



Síntesis:

Se pretende dilucidar sobre algunas dimensiones técnicas de la virtualidad, y de la politextualidad entendida como una forma de manipulación del texto y como dinámica para el juego del lenguaje de los relatos digitales; la reflexión se hace en el marco de la posmodernidad, sobre las experiencias creadas por el habitante en un entorno o mundo virtual (Second Life); con el fin de reconocer la polifuncionalidad del texto (imágenes, sonidos y palabras de síntesis) con relación al usuario, en un espacio en tercera dimensión no inmersivo, que funciona como juego de lenguaje, en el momento que el avatar, es decir, el usuario a partir de un imaginario, busca comunicarse y participar interactuando a través de un ordenador con textos digitales que se pueden configurar, reconfigurar y transformar, para generar productos no solamente limitados con el arte, sino también relacionados con el consumo, la discusión y la cooperación, formas que a través del diseño se orientan a nuevas dinámicas de comunicación.

Palabras clave: realidad virtual, mundos virtuales, Second Life, texto digital, politextualidad.

Synthesis:

It is intended to clarify some technical dimensions of virtuality, in addition to politextualidad as a form of manipulation of the text and as dynamic language for the game of digital stories, reflection is done in the framework of postmodernity, the experiences created by the person or in a virtual world (Second Life), in order to recognize the text of the multifunctional (images, sounds and words of synthesis) relative to the user, in an area not immersive third dimension, which operates as a language game, when the avatar, the user is from an imaginary, seeks to communicate and participate interacting through a computer, digital texts that can configure, reconfigure and transform, to produce not only limited to art, but also related to consumption, the discussion and cooperation, through the forms that are oriented to design new dynamics of communication.

Key Words: virtual reality, virtual worlds, Second Life, digital text, politextualidad.

Dinámicas de comunicación en un escenario virtual en tercera dimensión

Silvia Milena Pérez

Docente UNIMINUTO, Especialista en Tecnologías Digitales Online y Offline, candidata a Magíster en Diseño y Creación Interactiva.
e-mail: milena.silvia@gmail.com

Fecha recepción: 25-05-09
Fecha aceptación: 21-10-09

“El hipertexto es ya una parte inherente a cómo entendemos la red, por eso quizá haya que moverse en las direcciones en las que ésta se mueve, buscando nuevas avenidas que no estén tan gastadas”¹.

Resalta Alejandro Rodríguez (2006) que no nos preocupemos más por definir el hipertexto, sin dejar de reconocer su protagonismo, es importante revisar otros temas relacionados con la esencia del mismo: la extensión de las posibilidades expresivas.

La siguiente reflexión pretende abordar diferentes conceptos digitales que reflejan la ampliación y polifuncionalidad del texto de síntesis,

¹ PAJARES, S. Citado en Escenarios de la escritura en el siglo XXI por RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro (<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>) (3-01-2009).

confrontándolos con una herramienta de realidad virtual como Second Life (SL), un mundo no inmersivo en línea.

Comunicación virtual

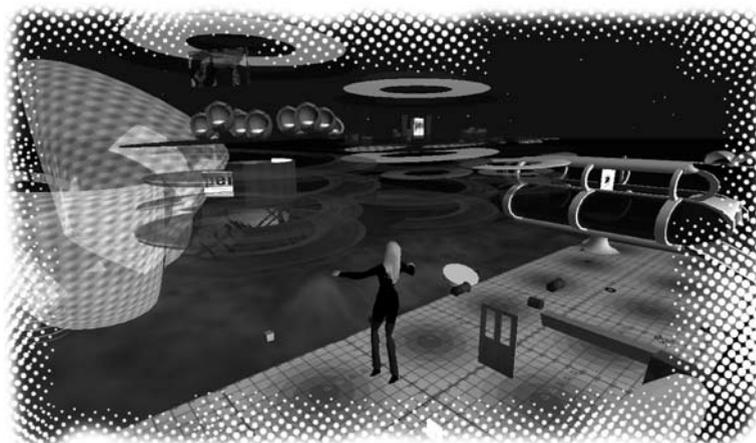
Los acelerados cambios que estamos viviendo, nuevas necesidades de comunicación, las tecnologías ofrecidas y hasta la congestión vehicular, han propiciado otros ambientes y condiciones actuales, que nos obligan a tener a la mano el mayor hipertexto del mundo: la Internet. Estos procesos de comunicación mediados por las tecnologías digitales han cambiado la forma de ver las cosas, las herramientas con las que se cuenta actualmente para el manejo de la información son muy diferentes a las que se empleaban en el pasado, así como los gráficos tridimensionales, que juegan un papel vital; se ha construido una nueva cultura del mundo contemporáneo: textos de síntesis (imágenes, sonidos y palabras), intervenidos a través de un ordenador, con los cuales el ser humano interactúa, construye y consume; construcciones colectivas donde el usuario tiene

