

Nuevos comportamientos artísticos en “Second Life”. *New artistic behaviors in “Second Life”.*

Georgina Pérez Romero
Facultad de Bellas Artes
Universidad de Granada, España.
layheo_78@hotmail.com

Recibido 15/09/2015
Aceptado 27/11/2015

Revisado 21/09/2015
Publicado 01/01/2016

Miguel Ángel Moleón Viana
Profesor Titular en la Facultad de Bellas Artes
de la Universidad de Granada, España.
mamoleon@ugr.es

Resumen

Second Life -abreviado S.L, en español Segunda vida- es un metaversoⁱ lanzado el 23 de junio de 2003, desarrollado por *Linden Lab*ⁱ, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como “residentes”, pueden acceder a S.L mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados *viewers* (visores), los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar- representaciones virtuales en 3D de los residentes-. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y ofrecer servicios entre ellos.

Abstract

Second Life is an online virtual world, developed by Linden Lab, launched on June 23, 2003. A number of free client programs, or Viewers as they are called in Second Life are used to use the Second Life world so the users in Second Life, called Residents, can interact with each other through avatars. Residents can explore the world (known as the grid), meet other residents, socialize, participate in individual and group activities, and create and trade virtual property and services with one another.

This research analyzes how S.L. provides a stage for creation and education in many areas, highlighting the artistic. Promotes

Para citar este artículo

Pérez Romero, G. & Moleón Viana, M.A. (2016). *Nuevos comportamientos artísticos en “Second Life”*. Tercio Creciente, 9, págs. 33-50. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://www.terciocreciente.com>

En esta Investigación se analiza cómo S.L. posibilita un escenario privilegiado para la creación y la educación en numerosos ámbitos, destacando el artístico. Propicia posibilidades de creación dentro del metaverso: exportar obras del mundo real, crearlas directamente en S.L y realizarlas online pero con programas externos. El artista de S.L tiene las mismas posibilidades artísticas que el real y se incluyen, *machiminas* y obras creadas con las herramientas propias del juego, pudiendo ejercer de comisarios, teóricos, críticos, coleccionistas, productores y difusores del arte.

opportunities for creation within the metaverse: export works in the real world, create them directly in the SL and make them online but with external programs. SL artist has the same artistic possibilities than the real and include, machiminas and works created with the tools of the game, and can act as curators, theorists, critics, collectors, producers and art diffusers.

Palabras clave / Keywords

Second Life, metaverso, creación, machiminas.

Second Life, metaverse, creation, machiminas.

Para citar este artículo

Pérez Romero, G. & Moleón Viana, M.A. (2016). Nuevos comportamientos artísticos en “Second Life”. Tercio Creciente, 9, págs. 33-50. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://www.terciocreciente.com>

Nuevos comportamientos artísticos en “Second Life”.

Introducción y antecedentes

S.L es un mundo ampliamente investigado por muchos sectores desde su creación en el año 2003. Desde este año hasta el 2015 se han publicado numerosos artículos respecto a S.L en distintos ámbitos de actuación. Podemos destacar, dentro del mundo de la educación, algunos como “La docencia virtual en la Universidad de Sevilla: descripción de las herramientas online” (Carreras Álvarez, M. 2013) donde se nos describen herramientas puestas en marcha por la comunidad andaluza como: la Plataforma Blackboard Learnⁱⁱⁱ, RODAS^{iv}, la Secretaría Virtual, el correo electrónico, Second Life, Open Course Ware^v, US.2.0^{vi}, el Secretariado de Recursos Audiovisuales^{vii} y el Campus Andaluz Virtual^{viii}.

Otro artículo, desarrollado en el contexto de la educación, es “Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas” (Poveda Criado, M.A. 2013) con la descripción del concepto *Learning-by-doing*, en el que las nuevas tecnologías, en el campo de los mundos virtuales y las redes, promueven y ayudan en la enseñanza universitaria.

Más campos investigados en estos últimos años son el sociológico con propuestas como “Current issue in tourism: ‘Journeys in Second Life’ – Iranian Muslim women’s behaviour in virtual tourist destinations” (Tavakoli, R;Mura, P. 2015), donde investigan el comportamiento de la mujer iraní y musulmana en el metaverso.

O “Participación y contribución a través de un diseño ético: Plataforma Second Life” (Serra Navarro, D. 2013), con reflexiones en torno al medio en que circula la información y cómo éste determina una lógica en la comunicación del usuario.

Un campo muy expandido en los mundos virtuales es el de las finanzas estudiado en artículos como “The meaning of virtual entrepreneurship in social virtual worlds” (Jung, Y;Pawlowski, S. 2015) que nos descubre las distintas iniciativas empresariales en los mundos virtuales.

En el ámbito psicológico con “Caught in the Web? Addictive behavior in cyberspace and the role of goal-orientation” (Barnes, S;Pressey, A. 2014) donde estudian y describen el fenómeno de la adicción dentro de juegos y mundos virtuales como S. L.

