

Los museos en Second Life como una ventaja del mundo virtual.

Mtra. Lidia del Carmen Andrade Cortes

lidiadelcarmenan@gmail.com

Universidad Nacional Autónoma de México División de Estudios de Posgrado Facultad de

Dr. José Antonio Jerónimo Montes

jajm@servidor.unam.mx

Universidad Nacional Autónoma de México. División de Estudios de Posgrado, Facultad de

Resumen

Las manifestaciones culturales que se presentan en el metaverso, o entorno inmersivo de Second Life, retoman concepciones antropológicas de cultura, como la interpretación de significados, analizando los traslados de las representaciones sociales que se manifiestan en este entorno, se busca describir las reproducciones que se realizan en este espacio de inmersión tridimensional, de sitios culturales arquitectónicos, de interacciones mediadas que por las características de esta herramienta permiten lograr sensaciones de realidad.

A partir del diseño metodológico que la etnografía virtual permite, de las herramientas como la observación participante y la descripción densa, se pretende entender la aportación de esta herramienta a las actividades culturales.

Palabras Clave: Cultura; Mundos Virtuales, Inmersión; Interacción

La Cultura y el Mundo Virtual

Para Austin (2001) cultura es la elaboración de construcciones explícitas de la tradición, las ideas, el folclor, los rasgos nacionales, el carácter étnico, entre otros, y son elementos que caracterizan la cultura, plantea además que la identidad sobre todo, es básica para una elaboración cultural, y que a pesar de que todas las culturas son diferentes, parecen estar en vías de parecerse unas a otras en el sentido, de que se preocupan de afirmar sus diferencias culturales Para Geertz (1995), cultura no es una ciencia experimental en busca de leyes sino unas ciencias interpretativas en busca de significados, un entramado de significados compartidos que obtienen su connotación del contexto (geografía, clima historia y proceso productivos), pero que habita en la mente de los individuos, dándoles una identidad cultural específica; justificando el argumento teórico que nos dice, la cultura está tanto en la mente de los individuos, como en el ambiente en que ellos viven.

Para Fischer en Austín (2001) menciona que es "el concepto abstracto que describe procesos de desarrollo intelectual, espiritual y estéticos" del acontecer humano, incluyendo la ciencia y la tecnología, "el progreso intelectual y social del hombre en general, de las colectividades, de la humanidad". Usa el concepto de cultura en su acepción sociológica, cuando se refiere a la suma de conocimientos compartidos por una sociedad.

Considerando los conceptos anteriores, se define como cultura al conjunto de elementos contextuales que median las prácticas culturales de los actores sociales, para la negociación de significados compartidos, que se potencializan al manifestarse en los mundos virtuales tridimensionales.

Esta negociación de significados la vemos trasladada al mundo virtual, ya que permite simular representaciones de las actividades que se llevan a cabo en los espacios presenciales, el interés de este documento se centra en comprender las representaciones sociales que son recreadas en estos mundos virtuales

Mundos Virtuales

Los Mundos Virtuales son definidos por Klastrup (2003), como "...una representación persistente que ofrece la posibilidad de interacción sincrónica entre usuarios y entre usuarios y el mundo, dentro de un espacio diseñado en la forma de un universo navegable".

Permiten la interacción entre sus participantes y contemplan las posibilidades de interactividad, corporeidad y persistencia. Castronova (2005)

Se define como una simulación tridimensional (3D), multisensorial, inmersiva, en tiempo real, interactiva, de un espacio en el que los usuarios pueden experimentar sensaciones. "una representación tridimensional por ordenador de un espacio en el que los usuarios pueden mover libremente su punto de vista en tiempo real". Ibáñez et al (2006)

Estos Mundos virtuales tienen diversas aplicaciones, desde las lúdicas en los videojuegos, hasta el desarrollo de simulaciones que representan manifestaciones culturales, como museos, conciertos, esculturas, pinturas, arquitectura, teatro, danza, entre muchas otras, que brindan un enfoque realista y próximo al usuario, por el grado de inmersión e interacción que se pueden lograr.

La sensación de inmersión y presencia se genera al integrar la rápida generación de varias imágenes de alta calidad por segundo, desplegadas en un área que cubra un amplio grado de campo de visión del usuario, y cuando interactúa al moverse o modificar el espacio y sonido espacial está relacionado con el ambiente al que se da vida. Ramos et al (2007)

Los Mundos virtuales tienen diversas aplicaciones, desde las lúdicas en los videojuegos, hasta la oferta de espacios (entornos virtuales) para la colaboración, esto debido a que brindan un enfoque realista y próximo al usuario, por el grado de inmersión e interacción que se pueden lograr.