la opción de participar, transmitir mensajes, discutir y cooperar, buscando una relación personalizada, directa y en tiempo real.

Una de las variaciones de la comunicación, es la comunicación virtual, referida al conjunto de intercambios y mutaciones dentro de un entorno sintético, donde convergen discursos y culturas; éste sugiere la idea del avanzado estado en que se encuentra la comunicación y por ende el lenguaje utilizado por los seres humanos, caracterizado ahora por potentes formas de crear, manipular y distribuir la información digital que se encuentra en la red. Este tipo de comunicación es entonces un intercambio de contenido digital en Second Life (SL), basados en órdenes generados por el usuario a través del computador.

Lo virtual

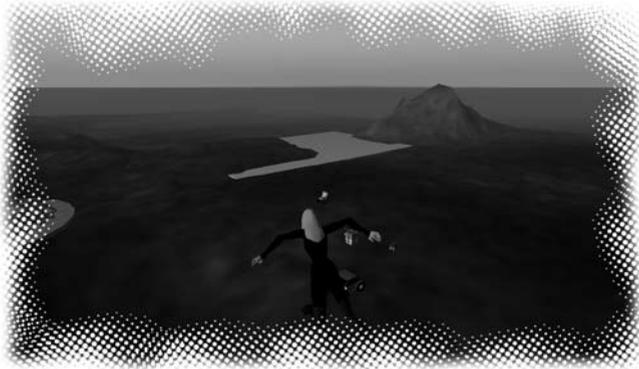
En el mundo actual altamente tecnologizado, se evidencia fuertemente el carácter artificial de las experiencias que involucran al ser humano con la virtualidad. Los filósofos la defienden sustentando que es lo que existe en potencia, pero no en acto, ya que se actualiza, se crea, pero no se concretiza, por ejemplo, el girasol está virtualmente presente en la semilla. Entonces se puede decir que lo virtual se opone a lo actual, más no a lo no real o falso. Por que ésta tiende a transformarse o mutar, es una presencia, aunque no sea tangible o física. Entonces los textos de síntesis son complementarios a nuestro entorno tangible, lo real con lo virtual no se debe contraponer sino complementarse, pues se necesitan el uno y el otro para subsistir, lo virtual necesita del soporte físico para actualizarse, lo real se sistematiza por medio de lo virtual. El ser humano puede ir a un parque de diversiones y disfrutar de una montaña rusa, o bien sentir el vértigo observando





Cibersociedad

una película en un cine domo de formato gigante, la diferencia está en que la física y el usuario se complementan; en el virtual es una experiencia informacional,



se transforma lo físico en información para crear otra realidad, pero con las mismas sensaciones.

La realidad virtual (RV)

Estos fenómenos que se evidencian en la RV han hecho surgir nuevas necesidades de comunicación y dinámicas de interacción, que tienen que ver con grupos objetivos que consumen los contenidos en medios digitales. "La RV es en esencia una nueva interfaz en las comunicaciones hombre – máquina"², donde se logran representaciones tridimensionales, hechas para interactuar con ellas en tiempo real, ésta última, es el objetivo principal que diferencia la RV con otros medios como el cine o la televisión.

