

RECONOCER

SOBRE LAS  
IDENTIDADES  
DIGITALES EN  
UNA ERA DE  
EXCESO DE  
INFORMACION

CLAUDIA  
MARTIN



# INVESTIGACIÓN VERBES VES TI TI TI TI GA GA GA GA CONCEPCIÓN

Este trabajo empieza con el planteamiento del espacio público y privado a día de hoy, como conozco yo ambos términos y que suponen para mí. Tras un pequeño análisis, llegué a la conclusión de que para mí, el espacio público era aquel de libre acceso y en el que se daban situaciones de convivencia, voluntarias o no, con otros individuos en el que existían interacciones sociales varias. Por otro lado, concebía el espacio privado como aquel caracterizado por ser más reducido, al menos en el número de personas, y más íntimo, donde se supone que el usuario propietario del espacio puede hacer lo que desee dentro de él. No hay las mismas normas de convivencia y “urbanismo” que existen en el espacio público.

A la hora de decidir un enfoque para el trabajo pensé en lugares que yo considero públicos de los que soy

usuaria de forma regular: la calle, el metro, Internet, etc. Siguiendo este planteamiento, quise centrar mi atención en Internet, y la concepción de este como un espacio público por el simple hecho de que ya me llama la atención de por sí la red, los secretos que esconde y cómo las personas lo usan, pues considero que de forma indirecta y muy particular nos habla de la naturaleza humana.

Tomando el camino de Internet, presté atención a la forma en la que lo que se consideraría un “espacio público”, donde hay mayoritariamente libre acceso, libertad de movimiento y navegación y libre y constante interacción con otros usuarios, es muchas veces usado como si fuera un “espacio privado”, es decir, hay usuarios que toman ciertos comportamientos en la red que no tomarían en público si estuvieran en un contexto físico porque estarían mal vistos, pero que en Internet, incluso aunque estén igual o más expuestos a otros usuarios que en la calle por ejemplo, sí que lo hacen. De esta manera, esta teoría no lleva solo al estudio de las comunidades de usuarios en Internet sino directamente a una cuestión

de naturaleza humana: ¿Que hay detrás de las formas en las que las personas se identifican a sí mismas en la red? Para responder esta pregunta de forma más concreta y estrechar aún más el campo de investigación, quise centrar la recopilación de información en la identificación en la red a través de la forma más accurada posible: los avatares, y también los lugares en los que los avatares se contextualizan en la red: los Juegos de rol multijugador masivo en línea, también conocidos como MMORPG. En este caso, dentro de este tipo de juego, los que más me interesan para el trabajo son aquellos que no tienen ningún tipo de historia que seguir ni tampoco ningún tipo de contexto histórico o social. Son juegos que se inician como un gran lienzo en blanco que los usuarios van construyendo a su gusto, por tanto, la variedad de contenido es casi aterradora.

A continuación, tras este primer acercamiento y ya con el camino que va a tomar el trabajo un poco más definido empecé a buscar referentes. He terminado centrándome mayoritariamente en tres aunque hay algunos otros de los que tomé ciertos aspec

tos concretos que considero apropiados para el desarrollo del trabajo. Mis tres referentes principales son Jon Rafman, LaTurbo Avedon y Ed Atkins.





En primer lugar, Jon Rafman, que trabaja en el campo del arte, el filmmaking y la escritura de ensayos. Rafman trabaja mayoritariamente con contenido ya producido, es decir, con material que no es suyo o que está ya creado y en el que él interviene de alguna forma. De todos sus trabajos, el que he estudiado es “Kool-Aid Man in Second Life”, que se construye como un proyecto que se desarrolla entre los años 2008 y 2011. Rafman para este proyecto creó un avatar en la conocida comunidad virtual Second Life que tenía el aspecto del “Kool Aid Man”, la mascota de la marca estadounidense Kool Aid, que comercializa polvos que sirven para hacer refresco. Este avatar de “Kool Aid Man” en Second Life lo que hacía era únicamente visitar los diferentes lugares que la comunidad virtual ofrece, nada más a parte de vagar de un lugar a otro y explorarlos detenidamente. En cierto punto del proyecto, Rafman decidió empezar a dar tours por Second Life con el “Kool Aid Man”, pues el propio artista afirma que considera Second Life la mayor y mejor destino turística existente. En la web <http://koolaidmaninsecondlife.com/> hay una dirección de mail a través

