORRI, Laura, y CILLERUELO, Lourdes: *Net Art. Prácticas y políticas en la Red*. Brumaria. Madrid 2006
- BAUDRILLARD, J.: *Cultura y simulacro*, Paidós, Barcelona 1995

CARRILLO, Jesús: *Arte en la Red*. Cátedra, Madrid 2004  
CASACUBERTA, David: La creación colectiva. Colección Cibercultura, Gedisa, Barcelona 2003  
GIANNETTI, Claudia: *Estética digital*. Ediciones L'Angelot, Barcelona 2002 LANDOW, George: *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona 1995  
MANOVICH Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós, Barcelona 2005  
RAMÍREZ, J.A. y CARRILLO, J. (eds.): *Tendencias del arte, arte de tendencias*. Cátedra, Madrid 2004  
STERLING, Bruce: "Pequeña historia de Internet", [www.web.sitio.net/faq](http://www.web.sitio.net/faq).  
TURKLE, S.: *La vida en la pantalla*. Paidós, Barcelona 1997  
WANDS, Bruce. Art of the digital age. Tames & Hudson, Reino Unido 2006  
VIRILIO, Paul: *Un paisaje de los acontecimientos*. Paidós, Barcelona 1997.

#### LINKS SELECCIONADOS:

<http://slartmagazine.com/>  
<http://slatenight.com/>  
<http://www.the-avastar.com/slife/jsp/microsite/pages/index.jsp>  
<http://www.secondlifeherald.com/>  
<http://www.secondlifeinsider.com/>  
<http://secondlife.reuters.com/>  
<http://sl-art-news.blogspot.com/>  
<http://secondlife.com/events/>  
<http://sl.nmc.org/>  
<http://arsvirtua.com/>  
<http://www.elastico.net/>

#### NOTAS

1 Son numerosas las noticias y los textos divulgativos que cubren el reciente origen y desarrollo del universo Second Life. Desde su creación hasta la fecha actual, la calidad de su propuesta se ha visto respaldada por la curiosidad de un público que lle usuarios, se estima que unos 4.500.000 millones de residentes, los que, participando de este sueño colectivo, han atraído las miradas desde múltiples ámbitos de la realidad. En política no hay partido que no haya flirtado con el entorno (casos singulares como el discurso que propicio Gaspar Llamazares, principal representante del grupo Izquierda Unida, en SL, o las manifestaciones de avatares frente a la sede virtual del Partido Socialista protestando por la huelga de hambre de De Juana Chaos, facilitaron primicias a los media), arquitectos como N. Foster ya han tanteado las posibilidades de este metaverso, y artistas del calibre de U2 o Suzanne Vega también cayeron en las redes de SL actuando en directo a través de sus avatares.

2 Por universo virtual puede entenderse un entorno interactivo generado en tres dimensiones a través de los medios informáticos. En esta definición caben todas las ramas derivadas de este concepto, desde las escenas VRML (Lenguaje para el Modelado de Realidad Virtual) a los escenarios de los videojuegos en 3D, pasando por las películas de realidad virtual en formato Quicktime.

3 MUD son las siglas de Multi User Dungeon que literalmente traducido del inglés al español significa "mazmorra (o calabozo) multiusuario". Es un juego de rol en línea que es ejecutado en un servidor de Internet. Los MUDs fueron creados en los años 70, en la primera época de la Red cuando la mayoría de los programas se manejaban por texto. Obviamente el género evolucionó con el tiempo, y se crearon juegos del mismo tipo pero con interfaces visuales y gráficos cada vez más avanzados, a los que se llamó MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Actualmente existen muchos juegos de este tipo, entre los que se encuentran Diablo, Neverwinter

Nights, Lineage 2 y World of Warcraft. La temática sin embargo sigue siendo la misma: avanzar un personaje en capacidades físicas y habilidades, equipamiento y riqueza.