Ahora se puede ver la información de muchas maneras, estas formas demuestran una apropiación creativa de

² CHORAFAS, Dimitris. Realidad virtual: aplicaciones prácticas en los negocios y la industria, México: Prentice Hall Hispanoamericana, 1996, pág. 35.



los lenguajes y de la tecnología, como lo que se vive en un entorno virtual no inmersivo como SL, en donde los usuarios inventan actos, objetos y otros elementos rituales o simplemente se apoyan en ellos para comunicar algo que está en su mente, generando otros lenguajes digitalizados (imágenes sonoras y visuales) y utilizando los tradicionales o privilegiados como, la palabra escrita u oral, con las que través de un teclado o un ratón se puntea una pantalla y se logran experiencias reales.

Los mundos virtuales

Los mundos virtuales o también conocidos como metaversos son otra modalidad discursiva de naturaleza digital, así como el cómic, los video-juegos o la televisión. Han surgido metaversos basados en la simulación en tercera dimensión e interactividad de recorridos narrativos, en donde el usuario puede manipular objetos de forma creativa, sin un plan preconcebido. En un mundo virtual los usuarios conectados, son convertidos en habitantes que interactivamente hacen recorridos narrativos, manipulan y modifican objetos de forma creativa, buscando en común los mismos intereses, proyectos o pasiones; la geografía no es un obstáculo, se puede viajar a cualquier lugar del mundo, las rela-



ciones personales se retroalimentan con un mínimo de inercia sin importar donde está el otro.

Hoy en día se habla mucho de los mundos virtuales, cuando Neal Stephenson (2000) habló del metaverso en su novela *Show Crash*, describió claramente los espacios virtuales en tercera dimensión, lo que significó la puesta en escena de una nueva forma de crear y de construir o reconstruir, como dice Pierre Lévy: "Uno de los caracteres más constantes del ciberarte es la participación en las obras de los que las aprueban, las interpretan, las exploran o las leen. No se trata solamente de una participación en la construcción del sentido, sino de una coproducción de la obra, puesto que el espectador es llamado a intervenir directamente en la actualización (la materialización, la exposición, la edición, el desarrollo efectivo aquí y ahora) de una secuencia de signos o de acontecimientos"³. Dichos acontecimientos suceden en SL por la naturaleza de la inmersión de manera natural.

Pero además de los procesos creativos y las creaciones colectivas, se pueden reflejar distintas reacciones o sen-

³ LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1995.

timientos de alegría, emoción o tristeza. El cuerpo virtual se modifica con dar un simple clic, algunas órdenes bajo la manipulación de scripts, y la programación es libre y abierta. Los avatares se pueden desmontar y armar de nuevo, convertirse en animal, personas y máquinas a la



vez, son organismos mutantes de identidad fracturada.

El avatar tiene distintos papeles, es un habitante, diseñador, autor y creador de contenido, él no se limita solo a la parte visual, sino que va más allá, involucrando información y conocimiento, el objeto entonces pasa a un segundo plano, se busca comunicar algo del contexto y de la cultura en particular. El avatar puede llorar, volar, mostrarse feliz, puede emocionarse, sentir y aprender, en una realidad, un tiempo y un espacio propio que se construye gracias a la observación, a un computador y a la red.

El papel del ser humano en los procesos creativos relacionados con un mundo virtual toma distintas facetas: se puede evidenciar la persona como un espectador, siendo activo en los entornos digitales simbólicos, él interactúa con informaciones y contenidos digitalizados, que reflejan las manifestaciones de la cultura que lo rodea; el usuario se sumerge en un espacio tridimensional



Cibersociedad

interactivo, con objetos o personajes que reaccionan en tiempo real, una planta virtual por ejemplo, cumple su ciclo de vida y es su interactor quien la cuida, le da agua, luz y nutrientes para hacer realidad su proceso. Entonces el usuario cumple la función de habitante, ya que es él quien empieza a construir su propio mundo utilizando herramientas –cyborgs- para transformar su entorno; el ser humano es un visitante que recorre textos digitales para establecer lazos o relaciones con los mismos. La persona es un diseñador y creador de lenguajes digitales que a partir de la visualización tridimensional, logra recrearlos e interpretarlos, es decir, se convierte en autor o coautor de elementos personalizados. Construcciones con características no lineales que se desarrollan a medida que el usuario va haciéndolo aparecer, en donde se puede estar en todos los lugares bajo la misma mirada, “pantopía”, observando las cosas desde un mismo punto.



