

COLECCIONAR LO INTANGIBLE. SECOND LIFE, ASSASINS CREED Y OTRAS REALIDADES VIRTUALES.

COLLECTING THE UNTANGIBLE. SECOND LIFE, ASSASINS CREED AND OTHER VIRTUAL REALITIES.

JUAN JOSÉ AGUILAR ORELLANA

Universidad Complutense de Madrid, España

juaaguore@gmail.com

Resumen: Algo que se suele achacarse al museo virtual es que sus colecciones están conformadas por simulacros. Sin embargo, desde hace ya más de dos décadas, internet ha sido el caldo de cultivo donde han surgido determinadas tipologías artísticas desde el *Net.art* hasta el arte de *Realidad Virtual*. Algunos museos ya adquieren algunas de estas piezas. Pero quizá el mercado de arte menos estudiado es el que se ha generado en plataformas virtuales como *Second Life* donde existen coleccionistas que invierten dinero real para ampliar sus propias colecciones virtuales. Esto debe llevarnos a reflexionar sobre el futuro del coleccionismo cuando el arte virtual esté asentado y consolidado en el y qué papel tendrán estos nuevos medios en el mercado del arte.

Palabras clave: Realidad Virtual; Arte Virtual; Museo Virtual; Colección Virtual; Mercado Digital.

Abstract: Something that is usually attributed to the virtual museum is that its collections are conformed by simulacra. However, for more than two decades, the internet has been the breeding ground where certain artistic typologies have emerged like *Net.art* or *VR Art*. Even museums have begun to acquire some of these pieces. But perhaps the least studied art market is the one that has been generated in virtual platforms such as *Second Life*, where collectors invest real money to expand their own virtual collections. All this leads us to reflect on the future of collecting and the role these new media will have in shaping the future art market.

Keywords: Virtual Reality; Virtual Art; Virtual Museum; Virtual Collection; Digital Market.

En los últimos años el arte virtual ha comenzado a cobrar protagonismo en las diferentes exposiciones realizadas por museos y centros de arte, así como en las ferias y bienales de arte contemporáneo. Con todo, es un tema que ha sido relativamente poco estudiado y, en todo caso, la información se encuentra muy repartida en seminarios, conferencias, artículos científicos, artículos periodísticos y la propia web. Además, tratar de sintetizar la historia del arte virtual es complicado porque entran en juego una gran cantidad de factores tanto, filosóficos como culturales y tecnológicos. Este estudio tratará de reflexionar sobre la naturaleza del arte virtual y su relación con el medio artístico y con los diferentes públicos.

Lo primero que se deduce cuando uno se enfrenta a una obra de arte virtual es su carencia de materialidad y singularidad. Sobre esto existen numerosas investigaciones que sostienen la significativa diferenciación entre el objeto real y el virtual, algunos de los autores que han tratado este tema son Baudrillard, Doel y Clarke, Lévy y Proulx.¹ Esta multiplicidad no tiene por qué ser una característica negativa del objeto, solo alude a la imposibilidad que tiene el mismo de ser una presencia única en tanto que tiene el potencial de existir simultáneamente en más de un espacio físico.² Así, el objeto virtual no puede existir sin un elemento a modo de interfaz que actúe como intermediario entre el usuario y el entorno virtual. La tecnología ha ido evolucionado desde las primitivas pantallas de ordenador, pasando por los dispositivos táctiles y llegando a las gafas de realidad virtual permitiendo cada vez con más acierto percibir el objeto virtual.³

Tampoco tiene una estructura material, su configuración es variable y volátil, flexible y fluida. Esto permite entre otras cosas que el objeto sea fácilmente creado, reproducido y destruido sin requerir por ello costosos gastos materiales.⁴ De tal forma que si en un entorno virtual alguien crea una pirámide en apenas unos segundos dicha pirámide no solo estaría en potencia de existir simultáneamente en más de un espacio físico (interfaces) sino que sería fácilmente reproducible y existiría como duplicado en la misma interfaz. Esto nos lleva a hablar de la problemática de la simulación, la copia y el original. Es evidente que la experiencia de enfrentarte a una obra maestra en un espacio físico no es comparable con la de enfrentarte a la imagen de esa misma obra a través de una interfaz.

¹ NÚÑEZ, Francesc: "El Sentido de la Caverna. Lo Virtual como un Ámbito Finito de Sentido", *Ontology Studies* n^o8, 2008, p.210.

² WOOLGAR, Steve: *¿Sociedad Virtual? Tecnología, 'Cibérbole', Realidad*, Barcelona, 2005, p.209.

³ MANOVICH, Lev: *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*, Barcelona, 2005, pp. 146-168.

⁴ SERRES, Michael: *Atlas*, Madrid, Cátedra 1995, pp. 118-119.