Y, por último, en el campo artístico podemos destacar artículos como “La vanguardia ingravida en el metaverso. Últimas tendencias en el arte de Second Life (2009-2010)” (Juste, J. 2010) y “Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes” (Iribas Rudín, A.E. 2007). El conjunto nos informa sobre los distintos museos que hay en S.L y los artistas que operan en ellos.

Objetivos

Los objetivos de este artículo son estudiar la naturaleza del entorno *Second Life* como receptor de los componentes del arte contemporáneo y evaluar los aspectos genuinos de *Second Life* que de forma efectiva cambian los componentes del arte contemporáneo.

Metodología

1. Formulación del problema:
 - la generación de un análisis comparativo entre los comportamientos de S.L y los de R. L^{ix}.
2. Recogida de datos:
 - obtenemos toda la información relacionada con dichos comportamientos, utilizando fuentes textuales -estudios monográficos, artículos especializados, textos de catálogo...- y fuentes online.
 - nos introducimos en el entorno de S.L, mediante la creación de un avatar para explorar el metaverso.
3. Análisis e interpretación relacional de los datos observacionales: comprende, en sí, el corpus teórico del artículo.
4. Comunicación de los resultados: aparecen reflejados en el apartado de las conclusiones finales.

Descripción y medios

Las personas cada vez más eligen los mundos virtuales y los videojuegos para pasar

y disfrutar su tiempo libre, según el último informe *Gametrack*^x “durante el segundo trimestre de 2014 un 40% de la población española entre 6 y 64 años ha jugado a algún tipo de videojuego durante la semana, lo que supone 14 millones de jugadores con una media de 5 horas semanales” (Redacción AV451. 2014). Estas personas borran con ello los límites entre la realidad y la virtualidad, viviendo una segunda vida (*Second Life*) totalmente diferente, o no, a la terrenal.

El atractivo principal de estos mundos virtuales y videojuegos es su espíritu de libertad: la posibilidad de construir y/u obtener cualquier objeto, convertirnos en la persona (avatar) que queramos -tanto física como psicológicamente- y empezar desde cero, haciendo todo lo que quizás en la vida real no podemos permitirnos, desde crecer unos centímetros a robar, o agredir, con total impunidad.

Hay más de cien mundos virtuales en Internet, pudiendo encontrar entre ellos el que más se ajuste a nuestros intereses -conocer gente, diseñar complementos virtuales o rodar una película. Dentro de S.L y de los videojuegos, en general, las películas que se ruedan reciben el nombre de machinima-.

Con nuestra Investigación hemos abordado como S.L funciona como un canal para la cultura y el arte, ofreciendo nuevas herramientas y espacios, -91 museos activos actualmente que funcionan para exponer las obras de toda aquella persona, artista o no, o institución que quiera-. En estos museos podemos encontrar réplicas de los espacios expositivos y sus obras reales, o lugares totalmente nuevos creados con las propias herramientas de diseño del juego.

“*Second Life* es un cóctel con ingredientes de productos de eficacia probada como la web en sí misma; la representación virtual de Los

Sims; la vida paralela de las películas Matrix; la efectividad de los juegos online como World of Warcraft y el comercio de eBay” (Sánchez, P. 2007).

Antes de seguir con el tema debemos plantearnos ¿qué es S.L? S.L es una mezcla de conceptos distintos, de cosas diferentes pero complementarias que forman el conocido mundo virtual, como hemos visto en la definición anterior.

S.L, según su guía oficial (Rymaszewski, M. 2008) es un mundo virtual, es un mundo digital online en 3D al que se puede acceder gratuitamente con una cuenta desde Internet. Está creado y dirigido por los jugadores -llamados residentes-, por lo que es todo lo que los residentes deciden que sea. Este mundo es igual al real porque su estructura es muy similar, se compone de regiones con tierra, agua y cielo, todas ellas conectadas entre sí. Las regiones son unidades geográficas y administrativas: regidas por leyes y reglamentos que varían según la región. Todo este mundo virtual está habitado por avatares, representaciones virtuales en 3D de los residentes, personajes personalizados por el propio jugador, y también por los objetos.

Casi todos los objetos de S.L fueron creados con prims -abreviatura de primitivo, formas sólidas básicas que se pueden moldear y colorear hasta que el residente obtenga la forma u objeto deseado-. Cada región puede contener unos quince mil prims -más una reserva del diez por ciento destinada al movimiento de los objetos- y pueden adoptar/comprar cualquier forma.

Todo objeto creado pasa a ser propiedad de su creador y lo podemos patentar: DCMA (*Digital Millennium Copyright Act*): es el sistema que está empleando Linden Lab para proteger

los derechos de autor dentro de S.L.

Este mundo virtual llegó al real el 23 de junio de 2003, desarrollado por Linden Lab y creado por Philip Roseadle, un artista plástico que creó primero Linden World en 1991, mundo que fue evolucionando hasta llegar a S.L.

Roseadle se inspiró para crear S.L en la novela Snow Crash de Neal Stephenson, escrita en 1993, una novela de ciencia ficción que narra la historia de Hiroaki Hiro, un repartidor de pizzas en el mundo real y un guerrero en el virtual. En este mundo literario, los avatares (llamados iconos) hacían su vida y realizaban todo tipo de actividades que ahora son ya realizables en S.L, como una premonición de lo que iba a ser el futuro actual.