Las posibilidades económicas para las personas que se mueven en este mundo son abismales; negocios para la publicidad, las universidades, compra de finca raíz virtual, objetos, sexo, las ONG en busca de donaciones y espacios en general, sólo para las necesidades del personaje tridimensional, y quizás para la persona o usuario

que frente a un computador lo está manipulando. Si el usuario quiere comprar una casa con determinadas características en la primera vida, este medio le ofrece el poder experimentarla, palparla e interactuar con ella antes de tomar cualquier decisión; así como la compra y creación personalizada de unos tenis de marca reconocida o la visita a un importante museo, con posibilidades de interactuar y vivir las obras expuestas.

Politextualidad

Los procesos de navegación anteriores, dan lugar a múltiples participaciones con productos o textos de síntesis. En este proceso acontece el paso de la interpretación a la intervención. O dicho de otro modo, el paso de la textualidad de la literatura lineal a la politextualidad de la narrativa no lineal⁴.

Mundos virtuales como SL, poseen una nueva forma de manipular el discurso documental, el cual puede expresarse en contenidos icónicos, textuales, auditivos, incluso simultáneamente táctiles, en exclusividad o



⁴ PISCITELLI, Alejandro. De la razón analítica a la razón sintética en Metaculturas, Buenos Aires: La Crujía, 2002, págs. 29-46,

simultáneos en los diferentes documentos y se llama politextualidad, una forma comunicativa que involucra acciones reconfigurables a voluntad del usuario y se organizan de modo no lineal, cada interactor es autor y editor, inventando su propia aventura.

En el marco de la navegación, la interactividad, la transcripción de información, la socialización y el flujo de información; aparece la politextualidad, referida al texto que apunta a una semántica de orden diferente a su concepción tradicional y es llevado a la granularidad, reusabilidad, dinamicidad e iconismo presentado a manera de comunicación, lenguaje, juego e interactividad. A manera de juego como creación de reglas, podemos hacer referencia a Wittgestein:

"¿No nos aporta luz aquí la analogía del lenguaje con el juego? Podemos imaginarnos perfectamente que unas personas se entretienen en un prado con una pelota jugando de tal manera que empiezan diversos juegos existentes sin acabar de jugar algunos de ellos, y arrojan a lo alto la pelota sin plan ninguno, se persiguen mutuamente en broma con la pelota y se arrojan, etc. Y ahora alguien dice: durante todo el tiempo esas personas juegan a un juego de pelota y se guían por ello en cada pelotazo por reglas definidas"⁵.

De esta manera podemos plantear la politextualidad también como un juego de lenguaje el cual, según Lyotard se puede analizar de tres maneras:

"Tres observaciones deben hacerse a propósito de los juegos de lenguaje. La primera es que sus reglas

no tienen legitimación en ellas mismas, sino que forman parte de un contrato explícito o no entre los jugadores (lo que no quiere decir que éstos las inventen). La segunda es que a falta de reglas no hay juego, que una modificación incluso mínima de una regla modifica la naturaleza del juego, y que una jugada o un enunciado que no satisfaga las reglas no pertenece al juego definido por éstas. La tercera observación acaba de ser sugerida: todo enunciado debe ser considerado como una jugada hecha en un juego"⁶.



Las piezas del juego en SL pueden crearse, no sólo en la interrelación de los sujetos, también se puede construir como acto creativo: "la politextualidad es quizás la nueva dimensión del contenido documental digital"⁷. De este modo el documento digital ha alcanzado una polivalencia que otorga al mismo cuatro caracteres: granularidad, como contenido asociado a códigos de comunicación y mecanismos de interacción; reusabilidad, como contenido aprovechable en diferentes

⁵ WITTEGSTEIN, Ludwig. Tractatus lógico – philosophicus, traducción de MUÑOZ Jacobo y REGUERA Isidoro, Madrid: Alianza, 1987, pág. 65.

⁶ LYOTARD, Jean – Francois. La condition postmoderne: rapport sur le savoir. Minuit, 1979, pág. 15.