4 CompuServe, (CompuServe Information Services, o CIS), se estableció como el primer servicio comercial de Estados Unidos durante la década de los 80 debido a su oferta de creación de redes de información para las empresas. Produjo y distribuyó sus propios procesadores en red y escribió todo su software para vender conectividad a nivel nacional. Hoy en día sigue estando en la palestra de los servicios más importantes de la Red.

5 En el espectro de Internet, el término On-line (En línea) hace referencia a la conexión establecida con la Red. En lenguaje coloquial de los internautas, si se está conectado desde una terminal, significa que se está "On-line".

6 IRC (*Internet Relay Chat*) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates en grupo o entre dos personas y que está clasificado dentro de la Mensajería instantánea. Es un sistema de charlas ampliamente utilizado por personas de todo el mundo. Fue creado por Jarkko Oikarinen (alias "WIZ") en agosto de 1988 con el motivo de reemplazar al programa MUT (talk multiusuario) en un BBS llamado OuluBox en Finlandia. El IRC es popularmente utilizado para hablar, hacerse de amigos y reunir grupos de gente con los mismos gustos. Para ello, cualquier persona puede iniciar el canal específico. Además de esto un canal de iRC también es utilizado como sitio para compartir archivos. Los hay especializados en música y en libros, entre otros. Otra modalidad muy utilizada es la de los juegos, en el que se destacan los Cyberjuegos, habiendo cientos de canales en todos los servidores.

7 Windows Live Messenger, también conocido como MSN Messenger, es una aplicación de mensajería instantánea creada por Microsoft. En la actualidad, uno de los sistemas comunicativos de mayor éxito en la Red, sobretodo entre el público joven. Se trata de una evolución de los sistemas IRC ya que basa su funcionamiento en parámetros similares: Conexión y charla textual, más descarga de archivos, entre usuarios afiliados, Las últimas versiones ya permiten la comunicación vía voz y video conferencia.

8 El término metaverso viene de la novela *Snow Crash* publicada en 1992 por Neal Stephenson, y se usa frecuentemente para describir la visión del trabajo en espacios 3D totalmente inmersivos. Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como iconos a través de un soporte lógico en un ciberespacio que se actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas.

9 Coordenadas en Second Life: 153, 97, 100

10 Coordenadas en Second Life: 118, 160, 32

11 Ars Virtua, New Media Center. Coordenadas en Second Life: 11, 16, 52

12 [www.slartmagazine.com](http://www.slartmagazine.com)

13 Coordenadas en Second Life: 38,154,26

14 Coordenadas en Second Life: 217, 7, 40

15 [www.femmesheroiques.com](http://www.femmesheroiques.com)

16 El colectivo The Computer Band, responsable del proyecto, posa su mirada sobre la situación y la imagen de las mujeres, y, utiliza la figura de la superheroína como una metáfora. Así como cada uno de los dioses de la mitología griega representa las fuerzas del universo, cada una de las heroínas representa cada uno de los caminos recorridos por las mujeres durante el transcurso de los siglos hasta la actualidad, "como el amor, la transmisión de la vida y del saber, la belleza física, la relación con el trabajo, con la familia y con el poder" –traducción libre del francés-. P. e. *Esthética*, es la heroína de la metamorfosis que busca la juventud y belleza eterna (!).

17 Recientemente, también en 2007, los Mattes han participado en la colectiva titulada *Gameworld*, organizada por el Centro de Arte de la Universidad Laboral de Gijón, dirigido por Rosina Gómez-Baeza (30 marzo – mayo 2007)

18 Estas presentaciones, también conocidas como "intros" (de introducción) han llegado a establecerse como un arte altamente apreciado entre los consumidores de videojuegos. Aparte de su función lúdica y narrativa, también cumplen una función exhibicionista que sirve para mostrar las capacidades productivas de los creadores del juego.