Para entrar a formar parte de este mundo el jugador debe descargarse de la página oficial de este juego (www.secondlife.com) el programa llamado Second Life Viewer y crearse una cuenta de acceso gratuita. Esta cuenta permite crear un avatar básico y entrar a formar parte de S.L, disfrutando de todo lo que nos ofrece: establecer relaciones sociales; participar en varias actividades individuales o en grupo; explorar los lugares más recónditos e interesantes del metaverso; disfrutar con los conciertos, con las galerías y con todas las demás actividades culturales; también se puede optar por crear y vender todo tipo de artículos; entre otras muchas cosas.

Los artistas avatares en S.L tienen un amplio abanico de posibilidades para crear – como las reales-, con algunas nuevas y únicas añadidas que es lo que hace que este mundo virtual sea tan interesante.

En el metaverso hay además de las ya

conocidas y reales técnicas -óleo, acrílico, acuarela, etc.-, que pueden subirse desde el mundo real al mundo virtual escaneándolas e insertándolas en un *prim*, hay una nueva y única a la vez: la creada por las propias herramientas del mundo virtual. Estas obras no podrían ser creadas en el mundo real, lo que las hace originales y características del virtual, ayudando “al proceso de reverberación entre los modos dominantes de la producción industrial y los modos emergentes del trabajo del artista, que en el mundo real resulta apenas perceptible en los resultados directos del quehacer del creador, todavía rendido al modo de producción manual-artesanal” (Brea, J.L. 2003).

El mundo virtual permite crear obras estáticas, cinéticas o interactivas imposibles para el mundo real: desprenden luces de neón sin necesidad de estar conectadas a ninguna corriente eléctrica o que flotan en el aire sin necesidad de sujeción.

Todas las obras virtuales de S.L tienen una característica muy importante -sin importar como estén creadas- que es que el artista delega parte de la creación de la misma al visitante -usuario no presencial realmente- porque sólo existen cuando este las observa. Obviamente esto se incrementa cuando son interactivas.

Para crear o importar nuestros trabajos a S.L es necesario estar conectado a Internet, “la comunicación hombre máquina se desarrolla a través de una interfaz que puede ser desde un ratón, teclado, joystick hasta nuestro propio cuerpo” (Cilleruelo, L.), sin el que estas obras no existen. Esto las hace entrar a formar parte del *Net- Art* o arte digital.

Las formas de crear arte en S.L podemos resumirlas en tres:

- con las propias herramientas del metaverso y sus *prims*
- escaneando y digitalizando obras creadas en la realidad con distinto tipo de herramientas como acrílicos u óleos
- creándolas con programas informáticos externos a S. L -como por ejemplo *Adobe Photoshop*^{xi}-, que aunque digitales no son las herramientas propias de él.

Dentro de todas estas opciones técnicas tenemos todas las ramas artísticas existentes, como pintura, escultura, fotografía, dibujo o cinematografía, que en este caso si tiene un nombre específico cuando se realiza dentro del metaverso o de cualquier otro juego: *machinima*. Especializados en *machinimas* hay varios museos en S.L alojados en el apartado *Media, Movies & TV* de la Guía de Destinos^{xii}, donde podemos destacar *Machinima Open Studio Project* (véase: <http://secondlife.com/destination/machinima-open-studio-project>) o *Cinema 360*.

Con estas nuevas técnicas y ramas los usuarios/artistas crean nuevos soportes y objetos con un nuevo lenguaje novedoso cambiando la relación del arte con la sociedad, porque hacen que las obras artísticas sean algo banal que sobresatura el metaverso y los artistas pasan de ser genios creadores a ser cualquiera, incluso sin la intención de serlo. Además los espectadores pueden disfrutar de las obras desde la comodidad de su casa de forma gratuita, o comprar las obras por una pequeña cuantía económica.

El mercado artístico (Martin Barbero (2004) y Manuel Castells (1999)) cambia dentro de los mundos virtuales sobre todo por:

- Desagregación de las cadenas de valor de los productos.

-Modificación de costos debida a la expansibilidad infinita.

-Pérdida de valor y abundancia de información en las redes.

Estas obras tienen “en la realidad una dualidad entre la imagen que propone una representación visible, y el modelo, una representación inteligible. Los entornos virtuales conservan ese dualismo. Por un lado está la experiencia sensible del mundo virtual (...) a la vez que se deja ver y percibir volviéndose inteligible. Por esta causa, la mediación de los mundos virtuales nos permite percibir físicamente un modelo teórico y comprender formalmente sensaciones físicas.” (Joyanes. 1997)

En conclusión o resumen decimos que según el tipo de herramientas tenemos:



En S.L puede parecer que las herramientas de creación artística son básicas y sencillas, pero esto sólo es en principio, porque permiten infinidad de creaciones combinando y jugando con la creatividad y la originalidad del artista. Se crean así obras con el sello propio del mundo virtual, donde la experimentación es un elemento esencial.