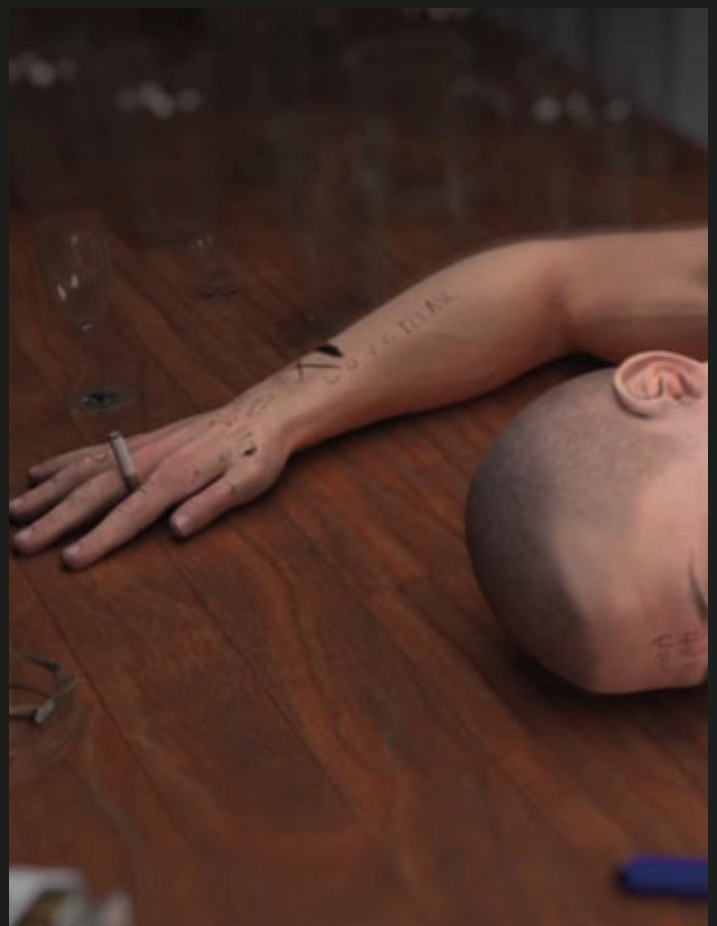
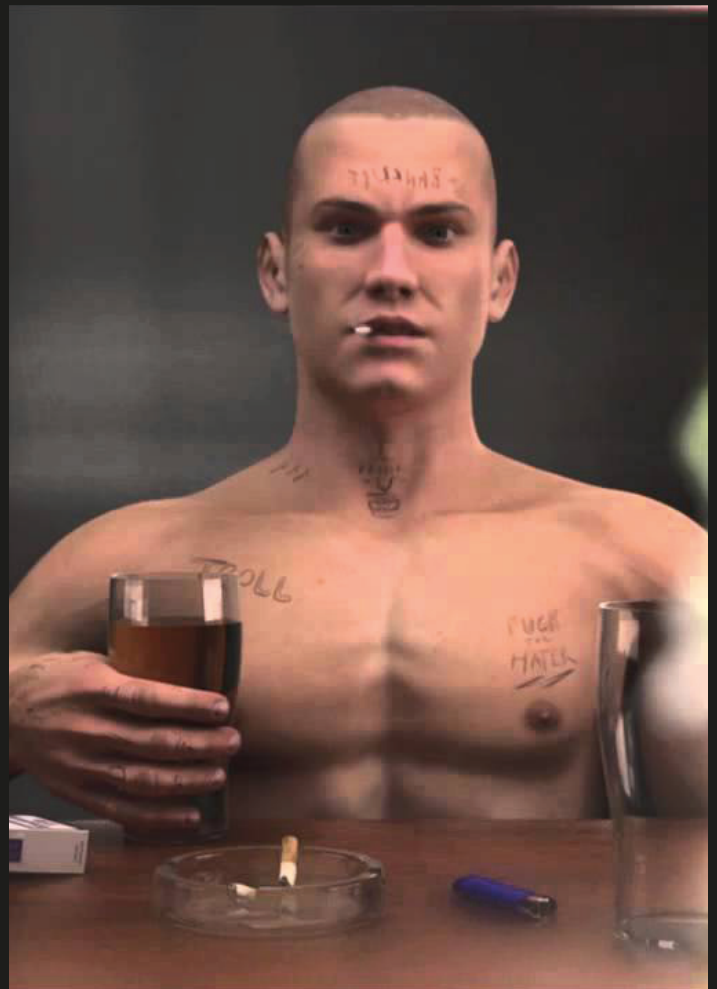
de la cual se puede (o por lo menos se podía) concertar un tour por la comunidad guiado por el mismo “Kool Aid Man”. Finalmente, todo este tiempo que Rafman pasó en Second Life quedó grabado de forma aparentemente aleatoria en algunos videos que hay entre Youtube y Vimeo, aunque el proyecto no parece tener demasiada documentación en Internet.