Hecho que ha desencadenado en la actualidad, una auténtica competición por la superación de las barreras dentro del género y que ha llevado a muchos festivales de artes digitales ha incluir una categoría especial para este tipo de prácticas. Este es el caso, por ejemplo, del festival autóctono, pionero en la materia, *ArtFutura*. Su sección *Full motion Theater* cuenta anualmente con las mejores producciones llevadas a cabo en el panorama internacional de los videojuegos.

19 En términos informáticos, Un mod es un programa modificador que produce cualquier tipo de cambio a algún programa, generalmente más complejo, mejorándolo o cambiándolo parcial o completamente respecto a la forma original del mismo.

En el mundo de los videojuegos un mod (del inglés *modification*) es una extensión que modifica un juego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc. Prácticamente todos los juegos modernos incorporan herramientas y manuales para que pueden ser modificados y así crear un mod. Los mods más populares son aquellos desarrollados para los *First Person Shooters* (juegos de disparos en primera persona), como para los citados Quake o Unreal Tournament, que permiten cambiar las apariencias de los personajes, los sonidos que emiten o incluso los niveles de violencia del juego. También los juegos de Estrategia en Tiempo Real como *Warcraft III* o *Command & Conquer* gozan de múltiples mods para variar el programa de juego. Hay que tener en cuenta que aunque los programas que se utilizan para crear mods pueden ser oficiales, los *modders* (personas que crean mods) son en su mayoría aficionados con ganas de indagar más en sus juegos favoritos

20 *Sitcom* (abreviación en inglés de Situation comedy) o *Comedia de Situación* es un tipo de comedia televisiva originaria de Norteamérica que suele incluir un público asistente para amenizar la serie con sus carcajadas. O, cuando el presupuesto es bajo, una serie de risas “enlatadas”, es decir, risas previamente grabadas, que sirvan de apoyo a la función. La acción se desarrolla en su mayor parte en platós (sets), y suele ser autoconclusiva, es decir, las historias dan comienzo y finalizan dentro del mismo capítulo.

21 Los personajes de los videojuegos o los propios motores con los que estos funcionan pertenecen a sus compañías creadoras. El personaje *Super Mario* es propiedad de la compañía Nintendo como *Sonic* lo es a Sega. Si las piezas de Machinima que utilizan producciones ajenas se emplean para obtener beneficios financieros, se origina una infracción del código de los derechos de autor que puede ser penalizada por la ley. Esto provoca que, a nivel profesional muy pocos productores/productoras puedan permitirse crear Machinima sin saltarse el copyright (derecho de copia), lo que, en la actualidad, restringe la capacidad de opciones de este movimiento.

22 Denominación para un tiempo de reacción muy breve de la computadora, inferior a la capacidad de percepción humana, que permite la sensación de inmediatez entre acción y recepción/reacción. Comúnmente se asocia a la transmisión de datos “en directo” pero esto no deja de ser una ilusión, el tiempo real efectivo no es todavía, científicamente viable.

23 Según la definición de Claudia Giannetti (*Estética Digital*) el/la interfaz es la “Conexión entre dos dispositivos de Hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, que facilita el intercambio de datos mediante la adopción de reglas comunes, físicas o lógicas”.

24 BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona. 1984.

25 John Ford está considerado uno de los realizadores más importantes del periodo clásico de Hollywood (entre finales de los años 20 y 60 del siglo XX). Entre sus logros, se le atribuye la consagración de los cánones del western cinematográfico a partir de películas clave como *La diligencia* (1939) o *Centauros del desierto* (1956) obras maestra del género.

26 [Http://www.mouchette.org](http://www.mouchette.org). “Mi nombre es Mouchette. Tengo casi 13 años. Soy una artista o quizás soy un proyecto artístico... En la red no hay diferencia entre ser un artista o una obra de arte. En Internet nadie sabe exactamente lo que ‘yo’ significa y es probable que esta palabra se irá cargando de un nuevo significado”. Esta es

la personalidad de Mouchette. Una identidad en plena pubertad que regularmente amenaza con suicidarse y año tras año celebra su última fiesta de cumpleaños ([My Last Birthday Party](#)) dónde invita sus net.artistas favoritos a mostrar su trabajo. Su website puede ser considerado en sí mismo una obra de net.art con múltiples facetas y un tono constante de insinuación erótica contenida. Cualquier internauta puede acceder a ser miembro de su club de fans y también puede escribirle. Mouchette responderá.