Una vez creada nuestra obra tanto dentro como fuera podemos exponerla e intentar venderla en cualquiera de los lugares artísticos habilitados para ello (espacios expositivos) dentro del mundo virtual. Estos espacios sobreviven gracias a las donaciones de los visitantes, al alquiler de sus instalaciones a los artistas o al pequeño porcentaje que cobran por cada transacción de compra/venta que se haga en sus instalaciones. Estos lugares artísticos son fáciles de encontrar en la Guía de Destinos (Destination Guide) de la página oficial del juego, donde nos ofrecen cerca de cien lugares -84 exactamente el día 19 de enero de 2015- que visitar en el apartado denominado Arte (Art).

Dentro del metaverso se prescinde la mayoría de las veces de los intermediarios, y son los propios artistas los que ejercen de comisarios, teóricos, críticos, coleccionistas, productores y difusores -arte para artistas-, sin un verdadero contexto crítico a la hora de juzgar sus obras ni los criterios de selección. Esto, unido a que en su mayoría los artistas en su vida real no se dedican profesionalmente al arte -aunque no sea necesario porque las herramientas pueden ser usadas por cualquier persona novata en la creación artística pero algo instruida en la informática-, hace que muchas veces sean obras que no se toman en serio y que pasan inadvertidas para los interesados en el tema cultural, que se vean como algo insignificante. Por el contrario este es uno de los mayores atractivos del juego

para los usuarios, el poder ser/hacer lo que quieran virtualmente, independientemente de lo que sean en realidad. Esto nos hace pensar en la palabra libertad; aquella que abandera el mundo virtual, al que si impusiéramos las reglas de la realidad ¿seguiría siendo S.L?, ¿podríamos seguir siendo quienes deseamos ser si no podemos crear libremente y hacer con nuestra creación lo que nos apetezca independientemente de si tenemos título artístico o no?

Otra característica que ofrece S.L, tanto para artistas como para espectadores, es su carácter efímero. En estos lugares virtuales las obras duran poco, puede que segundos, y la mayoría de las veces se pierden. Las obras expuestas con el tiempo tienen el mismo fin, desaparecer. Nadie se dedica a su conservación o a su catalogación, lo cual nos deja la conclusión de que hay que estar en el lugar exacto en el momento preciso, porque como su propio mundo ellas también son efímeras y no perduran en la www.

Las clases de artistas que podemos encontrar dentro de la virtualidad según Dancoyote Antonelli (Antonelli, D. 2008), se pueden dividir en:

- aquellos que copian obras y lugares del mundo real en el mundo virtual, que en la virtualidad reciben el nombre de *FLart (flat or first life art)*
- aquellos que piensan que S.L es un lugar ideal para las performances y el teatro (como ZEROG SkyDance, Second Front, Gazira Babeli, Saveme Oh)
- los que crean machinimas (como Peter Greenaway)
- los que se esfuerzan por unir el espacio material con el virtual (como Micha Cardenas, Azdel Slade, Lizsolo Matilda)
- los que crean exclusivamente en S.L independientemente de la realidad, que son conocidos por DanCoyote como Hyperformalists (como Dancoyote Antonelli, Selavy Oh, Oberon Onmura, Werner Kurosawa)
- los que crean ambientes narrativos (como Dekka Raymaker, Bryn Oh)

Algunos de estos grupos de artistas virtuales pueden tener correspondencia con los del mundo real, por ejemplo:

- los llamados *FLart (flat or first life art)* pueden ser comparados con los artistas hiperrealistas que trabajan en el mundo real. El hiperrealismo es un movimiento artístico de los años sesenta surgido en Estados Unidos. Empezó gracias a un grupo de artistas, que utilizando la fotografía como base, pintaban con gran realismo objetos y escenas de la vida cotidiana contemporánea (Linda Chase, 2014).

La relación está en que ambos copian obras y escenas de la vida real con la intención de que sean lo más parecidos posible. La diferencia está en que dentro de S.L será virtual.

Podemos poner como ejemplo real a Antonio López y como ejemplo virtual la Capilla Sixtina^{xiii} recreada en S.L -año 2012- por el Vassar College de Nueva York en su isla virtual Vassar Island (véase figura 1). Dos formas de copiar la realidad desde distintos mundos.

Fig. 1: Plano general de la Capilla Sixtina en S. L. Tomada de <http://hazlorealeletransportandonos.blogspot.com.es/2012/03/el-vassar-college-de-nueva-york-y-la.html>



• Aquellos que piensan que S.L es un lugar ideal para las *performances* y el teatro tienen su correlato en aquellos artistas creadores de *performances* en el mundo real.

Podríamos destacar realmente hablando a Marina Abramovic^{xiv} -que también tuvo una imitación virtual de su *Imponderabilia* (véase:

<http://www.reakt.org/imponderabilia/> y figura 2) – Marina y Ulay^{xv} se colocan desnudos en la entrada de la sala, forzando a los visitantes a participar de la performance eligiendo como entrar- en el año 2007, cuando los avatares de Eva and Franco Mattes reprodujeron su obra real del año 1970 - en comparación con la artista virtual Gazira Babeli.