Mi referente número dos es LaTurbo Avedon, una artista que no existe en el mundo físico como tal, es decir, es un avatar. Por tanto, su historia no es una narración de su vida, si no que su vida y trayectoria artística son su historia porque de todo hay constancia en pantalla y a nivel más físico en una base de datos. Para mi investigación, no destaco tanto el trabajo de la artista, si no que me centro en la existencia de la artista en sí. Lo que me interesa de verdad es su naturaleza y el contexto en el que tiene lógica.

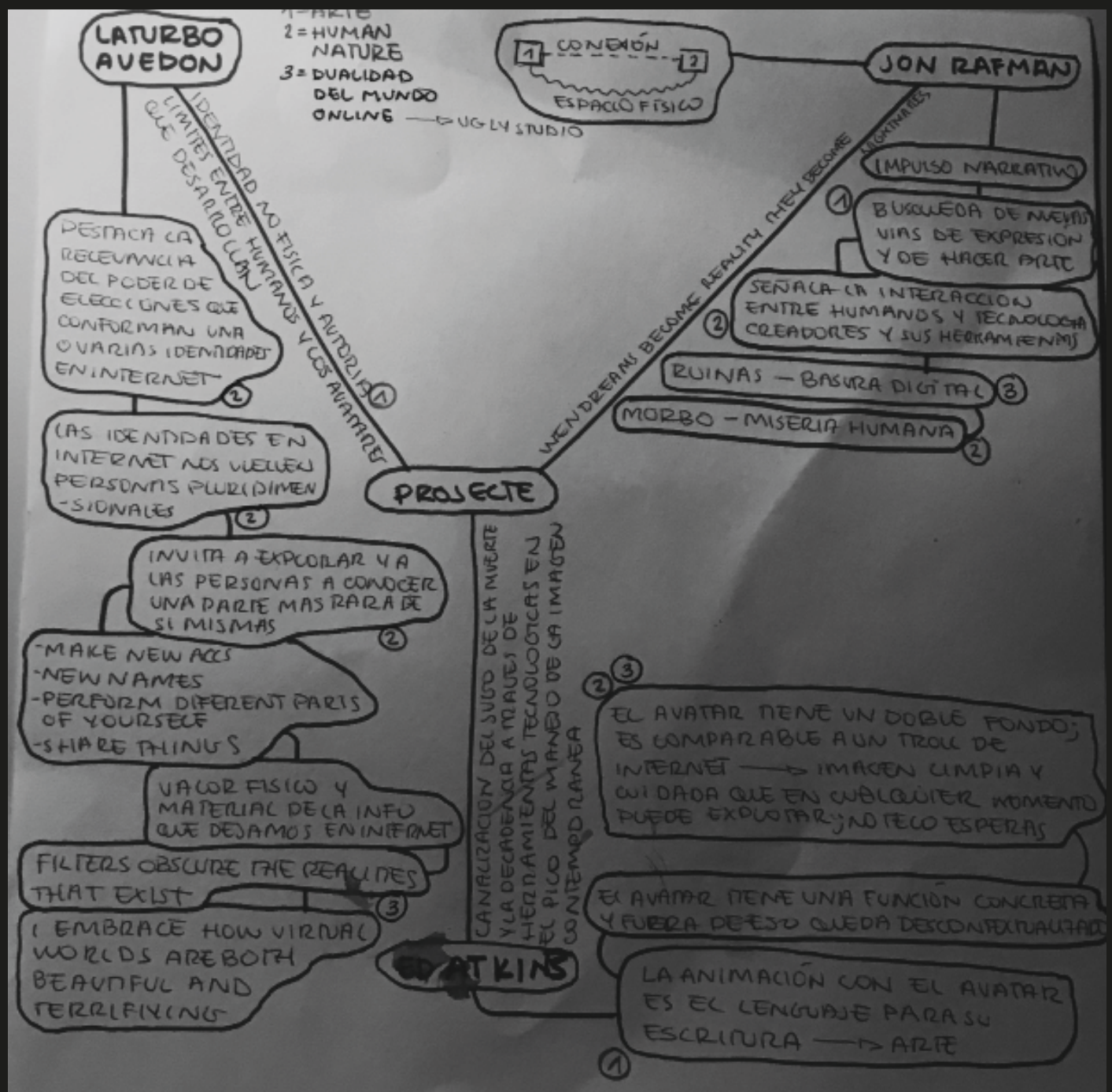


Mi último referente es Ed Atkins, un artista inglés conocido por su videopoesía. Lo que me interesa de Atkins es su metodología de trabajo y los lenguajes propios de sus piezas que él mismo ha desarrollado a su medida, un poco en función de lo que su forma de escribir le pedía en cada momento. Lo que caracteriza al autor es su forma de escribir una especie de poesía narrada muy personal y abstracta. Esta poesía, la narra a través de un avatar y de diversos videos y sonidos generados completamente por ordenador. El propio Atkins, cuenta su trabajo de una forma que considero que es muy apropiada para el mío, él cree que en sus obras el “jugo” de la muerte y la decadencia es canalizado a través de herramientas tecnológicas en el pico de la gestión de la imagen contemporánea. Este avatar, de alguna forma, tiene un doble fondo que podría ser comparable al de un “troll” de internet, pues en un primer momento se presenta con una imagen limpia y cuidada pero en la que notas que hay algo extraño, que en cualquier momento podría cambiar su comportamiento en Internet.





Una vez estudiados los tres referentes principales, hice un esquema con la información que más me interesaba de cada referente para poder clasificarla en tres categorías que he considerado que son las que más se repiten en los trabajos de los tres artistas:





**Arte:** En cuanto a la forma en la que funciona el arte en referencia a las identidades digital y a la valorización de los creadores de contenido para comunidades online. Así como nuevas formas y métodos de hacer arte, búsqueda de nuevos recursos en estos entornos inexplorados y bastante olvidados.

**Naturaleza Humana:** En cuanto a la forma en la que el comportamiento de los usuarios de las comunidades online con avatares habla de la propia naturaleza humana y de la forma en la que se relacionan las personas

**Dualidad del mundo online:** En cuanto a la forma en la que las comunidades online con avatares guardan una parte compleja y curiosa (como todo internet en general) dedicado generalmente a minorías muy específicas y a contenidos no aceptados bajo ningún concepto en la sociedad física



Por otro lado, y a un nivel un poco más superficial, el corto de animación "UGLY" de Nikita Diakur y Redbear Easternman me parece interesante en cuanto a la forma en la que se plantea la historia del corto y se traduce en pantalla. Diakur habla de la forma en la que sus producciones audiovisuales están marcadas por un lenguaje propio y característico, lo que él ha llamado tras el estreno del corto "Ugly Dynamics", en referencia a la forma en la que experimenta con diferentes métodos de animación y trabaja con dinámicas que fallan y que producen resultados que no son perfectos, o al menos no lo que estamos acostumbrados a ver, y no pasa nada. Encuentro interesante la forma en la que en este caso, la dualidad que se puede encontrar en Internet es directamente representada en pantalla a través de dinámicas de animación sin pasar por un término medio. Diakur ha ido al extremo, a buscar nuevos lenguajes sin construcciones preconcebidas sobre lo que es bonito o feo, siendo consciente en todo momento que la fealdad no sólo está presente, sino que es uno de los pilares de lo que constituye la forma en la que nos sentimos ante todo lo que vemos en nues-

tro día a día. La distinción "Bonito-Feo" o "Me gusta-No me gusta" está presente en todo lo que vemos y hacemos, en el contenido que consumimos Internet y en la forma en la que vivimos.