La imagen puede ser la misma, incluso puede que la imagen digitalizada tenga una mayor resolución, pero la sensación difiere. Esto no significa, por supuesto, que la imagen o la obra digital no tenga interés. Walter Benjamin hablaba del Aura de la obra de arte y de cómo la reproducción del objeto artístico hace que ese aura se diluya a veces hasta desaparecer.⁵

Por otro lado, el espacio virtual podría definirse como aquel que solo existe en potencia y, por tanto, no tiene una ubicación real y concreta. A pesar de que la realidad virtual es un concepto relativamente tardío, podría hablarse de espacios virtuales desde el principio de los tiempos. Las nuevas tecnologías lo que permitirían es facilitar el acceso a nuevos espacios virtuales y amplificar lo que antes solo existía en sueños y en representaciones.⁶ Hemos pasado de la conquista del espacio físico a la búsqueda de nuevos horizontes. Esto nos ha llevado a crear el espacio virtual que podría ser comparable a las heterotopías de Foucault. Se generan de tal forma áreas heterogéneas en las que tiempo, espacio y relaciones se yuxtaponen de tal forma que podemos experimentar distintos tiempos y crear contra-espacios, ficticios a la par que materiales, construidos en base a las necesidades específicas y cambiantes de la sociedad líquida actual.⁷ Así, un objeto virtual puede ser dispuesto flotando en el espacio o adherido a un plano; el espacio virtual no está sujeto a la física newtoniana.

Aun así normalmente los espacios de representación artística virtuales siguen presentando muros, salas y corredores, marcos y peanas. Ninguno de estos elementos sería necesario para crear un entorno inmersivo, sin embargo ayudan al usuario a comprender mejor el espacio utilizando signos que ya conoce y a los que está acostumbrado.⁸ Con todo, no es difícil que estas barreras se rompan con el paso del tiempo consiguiendo que el usuario se acostumbre paulatinamente a nuevas formas de exposición en este nuevo medio.

Otra ventaja del espacio virtual frente al físico es la facilidad con la que dichos entornos pueden ser creados. Por norma general una exposición real suele tardar años en prepararse, o bastantes meses en el mejor de los casos, y los costos totales de transporte, seguros de las piezas, materiales de exhibición, etc. Pueden llegar a cifras astronómicas.

⁵ BENJAMIN, Walter: "La Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica", en BENJAMIN WALTER (Ed). *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires, 1989, pp. 20-30.

⁶ SERRES, Michael: *Atlas*. op.cit. pp. 115-135.

⁷ FERNÁNDEZ MORENO, Ana. "Herodotus unbound. La historia vista a través del arte contemporáneo", en CRESPO FAJARDO, José: *Discursos Sobre Arte Digital*, Málaga, 2012, p.39.

⁸ ELIN, Ivarsson: *Definition and prospects of the Virtual museum*, Uppsala, 2009, p.14.

Por el contrario realizar una exposición temporal en un entorno virtual puede llegar a tomar apenas unos días y algunos meses en el peor de los casos. Además permite realizar cambios casi de manera inmediata en las salas de exposiciones. Todo esto puede ayudar a generar un discurso bien armado de una forma rápida y sencilla apoyándose en las ventajas que un espacio completamente maleable puede aportar.⁹ Así, es posible generar una arquitectura virtual que se adecúe a las necesidades de la colección o la exposición. Algunos Software de creación de entornos de realidad Virtual tales como *Unity* o *Blender* permiten no solo desarrollar estos entornos tridimensionales sino también emplazar en ellos cualquier tipo de imagen tridimensional o bidimensional.¹⁰ Gracias a la tecnología de *Realidad Virtual* (VR) el usuario puede introducirse en este entorno y recorrerlo. Puede caminar, subir escaleras o incluso flotar en el espacio y tener una visión completa y libre de cualquier escultura digitalizada. En un espacio así las posibilidades museográficas son ilimitadas y las obras pueden dialogar, aunque sea virtualmente, en el contexto más adecuado posible.

En el ciberespacio se produce un desdoblamiento del sujeto en dos: el *Interactor Real* y el *Interactor Virtual*. El Interactor Real sería el sujeto consciente que está frente a la interfaz y que tiene el control de la situación. El Interactor Virtual es la proyección del sujeto real y no es una copia mimética del mismo, su identidad puede ser construida y modificada. De esta forma el sujeto se transforma en ese objeto virtual que comúnmente es conocido como *Avatar*. La existencia de este sujeto-objeto está limitada temporal e hipotéticamente al contexto virtual y al control del Interactor Real.¹¹ Pierre Levy plantearía que el espacio virtual no es sino un lugar de proyección de la identidad en la que el Interactor Real no desaparece. El cuerpo nunca dejaría de existir, pero tomaría otro tipo de presencia. Sostiene que la virtualización del sujeto no conlleva la desaparición de este sino que habría de asimilarla como una *desustanciación* y reconstrucción del ser.¹²

Otra característica del sujeto virtual es el anonimato. Los usuarios de las diferentes plataformas suelen elegir nombres completamente distintos a los que tienen en la vida real.