Fig. 2: Comparación de la obra *Imponderabilia* de M. Abramovic en la realidad y en la virtualidad. Tomada de <http://www.reakt.org/imponderabilia/>



Una acción a destacar de esta artista virtual y una de las más conocidas fue *Grey Goo* (véase: <http://netescopio.meiac.es/artista.php?id=190> y figura 3), una acción viral realizada en S. L. en octubre de 2006. MEIAC- Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo- (*Netescopio*. 2006) la describe como: “La plaga gris (en inglés grey goo) es una expresión que se refiere a un hipotético fin del mundo que involucraría la nanotecnología molecular: un conjunto de robots se autorreplicarían sin control consumiendo toda la materia viva de la Tierra. En el mundo de Second Life, es un término usual que se refiere a objetos codificados por un jugador y que se multiplican descontroladamente consumiendo los recursos del servidor, algo similar a un ataque de denegación de servicio.

Del mismo modo que en la distopía científica, gracias a este fenómeno llamado “ecofagia”, el universo de SL se consume a sí mismo. Es la plaga gris que anuncia el fin del mundo virtual.

La componente gráfica de esta plaga desarrollada por Gazira Babeli, parece recalcar la idea de multiplicidad. Encontraremos una nube de Mario Bros, el personaje de 8 bits más reproducido en la historia de los videojuegos, las bananas pop de Warhol, quien a través de la serigrafía diseminó viralmente su imagen en el mundo del arte, o la nube de preguntas que invaden a la *performer* virtual, doblemente sola por el hecho de no estar en el mundo real sino en un metaverso, mientras contempla el melancólico paisaje de un ocaso digital sin tiempo.”



Fig. 3: Grey Goo de Gazira Babeli. Tomada de <http://netescopio.meiac.es/artista.php?id=190>

Tanto en la realidad como en la virtualidad podemos observar como los *performances* comparten las siguientes características:

1. La experimentación.
 2. La improvisación.
 3. Buscan provocar al público.
 4. Es arte fugaz; se realiza en el momento.
 5. Se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinado.
 6. Una pieza se puede registrar mediante video, texto, fotografía, audio, pero ya no contiene la esencia original de un performance.
- Los que crean machinimas pueden ser comparados con aquellos artistas que trabajan

con el mundo audiovisual/videoarte. Como por ejemplo al artista Nam June Paik^{xvi} (real) con el virtual que trabaja en S.L Peter Greenaway^{xvii} con trabajos como *48HFP* (2010).

- Los que se esfuerzan por unir el espacio material con el virtual destacan con obras como la de Micha Cardenas^{xviii} en S.L, llamada *Becoming Dragon* (2008) (véase: <http://michacardenas.org/tag/second-life/> y figura 4). Esta obra fue llevada a cabo simultáneamente en S.L y en R.L – en *The Center for Research in Computing and the Arts (CRCA)*, en ella se cuestiona el requisito de un año de experiencia en la vida real para que las personas transexuales se puedan cambiar de sexo. Para esta obra Micha Cárdenas vivió 365 horas en S. L con una pantalla en la cabeza, con esto conseguía ver únicamente lo que ocurría en el mundo virtual y realizaba sus movimientos por el metaverso con ayuda de un sistema de captura de movimiento.

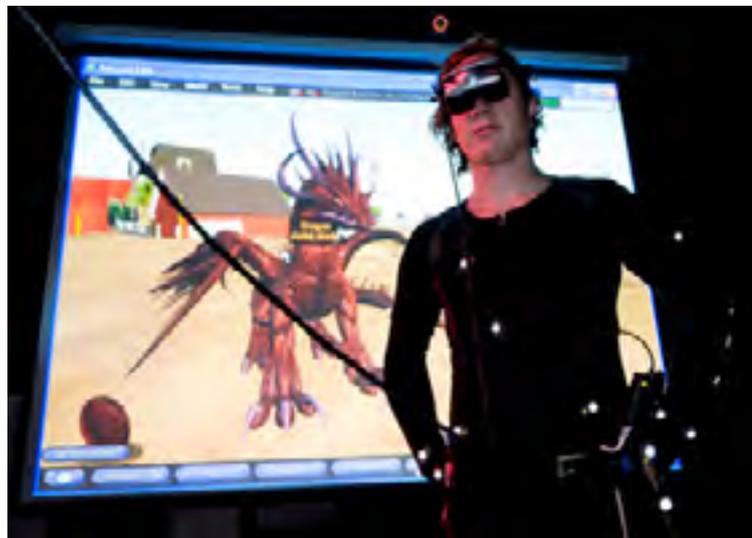


Ilustración 4: Micha Cardenas con su obra *Becoming Dragon* (2008). Tomada de : <http://michacardenas.org/tag/second-life/>

- Los que crean exclusivamente en S.L independientemente de la realidad (*Hyperformalists*) no tienen correspondencia real porque son exclusivos de la virtualidad. Y en ellos podemos destacar artistas como:

- Gleman Jun, que expone en casi todos los lugares dedicados a ello. Este artista italiano en su vida real decidió dedicarse por completo al arte virtual, donde sus obras podían cobrar forma. Son muchas las obras que llevan su nombre, como *When dreams come true*, donde su avatar de cuerpo entero, aparece de espaldas con la mano izquierda extendida creando un cuadro, resaltando las partículas que surgen de sus dedos, mostrando así el carácter místico del acto de crear, un tema muy utilizado en su trabajo, *STOP FEAR* o *The illusion of the Art* (véase: <http://citywiki.ugr.es/wiki/Archivo:Entrev-gleman-ilusio-6-J-J.jpg>).