A continuación, tras todos estos referentes e información recopilada y clasificada sentía la necesidad de sumergirme en alguna de estas comunidades con avatares. Desde un primer momento, y tras muchos videos de Jon Rafman vagando por Second Life, dicha plataforma era la que más me llamaba la atención. Pero tampoco quería descartar otras comunidades, pues considero interesante ver las interfaces de usuario de cada una, la movilidad y customización de avatares que permiten y en general el sitio en conjunto.

La primera página que visité fue IMVU, de acceso gratuito y fácil registro. IMVU, está definiendo en la red como “metaverso”, una palabra que creo que es muy interesante:

**Metaverso:** Mundo virtual ficticio o espacio virtual colectivo y compartido con frecuencia, creado por convergencia y compatibilización con un aspecto de la realidad externa. En los metaversos, los usuarios interactúan de forma social y económica como avatares a través de un soporte lógico en un ciberespacio, que actúa como una metáfora del mundo real pero sin las li-

mitaciones físicas o económicas que se imponen en este.

Tras registrarme en IMVU, se me fue asignado un nombre de usuario a través del nombre que yo había facilitado: Cloe1928. También te permite desde un primer momento elegir un avatar predeterminado y editarlo mínimamente: ropa, pelo, rasgos faciales de manera superficial. Una vez terminado el diseño del personaje, el juego te proporciona unos cuantos créditos para que te inicies y puedas comprar algo en la tienda y modificar un poco más el avatar a tu gusto. De la misma forma que en Second Life, los contenidos de la tienda son creados por usuarios.

Pero lo que más me interesaba de IMVU era ver la forma en la que estaba permitida la movilidad, dado que por lo que había visto en los videos Jon Rafman, Second Life permite una movilidad del avatar tipo videojuego: movilidad libre. IMVU resultó no ser así, los movimientos vienen limitados por los objetos que hay en cada sala. Cada objeto proporciona una serie de posiciones a las que se puede acceder clicando, por tanto, el movimiento va a tra-

vés de clics y está totalmente limitado.

En cuanto al tipo de salas y usuarios que me encontré en el juego no puedo destacar demasiado. Parece haber una gran cantidad usuarios aparentemente jóvenes, entre los que predominan las estéticas más urbanas y de moda ahora mismo y la estética emo, alternativa o más oscura. Por otro lado, en cuanto a las salas puedo destacar una gran cantidad de salas destinadas al romance ( que no sexo explícito), bastantes salas de temática LGTB y lo demás bastante genérico: pequeñas salas donde parece que se reúnen grupos de amigos, etc.