Los hay de código abierto como "Open Simulator", los de actividades esencialmente lúdicas como "Habbo Hotel", los infantiles como "Club Penguin" entre muchos otros, el mundo virtual en el que se centra este trabajo, es en el llamado Second Life (SL), (segunda vida). Este mundos virtual permite la construcción y la creación a sus participantes además de todas las características que estos entornos tienen.

Creado por Philip Roselade nos ofrece ser un espacio virtual mediado por la red Internet, con la posibilidad de elaborar simulaciones que crean un ambiente tridimensional de inmersión, los participantes de este escenario, por medio de un Avatar o representación gráfica del usuario, lleva ese nombre por ser una palabra de origen sánscrito avatāra que significa 'el que desciende'; proviene de avatarati, en el marco del hinduismo, es la encarnación del dios Vishnú. Los avatares permiten crear y personalizar su identidad identificando a los usuarios.

Se tienen además las oportunidades de interactuar, manipular y construir, participar en diversas acciones y actividades, permitiendo apoyar con poco esfuerzo y recursos las actividades que en el día a día no siempre serían viables.

SL tiene la apariencia de un video-juego, sus espacios geográficos virtuales llamados islas, permiten la construcción y diseño de objetos con los que se puede interactuar programando a los objetos creados para realizar ciertas funciones o procesos mediante un lenguaje particular, llamado lindenScript, esta habilidad permite un sinnúmero de actividades que el usuario puede desarrollar al manejar este lenguaje.

Existe una economía virtual, la moneda es el Linden dólar, al ser usuario de este mundo se puede o no participar en ella, ya que existen sitios (islas) de objetos gratuitos, donde es posible adquirir accesorios para su participación en este mundo.

Cuestión de Análisis

La cuestión que se presenta como una problemática a considerar es: ¿cómo es que los contextos culturales tienen tanto arraigo, que permiten traspasar la barrera de lo presencial a lo virtual?

Los espacios culturales en el entorno inmersivo de Second Life

El contexto cultural en el que se desarrollan las actividades e interacciones del entorno inmersivo, muestran un traslado de los significados que se tienen en las experiencias de la vida real, de tal forma se encuentra una representación de una Mezquita que para tener acceso a su interior, es requisito vestir la indumentaria adecuada para ese espacio, tal como sucede en la vida real, (Ver imagen 1 2 y 3) hasta conciertos (Ver imagen 4) en los que los asistentes se presentan vestidos de etiqueta como corresponde a un evento de este tipo.



Imagen 1

Simulación de la Mezquita Andalus

Generalife

Usuario simulando en oración



Imagen 2

Simulación de la Mezquita Andalus

Generalife

Usuario simulando en oración



Imagen 3

Simulación de la Mezquita Andalus

Generalife

Usuario con velo para ingresar a la Mezquita



Imagen 4

Realización de un concierto

Encontramos además diversas actividades culturales como exposiciones, museos, espacios educativos como campus universitarios, entre muchos otros, es tan solo con presionar un botón un “teleport” que podemos visitar diversas reproducciones tridimensionales dentro del Mundo Virtual.

Una de las posibilidades del mundo virtual es la de recrear edificios históricos, iconos culturales y hacerlos disponibles para visitarlos y estudiarlos, situación atendida por la museografía.

La museografía que Rico (2006) define como “la disciplina técnica que conlleva la aplicación a la práctica de los estudios teóricos y filosóficos de lo que es el museo y de cómo se puede organizar” (pág. 17), nos permite aproximarnos conceptualmente a las recreaciones que se logran en los mundos virtuales.

Una línea más específica es la museografía didáctica interactiva, que de acuerdo con Santacana et al. (2007) es “el conjunto de técnicas museográficas destinadas a un objeto común: facilitar o permitir la interrelación o la relación activa entre el visitante y el objeto a visitar... ...cuando los módulos o elementos de la exposición necesitan de la participación y acción del visitante, poniendo en marcha sus sentidos, así como diferentes mecanismos físicos, mentales y emocionales” (pág. 258)

El mundo virtual de Second Life permite lograr interactividad de los participantes con el entorno y los objetos e interacciones entre los participantes.

Una disciplina que ha incursionado en los mundos virtuales es la museografía. Muestra de ello es el Museo de Arte de Dresde en Second Life (ver imágenes 5, 6 y 7) que es ejemplar en dos aspectos. En primer lugar como representación impresionante del museo donde además de disfrutar de obras de arte y del entorno se ofrece a los estudiantes de bellas artes que puedan perfeccionar sus estilos y técnicas. En segundo lugar se facilita el acceso a colecciones que solo pueden verlas aquellos que viajen a Alemania, o ver las representaciones fotográficas de una pequeña selección en una página web.



Imagen 5

Museo de Arte de Dresde edificio.