- Cao Fei, famosa por sus vídeos e instalaciones multimedia que disfrutan de gran reconocimiento dentro de la nueva generación de creadores surgidos en China, tanto en la real como en la virtual. En sus videos e instalaciones funde crítica social, estética popular, referencias al surrealismo y convenciones documentalistas, reflexionando sobre los cambios que afectan a la sociedad china actual. Entre sus exposiciones individuales destacamos las de *Serpentine Gallery* -Londres-, *Lombard-Fried Project* -Nueva York-, Para *Site Art Space* -Hong Kong- y de las colectivas, la Trienal de Yokohama de 2008; la Bienal de Lyon de 2007; la 10 Bienal de Estambul o la 52 Bienal de Venecia (2007).

- Bryn OH, que se califica a sí misma como “el fantasma de un artista de Toronto”. Expone desde hace ya seis años en el mundo virtual y cuenta con muchos admiradores

alrededor del mundo real. Pintora de formación, en la vida real, combina el arte digital, la poesía y el machinima y su obra es tema de tres tesis doctorales. Recibió una subvención del Gobierno Canadiense para elaborar una película sobre su exposición *Rabbicorn Story* y para crear una exposición en un museo o galería del mundo real que luego incorporó a S.L. Su trabajo se ha mostrado en eventos de la vida real como la Noche en Blanco (*Nuit Blanche*)^{xix} o en la Exposición Mundial de Shanghai 2010^{xx}, también ha participado en películas como *Mi avatar y yo (My avatar and me)*, en proyectos con personajes de la talla del director ganador del Festival de Cine de Cannes^{xxi}, Peter Greenaway y con el artista Sterlac^{xxii} entre otros.

- Los artistas que crean espacios narrativos tienen su paralelo en los que crean instalaciones reales. Podemos comparar realmente hablando a Yayoi Kusama^{xxiii} con el virtual Bryn Oh. Comparten las siguientes características:

1. Se puede presentar en cualquier espacio y este mismo espacio puede dar cabida a la creación de otro espacio.

2. Se exhibe por un tiempo determinado.

3. Una vez desmontada la instalación deja de existir para quedar solamente registrada en fotos o vídeos.

4. La instalación no está completada si no es integrada por el espectador.

5. Los artistas pueden hacer uso de cualquier medio o material, pueden usar desde materiales naturales y tradicionales hasta los más novedosos medios de comunicación.

6. Existen instalaciones en las que el artista incorpora sonidos, olores, sensaciones térmicas, etc.

Aunque en estas tipologías (*FLart*, *performances*, *machinimas*, *hyperformalists* y ambientes narrativos) no cuentan con el amplio repertorio del que nos habla por ejemplo *El arte último del siglo XX* (Guash, A.M. 2005), individualmente sí que podríamos

ir encontrando artistas virtuales que se corresponden con estos grupos reales más específicos. Es el caso, por ejemplo, de los que exploran el arte del cuerpo en el mundo real, con avatares artistas que también lo hacen como Rose Borchovsky, que investiga y juega con su cuerpo virtual dentro del metaverso (véase figura 5). Juega con su avatar y crea distintas instalaciones y fotografías. Expone lo que tiene de humano y de ser virtual (avatar).



Ilustración 5: The Kiss de Rose Borchovsky (2010). Tomada de <http://secondlife.com/>

Una de las principales diferencias entre estas tipologías virtuales y las reales es que el metaverso no tiene una historia o cronología artística, es decir, no hay movimientos cronológicos o estilos que se sigan por una mayoría de los artistas virtuales, cada artista hace lo que le apetece o lo que le gusta independientemente de lo que sea. Habitualmente intentando no hacer nada que se parezca a lo que hacen los demás, para llamar el máximo posible la atención del espectador.

Está claro que entre tanta cantidad de obras artísticas no todas van a tener calidad, pero hay que saber buscar y aprender a ver, virtualmente hablando, para poder disfrutar todo lo que el metaverso nos puede ofrecer.

Lo que tienen en común todas las obras que se realizan en el mundo virtual es la revisión de la noción de espacio artístico, que ya no es real, o sí, y que lo utilizan para su propio beneficio, vinculándolo irremediamente con las obras que allí se exponen: “se pasa de un espacio donde se incluyen las cosas y las personas a un espacio donde se exponen esos mismos sujetos y sus objetos, y después a un espacio como confluencia y elaboración, un espacio que se activa o se construya, un espacio como relación.”(Larrañaga, J. 2001). El espacio arquitectónico se hace partícipe de dos formas, independientemente de la obra, albergándola en su mundo y relacionándola con el espacio, como un elemento más de su creación.

Otra característica es su inmaterialidad = artistas de lo inmaterial, es decir, no trabajan con algo real que se pueda tocar o modelar, sino con la inmaterialidad y la efemeridad.