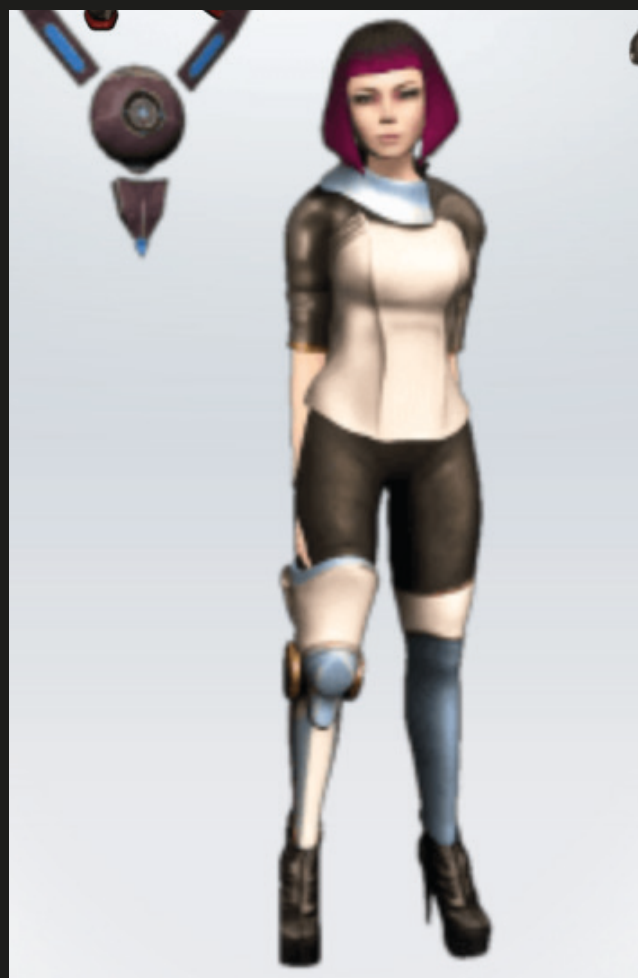
En general la experiencia IMUU me dejó con las ganas de encontrar algo más y me dio un poco la sensación de que la gran finalidad del juego es conseguir un avatar a la moda o los intereses de cada uno y que se note que detrás de eso hay una inversión de dinero físico y una gran dedicación. Finalmente, vi una interacción entre los usuarios más bien mínima y muy esporádica, no me pareció encontrar a nivel general comunidades de usuarios ya formadas.

Tras la experiencia un tanto decepcionante en IMUU, de-

cidí pasar por fin a Second Life con bastantes nervios y expectativas. Lo primero que te ofrece el juego al registrarte es la elección de un avatar predefinido, dentro de las categorías de personajes clásicos o personajes de fantasía.



Dentro de las posibilidades, mi elección fue un personaje femenino de estética cyberpunk/futurista.





A continuación, introduces datos personales básicos y un nombre de usuario; escogí "enigmaticindividual" sin pensar demasiado, era el nombre de la canción que estaba escuchando en el momento. Tras este procedimiento tu avatar es redirigido a una especie de lugar de iniciación llamado "Beginners Island", donde se te fuerza a seguir una serie de tutoriales básicos sobre control de movimiento. Al terminar encuentras una serie de portales divididos por categorías: arte, social, tiendas, adultos, etc. Una vez allí, entré en cualquiera, sin prestar demasiada atención, pues luego pensaba tomarme mi tiempo buscando ubicaciones para explorar. Cabe destacar que en estos lugares me encontré con algunos usuarios, parecían sitios visitados con regularidad.

En cuanto a la movilidad que permite el juego, me pareció fascinante el control del avatar. Es completamente como un videojuego, el control es libre a través del teclado y además se permite andar, correr e incluso volar (herramienta muy útil para explorar espacios de grandes dimensiones). En ese momento, aún no controlaba demasiado bien el jue-

go en sí y desconocía por completo los menús, pues las opciones que permite son infinitas. Encontré una guía de localizaciones recomendadas en las que suele haber la gran mayoría de gente, divididas por categorías: recomendaciones del staff, roleplaying, adulto, comercio, social, etc. Ya que mi avatar tenía una estética tipo cyberpunk, decidí entrar en una ciudad cyberpunk. Empecé a explorar el terreno, estaba lloviendo y había cables, edificios, pantallas y luces de neón por todos los lados. Volar me pareció la opción más práctica, así que me di una vuelta. Tomé un taxi y me dirigí a una tiendita de noodles, andé un poco por la calle. En general, me fascinaba ese lugar y la libertad que daba. Es una experiencia totalmente inmersiva. Tras un rato de entrar en edificios aparentemente abandonados y casas ajenas, me di cuenta de que a pesar de ser genial, había algo ahí que me hacía sentir de una forma extraña. Básicamente, que no había nadie. Me sentí un poco como cuando te dicen que hay un bar increíble en algún sitio, y cuando llegas resulta que está muerto. En el fondo da un poco de miedo la sensación de estar en un sitio enorme totalmente

sola, es como que me sentía en una película sobre el apocalipsis.