⁹ BESSER, Howard: "The transformation of the museum and the way it's perceived", en JONES-GARMIL Katherine (Ed.): *The Wired Museum*, Washington, 1997, p.157.

¹⁰ PATEL, Manjula; WHITE, Martin y WALCZAK, Krzysztof. "Digitisation to presentation. Building virtual museum exhibitions" en HALL, P. y WILLIS, P. (Ed.). *Vision, Video and Graphics*, Bath, 2003, p.191-195.

¹¹ GIANNETTI, Claudia: "Estética Digital", *Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Barcelona, Associació de cultura Contemporània L'Angelot, 2002, pp.120-121.

¹² LEVY, Pierre: *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, 1999, p. 121.

Esto es algo generalizado en todo lo relativo a internet, desde foros, videojuegos, hasta las propias redes sociales. Este anonimato funciona de dos formas: para preservar la identidad del sujeto real y como parte de la creación de una nueva identidad. De alguna manera la construcción de esta nueva identidad que será fundamental en el proceso de interacción online puede resultar una herramienta de descubrimiento y experimentación de la propia identidad del sujeto real. Mucha de la actividad que se produce en internet se concentra en círculos de adolescentes que se encuentran precisamente en un punto de inflexión en cuanto a la construcción de la identidad personal se refiere. La creación y evolución de esta proyección virtual del sujeto en un medio relativamente seguro permitiría ayudar a ese proceso.¹³ Con todo algunos estudios como los de Sherry Trukle y Nancy Bayman demuestran que el modelo de interacción online no es sino un reflejo de los comportamientos reales del sujeto y que estos crean sus nuevas y virtuales identidades en la mayoría de los casos de una forma coherente con su identidad real.¹⁴

Esto nos llevaría a hablar de la capacidad que tienen los entornos virtuales de impulsar una cultura del coleccionismo a través de esos objetos virtuales. Un ejemplo muy evidente sería el de los videojuegos, donde una mecánica muy común es la de instar al jugador a recolectar y coleccionar una serie de elementos que, en la mayoría de las ocasiones, son opcionales y no están vinculados a la trama principal de la historia. Un caso particularmente interesante donde el coleccionismo y la historia del arte tienen un potente vínculo es en el videojuego *Assassin's Creed II*, donde una serie de coleccionables son, de hecho, famosos cuadros renacentistas. De esta forma, el jugador se pone en la piel de un coleccionista y puede comenzar a nacer en él una cierta inquietud hacia el mundo del arte.

En *Assassin's Creed* el avatar a través del cual se narra la historia es un personaje predeterminado, pero existen otras muchas plataformas y videojuegos donde el jugador puede crear de cero dicho avatar y establecer, en teoría, una conexión aún más fuerte con él. La propia creación de estos avatares virtuales podría ser entendida como un acto creativo en sí mismo siempre y cuando el usuario que los crea sea consciente de ello.¹⁵ Pero además el sujeto virtual es también la extensión de las capacidades reales del sujeto. Así, aunque la habilidad de esculpir, por ejemplo, sea inherente al sujeto real, en la realidad virtual quien

¹³ CASTELLS, Manuel: *La Galaxia Internet*, Barcelona, 2001, pp. 138-139.

¹⁴ Ídem, p. 139.

¹⁵ RIVERO MORENO, Luis. "¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital", en CRESPO FAJARDO, José (Ed.): *Discursos Sobre Arte Digital*, Málaga, 2012, p. 26.

realiza la operación de esculpir es el avatar que presenta unas limitaciones distintas a las limitaciones reales del Interactor Real.

Un hecho curioso y quizá relevante para entender hasta qué punto puede llegar la asimilación del avatar por parte del usuario es que en plataformas como *Second Life* la edad de cada usuario comienza a contar desde la creación del avatar, separando conceptualmente la vida real de esta *segunda vida* dentro de la red. Así encontramos que algunos de los artistas que han trabajado en el medio pueden haber realizado exposiciones con “un año de edad”. Podríamos entender a estas entidades como desdoblamientos de nosotros mismos o, haciendo referencia a Baudrillard, simulacros de un cuerpo original. Ese cuerpo original es entendido como el punto del que parte toda acción pero también como el punto hacia donde llega una información que es interpretada y a la que es vulnerable.¹⁶