27 Conjunto de líneas que conforman un bloque de texto, escrito según las reglas sintácticas de algún [lenguaje de programación](#).

28 Un algoritmo es un conjunto finito de instrucciones o pasos que sirven para ejecutar una tarea o resolver un problema. En la vida cotidiana empleamos algoritmos en multitud de ocasiones para resolver los problemas diarios. Formalmente, se trata de una secuencia finita (matemática o lógica) de instrucciones realizables, cuya ejecución conduce a una resolución de un problema.

29 Esta propiedad también se conoce como *modularidad*, término que Lev Manovich (*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*) utiliza para definir la "estructura fractal de los nuevos medios". Sus proposiciones indican que "de la misma manera que un fractal posee la misma estructura a diferentes escalas, el objeto de los nuevos medios presenta siempre la misma estructura modular". Manovich, al referirse a los nuevos medios, alude a los objetos mediáticos (la radio, la TV, la fotografía, etc.) que han pasado por el filtro de la informática y se han convertido en *medios computables*. Al sufrir tal transformación se convierten en arquitecturas modulares que pueden modificarse en cualquiera de sus órdenes y escalas.

30 Los artistas que apoyan sus proyectos sobre pilares matemáticos son multitud. Michael Field utiliza las matemáticas para trazar representaciones pictóricas secuenciales. Mario Merz, integro las corrientes del Land Art con el concepto matemático de *la Sucesión/Serie Fibonacci* en sus intervenciones y esculturas. *Asimismo*, en el álbum [Lateralus](#) de la banda estadounidense [Tool](#), los patrones de la batería ([Danny Carey](#)) de la canción Lateralus siguen la Sucesión de Fibonacci del número 13 (número de pistas del disco): 1,1,2,3,5,8,13,1,1,2,3,5,8,13,1,1,...

31 Estas tendencias artísticas, sobretudo el minimalismo, tienden a despojar las ideas y las técnicas de todo aquello que no sea lo esencial. En este sentido, el arte minimalista es una corriente que pule los elementos sobrantes hasta alcanzar solo un esbozo de su estructura creativa. Esta búsqueda de lo esencial ha llevado a muchos artistas hacia una abstracción geométrica que elimina la imaginería figurativa y el espacio pictórico de la ilusión, en favor de una imagen única de carácter purista. A menudo la simplificación de las obras ha desembocado en el empleo de composiciones matemáticas para discernir las esencialidades de la naturaleza. Sirvan como ejemplo estas palabras del artista Sol Lewitt: "En el arte conceptual, la idea o el concepto es el aspecto más importante de la obra. Cuando un artista utiliza una forma conceptual, hay que entender que previamente ha realizado todo un proceso de planificación y de toma de decisiones, de forma que la ejecución pasa a ser una cuestión mecánica. La idea se convierte en una máquina que crea arte".

32 KRASNER, ROSE *Hyperformalism in Second Life*. Revista digital SLart. [www.slartmagazine.com](http://www.slartmagazine.com)

33 El NMC Campus Observer es una plataforma experimental desarrollada para educar e informar sobre las posibilidades y proyectos artísticos que se ofrecen en el entorno de Second Life. Desde principios de 2006, el Campus de NMC ha levantado una serie de edificios y terrenos virtuales para llevar a la práctica tales ejercicios y dar rienda suelta a toda clase de exploraciones formales e informales, y tradicionales y no tradicionales, que potencien las posibilidades de la virtualidad.