Vista la situación, descubrí la existencia de un buscador de localizaciones que no están recomendadas por el staff del juego. Ahí es donde empecé a encontrarme cosas turbias de verdad. Busqué la palabra "furry", quizás la comunidad de carácter sexual más grande dentro del mundo de Internet, formada por gente que tiene fetiches sexuales con animales antropomórficos. Encontré un montón de espacios curiosos, pero, otra vez, completamente abandonados. En este punto ya había perdido la esperanza por completo, así que me dediqué a darme un paseo por estas ruinas digitales un rato más, busqué sitios que me producían curiosidad de ver: parques de atracciones, castillos de vampiros, etc. Ni una sola persona en ninguno de estos sitios. Empecé a preguntarme entonces si Second Life estaba ya, a día de hoy, muerto por completo.

Decidí investigar un poco sobre la extensión de Second Life. Por artículos y discusiones en foros que datan de hace aproximadamente unos 10 años, por aquel en-

tonces ya había gente preguntando si Second Life estaba realmente vacío o si era una impresión dada sus dimensiones. En 2007, Linden Lab (creadores del juego), aseguraban que la extensión de Second Life era de aproximadamente 700 millones de metros cuadrados. A partir de estos datos, considero que los usuarios no estamos mentalmente preparados para concebir las dimensiones reales de Second Life, que además, no tiene un final. La experiencia típica de jugar a un videojuego es que cuando intentas explorar terreno, hay cierto punto en el que llegas al horizonte, se termina el espacio existente. En cambio, en Second Life, las localizaciones para visitar no se terminan nunca, el espacio es prácticamente infinito. Y esto hace que el juego en general transmita una sensación constante de incomodidad y de cierto respeto o miedo a lo desconocido. Y es en esta sensación en la que me gustaría enfocar la formalización del proyecto.

Dentro de la ciencia ficción, el género Cyberpunk considero que de una forma, por supuesto, dramatizada, ejemplifica bastante bien la situación de desolación en la que se encuentra Second

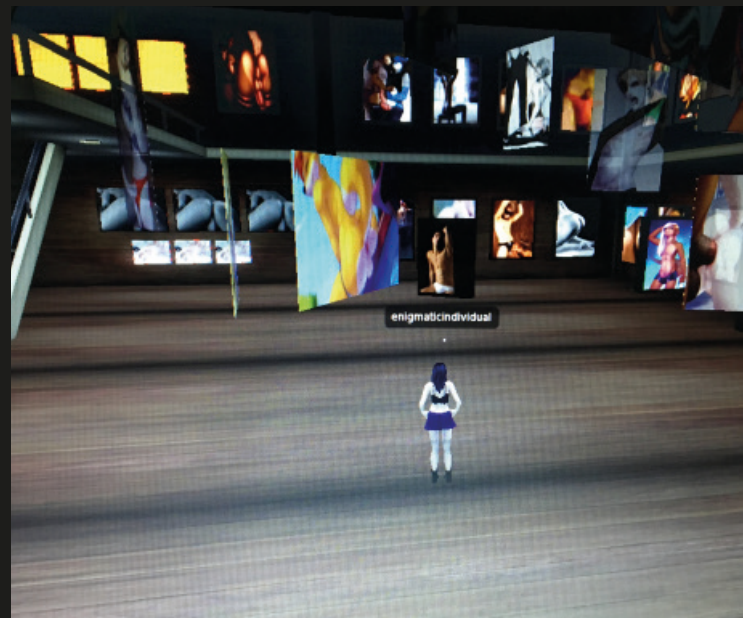
Life (y según como se mire, la humanidad en general). El Cyberpunk se caracteriza por escenarios y situaciones en las que se mezclan las tecnologías avanzadas e incorporadas de forma total a la vida cotidiana de las personas con estados de vida más bien malos. En este contexto, la parte más estética no encaja, pero considero que el marco teórico es muy lógico. El Ciberpunk habla de paisajes artificiales situados en grandes ciudades masificadas y medio ruinosas, dejando constancia de lo que un día fueron, y un tipo de población bastante dispar que tiene como rasgo común el espíritu de SUPERVIVENCIA. Second Life es como una de estas grandes ciudades, con la peculiaridad de que en este caso las ruinas son digitales. En mi opinión, el crecimiento desmesurado que ha tenido dicha comunidad durante un periodo de tiempo tan prolongado para terminar quedándose en un montón de ruinas digitales habla sobre el comportamiento que tenemos los humanos a día de hoy, y no solo en la red. Lo queremos todo, buscamos constantemente formas de evadirnos y de obviar las vidas que estamos viviendo. Algunos también buscan encontrarse a sí mismos, encontrar su