Los primeros espacios virtuales donde se representaron objetos artísticos digitales estuvieron almacenados en CD's. Así, un salto importantísimo para la conservación de cualquier tipo de información digital acabaría siendo el acceso a contenido a través de internet. A finales del s. XX y principios del XXI se tenía la equivocada idea de que las nuevas tecnologías de almacenamiento protegían mejor los datos que los métodos tradicionales. Se pasó del Casete al CD y del CD al Pen Drive, así hasta llegar al medio más avanzado de almacenamiento en la actualidad: La nube. Pero todos estos dispositivos no son del todo fiables. El abandono de los soportes materiales está suponiendo un verdadero problema. Una solución es mantener un trasvase de datos constante de unos dispositivos a otros, pero es un esfuerzo verdaderamente colosal si se pretende conservar toda la información y el contenido que se ha generado y se está generando en la web.¹⁷ Otra cuestión que limita las posibilidades de esta tipología es el hecho de ser un producto “ya acabado”. Esto impide que exista cualquier tipo de comunicación recíproca entre el usuario y la institución. Tampoco favorece una comunicación entre usuarios al no permitir la conectividad entre dispositivos. Aunque la tecnología está avanzando a pasos agigantados durante los últimos años, aún no es lo suficientemente sofisticada como para crear copias

¹⁶ HAYLES, Katherine: “Embodied Virtuality: Or How to put Bodies Back to the Picture”, en MOSER, Mary Anne y MCLEOD, Douglas (Ed). *Immersed in Technology. Art and Virtual Enviroments*. Londres, MIT Press, 1996, p.11.

¹⁷ RIVERO MORENO, Luis: “¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital...op.cit. p. 29-31.

perfectas de las obras de arte reales. Con todo las representaciones digitales de estos objetos físicos tienen una calidad aceptable.¹⁸

Amit Sood es el director del *Google's Cultural Institute and Art Project* una iniciativa que pretende aprovechar los recursos y herramientas de la multinacional para tratar de acercar el arte a todos los rincones del planeta. En una de las múltiples conferencias que realizó para hablar del proyecto ponía de manifiesto lo difícil que era para él en su etapa de estudiante acceder a los museos de su ciudad natal en India y que eso fue lo que le llevó a trabajar en este proyecto.¹⁹ Si bien existen instituciones que dicen poseer una “colección de colecciones”, el *Google Art Project* se presenta a sí mismo como un “Museo de Museos” en la web. Comenzó trabajando con diecisiete instituciones que abrieron sus puertas al proyecto para digitalizar sus obras (con una resolución de más de dos millones de píxeles gracias a técnicas de fotogrametría, lo cual es verdaderamente sorprendente) y realizar fotografías de 360º de algunas salas de sus museos para tratar de captar la esencia de cómo sería visitar uno de sus museos y llevar, aunque solo sea virtualmente, el arte a millones de hogares de todo el mundo.²⁰

Resulta lógico que una empresa como *Google* que es conocida especialmente por su buscador, herramienta que le dio el prestigio que tiene hoy en día, que ha tenido acceso a infinitas imágenes, acabe siendo quien haya llevado adelante esta propuesta. Pero esa idea de la “Pinacoteca Doméstica”, esto es, la idea de poder acceder a una repositorio de imágenes desde tu propio hogar, tiene algunos precedentes interesantes.²¹ Quizá el más visionario sea el *Telemuseum* creado en el año 1926 por Frederick Kiesler, arquitecto, artista y teórico ucraniano interesado en la potencial relación entre el arte y el entorno doméstico. Kiesler llevó más allá la idea de la Pinacoteca Doméstica de Moholy-Nagy, fantaseaba con un espacio doméstico y transformable donde “*las paredes tuvieran paneles sensibilizados que actuarían como superficies de recepción de imágenes emitidas*” y que actuarían como “*santuarios donde las obras maestras pudieran ser ocultadas detrás de las paredes y reveladas de cuando en cuando*”.²² Kiesler estaba anticipando así el uso de las

¹⁸ www.ktlowe.com/AnAppraisaloftheDigitalMuseum.pdf (Consulta: 12 de diciembre 2017).

¹⁹ <https://youtu.be/11JIqxXmZhU> (Consultado el 20 de diciembre de 2017).

²⁰ www.google.com/culturalinstitute/about/ (Consultado el 20 de diciembre de 2017).

²¹ MOHOLY-NAGY, László: “Domestic Pinacoteca”, *Painting Photography Film*, Londres, 1925, pp. 25-26.

²² HUHTAMO, Erkki: “On the Origin of the Virtual Museum”, *Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture*, Estocolmo, 2002, p. 11.

pantallas como receptáculo de imágenes y también la introducción del arte virtual en el hogar, así explicaba Kiesler su idea del Telemuseo.²³

No es difícil suponer la efectividad que tiene la imagen para generar discursos paralelos en las colecciones y transmitirlos a través del mundo de una forma rápida y barata, poniendo en relación piezas que de otra forma difícilmente podrían ser puestas en relación. Decíamos que el Google Art Project permitía hacer recorridos a los museos gracias a la tecnología de las cámaras de 360°. Estos recorridos no permiten realmente tener una experiencia de inmersión en el espacio donde se muestra ese arte virtual. Todo esto hace que la ilusión de estar dentro del museo, aún con las gafas de realidad virtual puestas, sea parcial y difusa. Hace un par de años se dio un salto cualitativo que mejoró esta tecnología hasta permitir que se pudieran grabar videos en 360°, esto es, no solo captar el espacio sino también el tiempo del recorrido realizado con la cámara. Una propuesta muy sonada que utiliza este recurso es la del *Museo Dalí* en San Petesburgo. Con la colaboración de la empresa *Inception*, que se dedica a la creación de experiencias de realidad virtual, han desarrollado una serie de videos que permiten al usuario entrar dentro de los cuadros del propio Salvador Dalí y ser guiado a través de las posibles arquitecturas y espacios que encierran en su interior y siendo rodeado por las criaturas que componen su imaginario. Lo que distingue a esta experiencia de las anteriormente nombradas es que el espacio de inmersión está creado de forma completamente digital.