Podríamos decir, entre comillas, que no crean nada. Crean inmaterialidad en todos los sentidos, incluso en el de su propio ser (avatar). ¿La inmaterialidad creando inmaterialidad? En este caso sí.

Conclusiones

S.L es un entorno massmediático que se define por la complejidad de sus componentes y dinámicas, y por ser un escenario privilegiado para la creación y la creatividad en numerosos ámbitos, destacando el artístico. Entre S.L y R.L se establece una continuidad de circunstancias y eventos, puesto que cuanto ocurre en el museo real halla su correlato en el virtual.

Los museos de S.L son instituciones al servicio de la sociedad virtual, abiertos al público, que adquieren e investigan las nuevas herramientas, comunican y exhiben colecciones de valor artístico.

El artista avatar de S.L tiene las mismas posibilidades que el real -escultura, dibujo, pintura, fotografía, happening o performance- incluyéndose dos nuevas, las machinimas (obras cinematográficas rodadas dentro de cualquier juego) y las obras creadas con las herramientas propias del juego, con tres posibilidades de creación: exportar obras del mundo real creándolas en éste, crearlas directamente en el S.L con sus herramientas características, y realizarlas online pero con programas externos, como por ejemplo Adobe Photoshop,”creando una imagen que carece

de tangibilidad material pero no se aleja del proceso creativo de las artes plásticas aportando un nuevo modo sencillo, rápido y barato, creando las mismas sensaciones y sentimientos que una imagen tangible y real, cuestionándonos el valor testimonial de lo real y lo imaginario”(Levis, D. 2011).

Toda la vorágine cultural de S.L acontece en una interfaz tecnológica: Internet, creando un nuevo lenguaje en conexión íntima con los entornos massmediáticos.

S.L presenta una amplia gama de lugares que permiten: la exposición y compra/venta artística y la creación artística gratuita, y aunque son muchos los museos virtuales que pueblan la red, S.L tiene un marco peculiarmente artístico. Favorece una fluidez de mercado óptima, donde la naturaleza de las obras responde a una vinculación digital (arte digital, arte

digitalizado, net art, etc); en ellas combinamos arte, ciencia, matemática y tecnología, abarcando diversas representaciones multiplicables ad infinitum. En este contexto el discurso artístico clásico queda afectado por un paradigma nuevo, que incide en la valoración de aspectos como el espacio, el tiempo, el lugar o la cultura.

Estos lugares arrojan semejanzas con sus correlatos reales, pero además añaden un plus de fluidez creativa poco condicionada. Destruyen prohibiciones y requerimientos para sumar sencillez, diversión y utilidad a los espacios expositivos. Cambia la relación del arte con la sociedad en lo referente a los aspectos fundamentales del arte convencional (artista, galerista, visitante, crítico teórico y comisario de exposición), el concepto de distribución de la obra de arte y el de exposición.

Componentes Artísticos en S.L:

Obras imposibles para R.L

Delegan parte de la creación en el visitante (usuario no presencial realmente)

Necesaria conexión a Internet

Nuevos soporte, objetos y herramientas

Nuevo lenguaje

Cambia la relación del arte con la sociedad

Experimentación como acto fundamental

Prescinden de intermediarios (arte por y para artistas)

Avatar artista como interfaz entre cuerpo real e identidad virtual

Carácter efímero

Artistas S.L: FLart; Performances y teatro; Machinimas; Hyperformalists; Ambientes narrativos

Sincronología histórica

Revisan la noción de espacio artístico

Artistas de lo inmaterial

Agradecimientos

Este trabajo se ha desarrollado gracias a la financiación recibida por parte de los Grupos HUM 611 (Nuevos materiales para el arte contemporáneo) de la Junta de Andalucía. Se agradece al Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte la financiación recibida en el Programa de Formación del Profesorado Universitario FPU.

Referencias

- Barnes. S y Pressey. A. "Caught in the Web? Addictive behavior in cyberspace and the role of goal-orientation". *Technological Forecasting and Social Change*. Vol. 86, Nº. 1. 2014. Págs. 93-109.
- Juste. J (2010). "La vanguardia ingravida en el metaverso. Últimas tendencias en el arte de Second Life (2009-2010)". *Arte y parte: revista de arte - España, Portugal y América*. Nº. 90. Págs. 40-59.
- Iribas Rudín. A (2007). "Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes". Universidad de Alcalá de Henares y Complutense de Madrid. Disponible en <http://eprints.ucm.es/7800/1/campusvirtual130-148.pdf>. Consultado el día 1 de noviembre de 2014.
- Redacción AV451. "Videojuegos: ¿Industria cultural o tecnológica?". 2014. Recuperar información en: <http://www.audiovisual451.com/videojuegos-industria-cultural-o-tecnologica/>. Visitado el 31 de octubre de 2014.
- Rymaszewski.M (2008). *La guía oficial de Second Life*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Sánchez. P (2007). "Vida nueva". *Archivo de El País*. 2007. Recuperar información en: http://elpais.com/diario/2007/01/04/ciberpais/1167881065_850215.html. Consultado el 20 de abril de 2015.
- Brea. J.L (2003). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Comunidad de Murcia.
- Illeruelo.L. *Manual de referencia para el artista de Internet*. Recuperar información en: <http://aleph-arts.org/pens/manual.html>. Consultado el 20 de abril de 2015.
- Joyanes.L (1997). *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid:

Mc.Graw-Hill.