34 Medio de comunicación periódica sobre el universo Second Life que funciona principalmente desde su página Web, [www.seconddlifeherald.com](http://www.seconddlifeherald.com)

35 Véase al respecto el concepto de teleactuación de Lev Manovich antes mencionado.

36 Jeremy Owen Turner (Vancouver), Doug Jarvis (Victoria), Tanya Skuce (Vancouver), Gazira Babeli (Italia), Alise Iborg a.k.a. Penny Leong Browne (Vancouver), Patrick Lichty (Chicago), Liz Solo (St. Johns) y Scott Kildall (San Francisco)

37 Para llevar a cabo su marcha de protesta contra la violencia en SL, se presentaron en el lugar armados con lo que ellos denominaron kit de *peacenik*, compuesto por pancartas de protesta con lemas escritos como "Peace & Love" o "Martyr Sauce" y símbolos de la paz dibujados, code-scripts de SLSD (el LSD de SL) ofrecidos por el avatar Wirxli Flimflam, gigantes flores psicodélicas y hojas de marihuana flotantes, etc.

38 Según el avatar Hazardous, miembro de Second Front, estuvieron presentes: [Gazira Babeli](#), [Wirxli Flimflam](#), [Tran Spire](#), [Great Escape](#) and [Lizsolo Mathilde](#), [Alise Iborg Zhaoying](#), y [Man Michinaga](#) ([Tea Chenille](#) no pudo asistir porque tuvo que atender algunas obligaciones de la RL)

39 El CAE es un colectivo de 5 artistas de varias disciplinas dedicados a explorar las intersecciones entre arte, tecnología, políticas radicales y teoría crítica.

Entre sus publicaciones se encuentran *The Electronic Disturbance*, *Electronic Civil Disobedience* (1995), *Flesh Machine*, *Digital Resistance*, *Molecular Invasión* o *Marching Plague*, todos disponibles en su Web <http://www.critical-art-ensamble.net> en formato pdf.

40 El film fue exhibido con posterioridad -durante esa misma semana- en el Festival de Cine de Sundance, lo que convierte la cinta en el primer estreno en SL.

41 La investigación está siendo desarrollada en virtud de las nuevas leyes antiterroristas de EEUU, que traen de cabeza a la comunidad artística de Internet. La acusación contra Kurtz y otro miembro del CAE Robert Ferrell, puede acarrearles una pena de hasta 20 años de prisión, lo que parece, debido a su trayectoria crítica, una forma de censura velada desde el gobierno federal. En Julio de 2004 un gran jurado refutó los cargos de terrorismo de todo tipo, aunque mantuvo aquéllos agrupados bajo el epígrafe de crímenes federales, como fraude postal y electrónico por obtención fraudulenta de microbios biológicos.

42 El *Art's Day Birthday* fue una iniciativa del artista francés Robert Filliou, que en 1963 sugirió –en su tono siempre humorístico caracterizado por el absurdo-, que el arte había nacido hacía un millón de años, exactamente un 17 de enero, "cuando alguien lanzó una esponja seca en un cubo lleno de agua", y que se debía celebrar la presencia del arte en nuestras vidas, por lo que propuso una fiesta pública anual. En los últimos años, esta idea de Filliou ha sido retomada, y principalmente canalizada por la red –desde mediados de los 90-, pues las ideas centrales son el intercambio y el desarrollo de las telecomunicaciones para el arte, convirtiéndose en un evento anual desarrollado simultáneamente por algunos centros e iniciativas individuales.

43 El Western Front de Vancouver es un centro "real" en funcionamiento desde 1973, situado en la 303 East 8th Avenue Vancouver, British Columbia, Canadá.

44 Véase el apartado "Canales de difusión artística".

45 El Hiperformalismo, la Code-Performance y el Machinima en sus variantes específicas para Second Life.

46 Véase al respecto, por ejemplo, *Epizoo* (1994).

47 Véanse al respecto, por ejemplo, *City Suspension* (1985) o *Sentado/Balanceándose con unas rocas suspendidas* (1980).

48 Véase, por ejemplo, *Omniprésence* 1993.