En 1958 la *Philco Corporation* creó el primer sistema interactivo inmersivo: el *Head-Sight-Television-System*, un primitivo modelo de casco adaptable a la cabeza frente al cuál se situaba un monitor vinculado con una cámara que se movía cuando el usuario giraba la cabeza. Este aparato encontró su evolución lógica en 1970 con el desarrollo del *Head-Mounted Display* desarrollado por *Sutherland* que permitía un grado más de interacción.²⁴ Peter Weibel en 1991 creó una instalación que reflexionaba sobre la relación e interacción entre el observador y el contexto en función a un espacio simulado. Dicha obra se llamaba *Cartesinisches Chaos* (Caos Cartesiano) y consistía en una plataforma de madera equipada con sensores y una proyección en la pared frente a ella en la que aparecía la imagen de una superficie líquida. El usuario se montaba en la plataforma y caminaba por

²³ KIESLER, Frederick: *Contemporary Art Applied to the Store and Its Display*, Michigan, 1930, p.120.

²⁴ GIANNETTI, Claudia: *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología...* op.cit, pp.114-115.

ella, como consecuencia en la pantalla se generaban señales digitales que reaccionaban al compás de sus pasos.²⁵

El verdadero triunfo que supone el uso de las gafas de realidad virtual en lo relativo al arte es la posibilidad de hacer visibles los resultados de una interacción entre el sujeto real y el entorno virtual. Esa interacción es lo que da visos de realidad a la experiencia de inmersión. La importancia en el museo actual de la interacción recíproca y de la concreción de experiencias es evidente. Peter Samis definía muy bien esta necesidad en su ensayo *The Exploded Museum* (2008) cuando afirmaba que el museo no es la suma de los objetos que contiene sino de las experiencias que desencadena.²⁶

Existen numerosos museos que han sido creados sola y exclusivamente para plataformas virtuales. Algunos como el *Museo de Valentino Garivari* tienen una menor calidad gráfica pero la suficiente como para presentar las piezas, otros como el muy reciente *Kramer Museum* se han centrado en mejorar sustancialmente la calidad gráfica de estos espacios para que la experiencia de inmersión del usuario sea lo mejor posible y las obras de su colección personal tengan un espacio sin igual en el que estar expuestas, desarrollando un entorno de una calidad nunca antes vista pero que apenas permite más interacción que la de transitar el museo.

Por otro lado el *VR Museum of Fine Arts* de la plataforma de videojuegos *Steam* creada en 2016 por *Finn Sinclair* se centra en experimentar con las posibilidades que las nuevas herramientas brindan para mejorar la interacción con el usuario.²⁷ Algunos videos de youtube realizados por los usuarios que han descargado gratuitamente el programa demuestran la capacidad que puede tener un museo de realidad virtual para atraer al público y que conozcan más sobre la historia del arte de una forma amena e interactiva.²⁸

Pero el arte virtual no solo está cobrando relevancia como parte de las colecciones de algunos museos físicos o virtuales, también está comenzando a desarrollarse un mercado artístico virtual. A lo largo de mi investigación he encontrado numerosas fuentes fiables de información que han mencionado de una u otra forma la plataforma *Second Life (SL)*

²⁵ Idem, p. 120.

²⁶ SAMIS, Peter: "The Exploded Museum", en Tallon, L y Walker, K.(eds). *Digital Technologies and the Museum Experience*, Walnut Creek, 2008, pp. 3-17.

²⁷ store.steampowered.com/app/515020/The_VR_Museum_of_Fine_Art/ (Consultado el 16 de diciembre de 2017).

²⁸ <https://youtu.be/jo0Z3W5Fft8> (Consultado el 16 de diciembre de 2017).

como un espacio donde la actividad museológica y el mercado del arte virtual está siendo especialmente exitosa. Podría pensarse que SL es un videojuego pero tanto sus creadores como los usuarios que lo frecuentan lo definen como un mundo digital donde se desarrolla una vida paralela a la real. En términos menos vagos Second Life es lo que se denomina como un MUVE (Multi-user virtual Environment), esto es, un entorno virtual donde se realizan interacciones sociales. Podría entenderse como una evolución lógica de los antiguos foros o chat web.