⁷ SEBASTIÁN, Mercedes; NOGALES, Tomás. La información en la posmodernidad: La sociedad de conocimiento en España e Iberoamérica, Madrid: Editorial Ramón Areces, 2004, págs. 70-71.



Cibersociedad

ámbitos del conocimiento, que permiten la adaptación de contenidos a diferentes perfiles de usuario; dinámica, como metamorfosis del hipertexto e iconismo, como suma de la capacidad semiótica y tecnológica. Los cuales representan una nueva dinámica en el juego del lenguaje de los hipertextos, de las reglas de juego, las estrategias, las vías de comunicación, las interpretaciones y reinterpretaciones, y los procesos creativos que al final terminan convirtiéndose en actos paralógicos o de legitimación.

Conclusiones

La pluralidad de los lenguajes y los métodos no inmersivos han hecho posible que además del tipo de producción de masa o en línea, se tenga también en cuenta la producción específica y personalizada, reduciendo de esta forma tiempo, costos y materiales físicos. Además de cuestionar formas de aprendizaje, ocio, comercialización y el uso del tiempo que vemos hasta ahora.



Es importante que dentro de la formación relacionada con el manejo de NTIC⁸, se involucre la enseñanza de estrategias para la lectura o manipulación de textos en diferentes formatos. Teniendo en cuenta las características de los nuevos medios, las nuevas audiencias, así como sus condiciones técnicas y culturales cada vez más sofisticadas.

La Internet ha realizado sueños, antes utópicos por el ser humano. Unos de ellos podría ser: caminar a través de un relato digital en tercera dimensión, con todas las posibilidades del mundo tangible o físico. Tal vez sea esto el comienzo de una nueva época que va más allá de la posmodernidad y que tiene que ver con los mundos inventados o intangibles, que se actualizan constantemente.

Las NTIC están transformando nuestra forma de pensar, consumir, comunicarnos y todas aquellas actividades que están presentes en nuestra cotidianidad. En cuanto al texto digital podemos ver su ampliación y polifuncionalidad, utilizando una herramienta de realidad virtual para demostrar su auténtica politextualidad, una nueva dimensión polimórfica y transversal⁹, en un espacio de síntesis donde hay lugar para su transformación, con modos dinámicos de lectura e interacción.

⁸ Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación.

⁹ BAZIN, Patrick. Hacia la metalectura, Barcelona: Paidós, 1996, pág. 40.

Bibliografía

ABUÍN, Anxo. Escenarios del caos: entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica, Valencia: Tirant lo Blanch, 2006.

ARFUCH, Leonor. Diseño y comunicación, Argentina: Paidós, 1997.

CHORDÁ, Frederic. De lo visible a lo virtual, Rubí: Anthropos, 2004.

CHORAFAS, Dimitris. Realidad virtual: aplicaciones prácticas en los negocios y la industria, México: Prentice Hall Hispanoamericana, 1996.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital, Barcelona: Anthropos, 2007.

LYOTARD, Jean – Francois (1979). La condition postmoderne: rapport sur le savoir. Minuit. Pág 15.

_____. ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1995.

MACHADO, Arlindo. El imaginario numérico: El medio es el diseño. Universidad de Buenos Aires, 2000.

PISCITELLI, Alejandro. De la razón analítica a la razón sintética en Metaculturas, Buenos Aires: La Crujía, 2002.

RODRÍGUEZ, Jaime. Cultura contemporánea [CD-Rom]: posmodernidad, hipertexto, el relato digital, cibercultura, Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2002.

SEBASTIÁN, Mercedes; Nogales, J. Tomás. (2004) *La información en la posmodernidad: La sociedad de co-*

nocimiento en España e Iberoamérica. Editorial Ramón Areces, Madrid. Pág: 70-71.

_____. Escenarios de la escritura en el siglo XXI. En: (<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>) (01-03-2009).

WITTGESTEIN, Ludwiwig (1987) *Tractatus lógico – philosophicus* (traducción de Jacobo Muñoz e Isidoro Reguera). Alianza. Madrid. Pág 65.