Imagen 6

Museo de Arte de Dresde galeria



Imagen 7

Museo de Arte de Dresde pasillo

Esta recreación de las exposiciones reales le dá al visitante una sensación de inmersión, pudiendo pasear en torno a las obras, leyendo la información que cada una ofrece y escuchando un audio-guía.

Otros ejemplos de arte son el Vassar College de la Capilla Sixtina. (Ver imagen 8) Aquí el arte es todo el edificio, no sólo lo que se encuentra en las paredes, sino en el piso y en el techo también.



Imagen 8
Capilla sixtina

La exposición de espacios dedicados a la museografía puede continuar de con un sinfín de sitios y lugares, se presentan algunos haciendo la siguiente clasificación

Espacios Nacionales

La Catedral de Guadalajara, Jalisco

Las ruinas Mayas de Chichen Itzá

Espacios Internacionales

La Mezquita de Córdoba

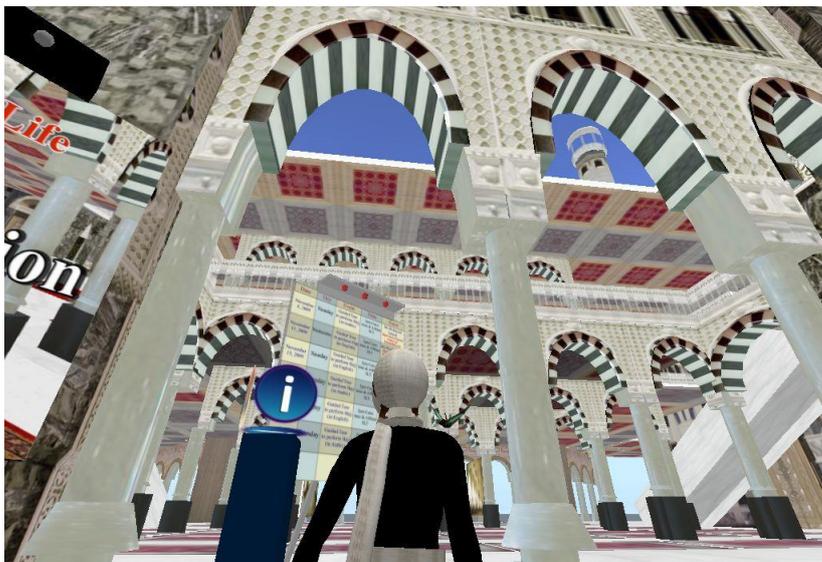


Imagen 9

El Coliseo Romano

Puerta de Brandenburgo. Berlín



Imagen 10

El templo del Monte San Miguel

La ciudad Prohibida de Pekín

Arabia

Egipto



Imagen 11

El Partenón



Imagen 12

Milán

Florenca

Islam

La Capilla Sixtina

La Torre Eiffel

La representación del Titánic

Moscú. Catedral de San Basilio. Noche

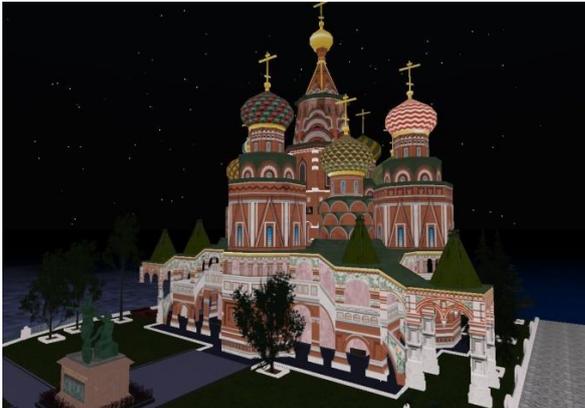


Imagen 13

China



Imagen 14

La lista es interminable y los escenarios aún más variados, desde zoológicos hasta gabinetes odontológicos, con los accesorios necesarios, son los elementos culturales que aunados a la arquitectura virtual, crean significados e interacciones entre los usuarios, quienes trasladan sus representaciones sociales a estos entornos teniendo conductas similares a las cotidianas llevadas a cabo en lo presencial.



Imagen 15
Concierto en vivo.



Imagen 16
Catedral de Guadalajara, Jalisco, México



Imagen 17
Las ruinas Mayas de Chichen Itzá



Imagen 18
Reunión de usuarios.