En la plataforma se ha generado a lo largo de los años un acervo cultural específico y particular. Se han creado numerosas producciones de carácter artístico, desde copias de piezas reales hasta producciones originales que han aprovechado las ventajas del medio virtual. Así, muchos usuarios se han convertido en artistas dentro del medio y algunos artistas se han introducido en el medio para experimentar con las posibilidades que este ofrece.²⁹

Un caso bastante estudiado es el de Gazira Babeli, una artista que trabaja la performance y que ha realizado gran parte de sus piezas en Second Life. Olga Goriunova la define como “*Una criatura de Second Life, una de las más excitantes artistas de los últimos años, una programadora, una performer, una disruptora, cómica y maniática*”.³⁰ Gazira explora a través de su arte un amplio rango de cuestiones en las que contextos culturales reales se mezclan con los nuevos comportamientos que la sociedad ha adquirido en el mundo virtual. Su estilo va desde lo estrambótico y recargado a lo minimalista, sus acciones no están sujetas a ninguna etiqueta, van desde la performance planificada y guionizada hasta las acciones más improvisadas. En ocasiones se le ha comparado con movimientos como el futurismo, el situacionismo, el dadaísmo o Fluxus.³¹ El hecho de que esta artista haya triunfado en Second Life realizando Performance y acciones no es baladí, nos habla de la importancia que tiene en el medio la interacción y la comunicación, la idea del *prosumidor*, muy ligada a internet, y la integración del individuo en un grupo social concreto.

Babeli lleva desde el año 2006 realizando performance en diferentes plataformas y también ha creado obras virtuales no performativas. Algunos ejemplos serían *Second Soup*.

²⁹ RIVERO MORENO, Luis: “¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital”, op.cit, p. 26

³⁰ GORIUNOVA, Olga: *Art Platforms and cultural Production on the Internet*, Nueva York, 2012, p. 62.

³¹ Ídem, p. 65.

You love Pop Art, Pop Art hates you (2006), *Avatar on Canvas* (2007), *Nudes Descending a Staircase* (2007), *Olym Pong. Gods play Pong with you!* (2008) o *iGods* (2009). *iGods* llegó a formar parte de la exposición virtual *Doppelgänger* realizada por la *National Portrait Gallery* de Canberra en el año 2009 en la que se recogían numerosas obras virtuales de numerosos artistas.

Pero también se han realizado exposiciones monográficas de ella dentro de la propia plataforma Second Life. Así, en el año 2007 se realizó la primera retrospectiva de la artista comisariada por otros dos usuarios de la plataforma: Beavis Palowaksi y Sugar Seville.³² La exposición presentaba algunas de sus pasadas performances en forma de “Instalaciones”. El hecho de encontrarse en un medio virtual permite realizar este tipo de concreciones de lo efímero: Una misma entidad (avatar) puede estar en múltiples estados y situaciones a la vez (dislocación y translocación) y permanecer en dicho estado a lo largo del tiempo. El avatar del artista puede entonces reproducir en un mismo espacio y a lo largo del tiempo todas las acciones que hizo, haciendo posible algo que es inviable en la realidad.³³ La antes mencionada exposición *Collateral Damage* se encuentra disponible para su visita en un espacio reservado de la plataforma Second Life. Esto demuestra el interés que existe por conservar las obras de arte virtual por parte de los usuarios de la plataforma.

Las exposiciones que se realizan en Second Life han estado años investigando sobre las posibilidades del medio y pueden entenderse como una auténtica fuente de investigación museográfica y museológica virtual. Se realizan exposiciones tanto en espacios confinados en salas como en espacios abiertos; con las piezas dispuestas tradicionalmente, esto es, colgadas en las paredes y posadas en el suelo, o flotando en el espacio; utilizan recursos tales como videos, audioguías, cartelas, folletos informativos y también se han abierto espacios dentro de los museos tales como tiendas de regalos o cafeterías.³⁴ Estos dos últimos casos resultan especialmente interesantes porque nos hablan de dos de los factores que han hecho de SL uno de las ideas más influyentes en el mundo de los MUVes: La sociabilización y la economía.

Second Life es una plataforma social e interactiva. No hay otro objetivo que el de relacionarse y configurar el mundo en el que estas relaciones tienen lugar. Los usuarios

³² http://www.gazirababeli.com/collateraldamage_show.php (Consulta de 2 de noviembre de 2017).

³³ http://www.gazirababeli.com/collateraldamage_locusolus.php (Consulta de 2 de noviembre de 2017).

³⁴ MARTY, Paul: “A Second Life for Your Museum: 3D Multi-User Virtual Environments and Museums”, en TRANT, J y BEARMAN, D (Ed). *Museums and the Web 2007*, San Francisco, 2007, p.11.

desde su lanzamiento en 2003 han estado creando continuamente espacios dedicados al arte, desde galerías hasta museos y centros de arte. En una búsqueda por la base de datos de se pueden encontrar hasta 75 Galerías y 60 museos que responden a dichas etiquetas. Si buscamos cualquier espacio que esté relacionado con la realización de actividades artísticas la cifra aumenta a 213 espacios.