Chase.L (2014). Hiperrealismo 1967- 2013. Museo de Bellas Artes de Bilbao. 2014.

MEIAC (2006). Grey Goo, Acciones en Second Life. MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo. 2006. Recuperar información en: <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=161>. Consultado el 20 de abril de 2015.

Guasch. A.M (2005). El arte ultimo del siglo xx del posminimalismo a lo multicultural. Alianza Editorial.

Larrañaga.J (2001). Instalaciones. Madrid. Nerea.

Carreras Álvarez, María del Valle (2013, octubre). “La docencia virtual en la Universidad de Sevilla: descripción de las herramientas on line”. En: Historia y comunicación social, ISSN 1137-0734, N° Extra 18, 1, págs. 49-60.

Poveda Criado, Miguel Ángel y ThousTuset, Carmen (2013, noviembre). “Mundos virtuales y

Tabla de ilustraciones

- Pag.* 41 Fig. 1 Plano general de la Capilla Sixtina en S. L. Tomada de <http://hazlorealeletransportandonos.blogspot.com.es/2012/03/el-vassar-college-de-nueva-york-y-la.html>
- 41 Fig. 2 Comparación de la obra Imponderabilia de M. Abramovic en la realidad y en la virtualidad. Tomada de <http://www.reakt.org/imponderabilia/>
- 42 Fig. 3 Grey Goo de Gazira Babeli. Tomada de <http://netescopio.meiac.es/artista.php?id=190>
- 43 Ilustración 4 Micha Cardenas con su obra Becoming Dragon (2008). Tomada de : <http://michacardenas.org/tag/second-life/>
- 45 Ilustración 5 The Kiss de Rose Borchovsky (2010). Tomada de <http://secondlife.com/>

NOTAS

- i Un metaverso es el mundo virtual ficticio descrito en la novela "Snow Crash" de Neal Stephenson (1992).
- ii Linden Lab (fundada en el año 1.999) es la empresa creadora de S. L con sede en San Francisco.
- iii Plataforma corporativa de la Universidad de Sevilla, una de las más usadas a nivel mundial por sus prestaciones y herramientas, diseñadas para promover un aprendizaje activo.
- iv Repositorio de Objetos de Aprendizaje de la Universidad de Sevilla.
- v Sitio que pone a disposición de toda la sociedad los conocimientos que la Universidad genera e imparte en sus aulas.
- vi Red social para la Comunidad Universitaria basada en la mejora del conocimiento a través de la interacción y la pluralidad.
- vii Impulsar la utilización de las TICs en la enseñanza universitaria, tanto en lo que respecta a la docencia, como a la investigación y actividades de extensión universitaria.
- viii El Campus Andaluz Virtual, promovido por la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa de la Junta de Andalucía, pretende conseguir una docencia completamente virtual y a distancia, usando las plataformas de enseñanza virtual de 10 universidades andaluzas.
- ix Mundo real, abreviado R.L.
- x Informe anual elaborado ISFE/IpsosMediaCT y difundido a través de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).
- xi Adobe Photoshop es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos.
- xii La Guía de Destinos de S.L pone de relieve algunos de los mejores lugares del mundo virtual.
- xiii La Capilla Sixtina es la capilla más famosa del Palacio Apostólico de la Ciudad del Vaticano, la residencia oficial del Papa.
- xiv Marina Abramović (Belgrado, Yugoslavia; 30 de noviembre de 1946), artista serbia del performance que empezó su carrera a comienzos de los años 70.
- xv Frank Uwe Laysiepen (Solingen, Alemania, 30 de noviembre de 1943) es fotógrafo y un importante artista de performance de finales de los años 60 y 70.
- xvi Nam June Paik (20 de julio de 1932, Seúl, Sudogwon, Corea del Sur - 29 de enero de 2006, Miami, Florida, Estados Unidos) fue un compositor y videoartista surcoreano de la segunda mitad del siglo XX.
- xvii Peter Greenaway, CBE (Newport, 5 de abril de 1942), es un director de cine galés, cuya formación se dio en las artes plásticas, específicamente en la pintura.
- xviii Micha Cárdenas es una artista transexual que trabaja en los medios digitales.
- xix La Noche en Blanco es una iniciativa cultural creada en París en 2002 y cuyo gran éxito se ha extendido a otras capitales y grandes ciudades europeas a organizar su propia Noche en Blanco, inspirándose en el modelo original.
- xx Exposición internacional que se realizó en Shanghái (China) del 1 de mayo al 31 de octubre de 2010 bajo la organización del Ayuntamiento de Shanghái y la supervisión de la Oficina Internacional de Exposiciones (BIE).
- xxi El Festival de Cannes es un festival de cine categoría "A", celebrado en la ciudad francesa de Cannes acreditado por la FIAPF.
- xxii Artista performance.