Las imágenes (Ver imágenes 15, 16, 17 y 18) nos muestran algunos de los espacios que mencionamos, y las posibilidades de interacción y de representaciones sociales que se desarrollan mediados por el ambiente tridimensional de Second Life

Conclusiones

Nuestro análisis se centra en las oportunidades museográficas que los mundos virtuales brindan para su desarrollo y reproducción, se presenta a continuación como resultado de este trabajo la siguiente categorización de diversos sitios representados tridimensionalmente:

Espacios de interacción recreativa: en ellos encontramos representaciones culturales que permiten conocer la arquitectura y diseño de los espacios que se han reproducido se aprecian al igual que en la vida real, entre ellos tenemos: el Partenón, la Capilla Sixtina, la Puerta de Brandemburgo, la Muralla China entre otros; en ellos se destacan los elementos culturales estéticos, la carga de significados que se les proporcionan a estos elementos por el valor histórico y estético que se hace de ellos.

Espacios de interacción social: en estos entornos nos encontramos aunado al aspecto arquitectónico, la representación del marco cultural, ya que vemos representadas las prácticas cotidianas llevadas a cabo en la vida real, tenemos entonces que al entrar a una Mezquita nos es necesario usar la vestimenta adecuada, se marcan sociales de comunicación, tenemos el sitio llamado Al-Andalus, La Catedral de Guadalajara en donde se escuchan las oraciones que este espacio religioso real interpreta y que es con cierta programación de scripts llevada a lo virtual

El Coliseo, donde encontramos como reproducción las prácticas de la Antigua Roma, objetos diseñados con la figura de un león que espera en un calabozo ser soltado al centro del coliseo.

En otro aspecto de lo social, se han desarrollado escenarios culturales encontramos Italia, Milán, Florencia, La Torre Eiffel y también Opera Joven, en donde se organizan con componentes de una ciudad completa, se logran representaciones de eventos, con recursos que permiten apreciar, conciertos, exposiciones y manifestaciones culturales como eventos religiosos, encontramos representaciones de ceremonias como lo son las bodas católicas, en la región Titanic se puede revivir el naufragio, o una región que representa la noche en que se traslado a la población judía del gueto a los campos de concentración.

Representaciones personales: En este aspecto cultural de la necesidad de pertenencia y reconocimiento de los seres humanos con la identificación de un grupo social, encontramos manifestaciones virtuales que permiten transformar su representación virtual, de una forma libre sin restricción alguna, desde los aspectos físicos de la imagen, dimensione, apariencias, vestuarios, así como de formas de conducta y prácticas culturales que les permiten esta pertenencia a los grupos que este entorno ofrece, podemos observar grupos académicos, religiosos, de seguimiento a grupos musicales, de construcción, de negocios, incluso de limitaciones físicas.

Nuestros análisis nos permiten comprender que el desarrollo cultural que se da en lo presencial se traslada a lo virtual, y son tan arraigadas las representaciones sociales que encontramos reuniones en las que es necesario tener sillas y el protocolo de una reunión presencial para los avatares que en realidad no sienten cansancio.

Referencias

- Arregocés, B. (2007) Cómo crear un avatar en Internet. Consumer Eroski, el diario del consumidor. Disponible en: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2007/12/11/172394.php>
Accedido el 2 de diciembre de 2009
- Austin M, (2001) Relación entre el arte y la cultura. Trabajo presentado al Seminario de Análisis Cultural realizado por la Agrupación Cultural de Temuco.
- Castranova, E, (2005) Synthec Worlds The business and Culture of online games The University of Chicago Press
- Domínguez, D., Beaulieu, A., Estalella, A., Gómez, E. Schnettler, B. & Read, R. (2007) Etnografía virtual. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social
- Geertz, C. (1995). La interpretación de las culturas. España: Gedissa editorial.
- Ibáñez, J., Delgado, C., Aylett, R. (2008) Presentación Entornos Virtuales: un mundo sin límites. España: Novática Revista de la Asociación de Técnicos en Informática Nº 180, marzo-abril, año XXXII
- Jerónimo J. (2007) Aprendizaje en red, en busca de la comunidad virtual UNAM FES Zaragoza México D. F.
- Klastrup, L. (2003). A poetics of virtual worlds. In Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference, RMIT.
- Museo de Arte de Dresde en Second Life (2010) Disponible en: <http://www.skd.museum/>
<http://www.dresdengallery.com/index.php>
<http://slurl.com/secondlife/Dresden%20Gallery/128/128/0>
- Ramos, M., Larios, J., Cervantes, D., Leriche, R. (2007) Creación de ambientes virtuales inmersivos con software libre. México: Revista Digital Universitaria, 10 de junio Volumen 8 Número 6 • ISSN: 1067-6079
- Rico, J. (2006) Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Silex ediciones S.L. Alcala, Madrid, España
- Santacana, J.& Serrat, N. (2007) Museografía didáctica. Ariel Patrimonio 2ª edición. Book Print Digital. Barcelona España.
- Vasilachis, G. (2006) Estrategias de investigación cualitativa Gedisa editorial
- Vassar College de la Capilla Sixtina (2010) Disponible en: <http://slurl.com/secondlife/Vassar/200/85/27>