La calidad museográfica y museológica de muchos de ellos es bastante cuestionable. Algunos aprovechan mejor que otros los recursos que brinda la plataforma y los discursos que se generan en la mayoría de los casos son pobres y superficiales, pero cada uno de estos museos de alguna forma refleja la personalidad de su creador que, recordemos, en la mayoría de las ocasiones realiza todo el trabajo de creación de forma solitaria, no tienen estudios relacionados con el arte y la cultura y en muchos casos no superan la mayoría de edad. De entre todos los casos de estudio el más destacable sin duda por generar discursos interesantes, con una museografía adecuada, utilizando recursos de lo más variopintos y actualizando constantemente el contenido es el Museo Vordun.

El Museo Vordun es el paradigma de lo que podría llegar a ser un Museo Virtual. Este caso de estudio es bastante superior a la media de museos que se reparten por el extenso mapa de SL. Las exposiciones suelen incluir textos de sala bastante adecuados y una museografía apropiada. También elementos interactivos, desde instrumentos de cuerda que simulan el sonido de los instrumentos que aparecen en las obras a las que hacen referencia, hasta cartelas y videos. Otro aspecto interesante es que Vordun, además, creó un catálogo de la exposición que podía hojearse (literalmente) y comprarse en versión .pdf la tienda de regalos. También camisetas, “prints” y más merchandising relativo a la exposición.

Las posibilidades que brinda SL no son ilimitadas pero muestran perfectamente el gran potencial que tiene el museo virtual para acercar el arte a los usuarios de todo el mundo y que se genere un diálogo y una reflexión constante. El poder generar casi cualquier discurso en un tiempo record y con una cantidad de recursos infinitamente menores de los que se usan en una exposición real tiene un gran potencial para convertirse en el complemento perfecto para los museólogos. Con todo, Second Life comienza a quedarse algo obsoleta como plataforma a nivel gráfico y tecnológico a pesar de haber sido actualizando constantemente. VRChat es una plataforma similar que permite una inmersión total en el espacio gracias a la tecnología de Realidad Virtual. Aunque SL

también permite utilizar gafas de realidad virtual en el espacio, no permite interactuar de forma tan fluida con el entorno como VRChat donde, gracias a los nuevos periféricos, se permite modificar el entorno con total libertad y no solo a partir de movimientos ortogonales.

Algunos museos físicos ya se han lanzado a adquirir algunas piezas nativo-digitales. Uno de los casos más conocidos es el del MoMa de NY quien desde hace ya varios años ha estado adquiriendo los códigos de programación de algunos videojuegos claves para la historia del videojuego. Pero a la hora de exhibirlos en su espacio físico comienza a verse limitaciones. En un museo virtual cualquier usuario del mundo podría apreciar las obras virtuales sin necesidad de personarse en Nueva York. En lo sucesivo analizaremos algunas de las manifestaciones más importantes y cómo están surgiendo nuevas profesiones y proyectos que tratando de sacarles el máximo partido.

Tanto el Net.art como el Arte de Realidad Virtual o VR son dos muestras claras de cómo existen manifestaciones artísticas nativas virtuales. El Net.art aprovecha la arquitectura de datos web para generar un contenido artístico, con una estética muy particular, en muchas ocasiones crítico e interactivo y que habitualmente trata de experimentar con el medio en el que se inserta e intenta referenciarlo autolimitándose a las herramientas más básicas del navegador. En realidad, podría considerarse Net.art cualquier manifestación consciente que un artista realice a través de las herramientas propias de la web y siempre que la obra se aloje dentro de ella.

Habitualmente cada obra Net.art está alojada en una dirección propia y normalmente los artistas tienen una página web donde se agrupan todas ellas. De alguna forma estas páginas web podrían entenderse como otra tipología de museo virtual muy particular. El Arte de Realidad Virtual (VR) ha surgido hace relativamente poco tiempo gracias a la creación de una serie de periféricos que te permiten por un lado, gracias a las gafas de realidad virtual, tener una visión completa del entorno virtual en el que el usuario se inserte y, con la ayuda de unos mandos de control creados por Google y llamados Tilt Brush (dibujar cualquier tipo de trazo tridimensional en dicho espacio, utilizando diferentes colores e incluso complementar las obras con efectos de animación.

Tilt Brush es en realidad una herramienta de trabajo para el artista desconocida hasta el momento. Hasta ahora cuando un artista pretendía realizar un objeto virtual tridimensional tenía que trabajar con la tableta en algún programa de edición y más tarde

trabajar con otros programas como Unity en los que mediante el ratón y el teclado iban configurando los objetos virtuales a través la modelación de polígonos y formas geométricas tridimensionales. De tal forma que para modelar, por ejemplo, una escultura, el artista podía estar trabajando bastante tiempo. La libertad de trabajar a través de parámetros, matemáticas y geometrías puras es precisamente que existe una limitación geométrica y ortogonal a la que el artista debía ceñirse. El Tilt Brush en realidad es un pincel que te permite crear formas libres y a mano alzada en el espacio virtual, no solo en dos dimensiones, sino en tres y, de alguna forma, también en 4D, ya que el artista puede controlar a posteriori el movimiento de los objetos y su transformación a través del tiempo.

Las posibilidades del Tilt Brush muestran un futuro bastante prometedor en lo relativo al arte virtual, de momento hay pocos artistas que estén centrando su línea de investigación en trabajar con esta nueva, y por lo tanto incierta, herramienta. Pero cada vez son más los usuarios que se aproximan a ella con ansias de experimentar. El problema de esta herramienta es que a día de hoy es un producto bastante caro y no está al alcance de todos los bolsillos. Es posible que las instituciones culturales tarden bastante tiempo en darle el reconocimiento que, en lo personal, creo que se merece y apoyar económica y socialmente a los artistas que quieren experimentar con ella. De momento, como no podía ser de otra forma, ha sido la gran multinacional Google, que como dijimos creó la herramienta, quien está aportando los primeros apoyos económicos y las primera iniciativas para ver hasta donde se puede llegar con esta herramienta.

Tilt Brush, Artistas en Residencia es una iniciativa de Google para apoyar la creación y experimentación de 42 artistas utilizando la nueva herramienta de trabajo. Al modo de las residencias de artistas tradicionales, Google ha agrupado a una serie de artistas de diferentes ámbitos, desde ilustradores, dibujantes de cómics, escultores, artistas plásticos y diseñadores gráficos, apoyándolos económicamente y permitiéndoles experimentar con la nueva herramienta. La iniciativa ha demostrado que gracias al Tilt Brush se pueden crear no solo figuras de carácter escultórico sino entornos completos, con una calidad visual decente pero todavía imperfecta. Algunos diseñadores ya han comenzado a utilizarlo para realizar sus diseños, funciona especialmente bien en ese sentido ya que pueden verlos directamente en tres dimensiones mientras trabajan.

Ante las nuevas oportunidades que ofrece el museo virtual surge también el papel del comisario virtual o digital (Digital Curator) que se encargaría de realizar las mismas

labores curatoriales que siempre han realizado pero en la red de redes. Así David Quiles (1973-), por ejemplo, se lanzó a crear la feria de arte *The Wrong New Digital Art Biennale* que desde 2013 se establece como una de las muestras de arte digital y virtual más prestigiosa a nivel internacional. En su primer año de existencia reunió hasta siete mil obras de más de mil quinientos artistas que mostraban las propuestas discursivas de ciento doce comisarios. Cada una de estas propuestas se disponían en un espacio alojado en la web a modo de pabellones virtuales. Quiles hablaba de lo accesible que es el medio virtual para generar este tipo de propuestas.

En estas palabras se refleja también la importancia de una figura con miras profesionales que ejerza de elemento decantador de todo el contenido digital merecedor de ser considerado arte. Internet es un espacio donde cada día se genera una cantidad de contenido inabarcable, además el arte digital y virtual es una manifestación que tiene pocos años de vida y que difícilmente puede valorarse bajo los mismos criterios con los que se ha venido valorando el arte tradicional. El Comisario virtual debe conocer bien las posibilidades del medio y del arte que en él puede generarse para determinar hasta qué punto una obra merece ser denominada arte y entrar a formar parte de algunos de los mecanismos anteriormente citados de legitimación artística virtual.

El 4 de abril de 2018 la plataforma de videojuegos Steam lanzó un software llamado *Acute Art*, una suerte de espacio virtual donde se pretende recopilar obras de realidad virtual de los artistas más reconocidos del panorama artístico actual. Hasta el momento ya incluye trabajos de Marina Abramovic, Olafur Eliason, Christo & Jean-Claude. Anish Kapoor o Jeff Koons. De momento este software es totalmente gratuito, cualquier persona puede visualizar estas obras con el único requisito de tener acceso a un ordenador. Pero teniendo en cuenta que en la última edición de *The Wrong Biennial*, muchas de las obras de realidad virtual fueron vendidas por cientos de miles de dólares siendo obras de artistas emergentes o no consolidados en el mercado cabe preguntarse: ¿A cuánto ascenderán los precios de obras de realidad virtual de artistas tan conocidos como los representados en *Acute Art*? ¿Cómo reaccionará el mercado del arte tradicional a estas nuevas propuestas? ¿Cuán arriesgado es comenzar una colección de arte virtual considerando los problemas de conservación de este tipo de obras? ¿Cuánto tardarán los espacios tradicionales de legitimación artística en acomodarse a estas nuevas manifestaciones? Y especialmente ¿Cómo reaccionarán los públicos ante todo esto?