verdadera identidad o satisfacer ciertas partes de su persona que en sus vidas físicas no tienen cabida. Entonces en 2004 aparece Second Life como único en su especie, dando a todas estas personas con ganas de evadirse o de pasar un buen su oportunidad de oro. Pero claro, sería absurdo no admitir que en los últimos 10 años la tecnología ha avanzado a pasos agigantados. Y Second Life se fue quedando atrás por diversas razones. Hoy, y tras mi experiencia como breve usuaria del juego, puedo asegurar que recuerda a estos lugares que tienen un toque kitsch, que en algún momento fueron algo grande pero a los que ahora la gente va o porque están de paso o de forma anecdótica, como el Tibidabo de Barcelona o El Corte Inglés (puede seguir vendiendo, pero no se puede negar la sensación de antiguo que transmite). Sitios que nos hacen sentir nostalgia de un tiempo que no nos queda tan lejano, como si pudiéramos sentir nostalgia prácticamente de la actualidad. Pero es que realmente, es imposible que algo no quede obsoleto con la cantidad de información consumimos, producimos y que nos rodea al día.

De esta manera, me gustaría



hacer una formalización no informativa, sino más bien reflexiva. Quizás algo que vaya hacia lo abstracto y poético, conservando una estética apropiada con el tema y tratando el tema desde una posición crítica.



FERROR FOR  
MAMAMA MA  
LILLI LI  
ZAZAZA ZA  
CONCIÓN CIÓN

Considero que he realizado una investigación extensa, de la cual he sido capaz de extraer ciertas informaciones, algunas más concretas que otras, para poder reducir el perímetro de la formalización. De todas formas, debo admitir que cuando un tema te gusta y tienes varios referentes que se adaptan a tu propuesta inicial, la investigación tiende hacia la deriva, y más si la información recogida ha sido obtenida a través de un proceso que no tenía una finalidad demasiado clara más allá de la experimentación y el aprendizaje a través de nuevos mundos o entornos anteriormente desconocidos.

En relación a la forma que va a tomar la pieza final, ya mencioné en el punto anterior mis intenciones de crear una pieza de carácter reflexivo más que informativo, pues considero que la parte informativa de este trabajo está recoji-

da en esta memoria y me da una capacitación suficiente como para tratar el tema de forma abstracta y subjetiva. De esta manera, a continuación presento una filtración y división de contenidos que considero revelantes para la pieza final.

IDENTIDAD

NATURALEZA HUMANA

RUINAS DIGITALES  
Y ANALÓGICAS

Tras esta división de ideas tome la decisión de realizar un video formado por tres videos (uno por cada apartado) enlazados por unas pequeñas explicaciones o reflexiones.

Desde un primer momento tenía muy claro que quería mantener una estética parecida a Second Life, por tanto, algo que incluyera modelado 3D. Esto, al no tener ningún conocimiento sobre el tema me suponía un problema. Por suerte, investigando encontré Adobe Fuse, un programa de Adobe que permite modelar avatares en 3D de una forma bastante extensa pero a la vez con una interfaz muy simple que hace que el uso

del programa sea sencillo. Los personajes de Fuse, una vez modelados, se pueden animar en 3D con Photoshop. Esto es lo que terminé haciendo para el video final.



Empecé por el video de IDENTIDAD. Para el cual realicé una serie de imágenes en movimiento bastante abstractas en torno a un avatar o personaje que evoca la idea de identidad. La música de este video es de Arca, que le aporta un toque dramático y cierta intensidad a la vez que marca un ritmo determinado. Por otro lado, el audio que suena, es decir, lo que parece que esté diciendo el personaje es La Vida Anterior, un poema de Baudelaire que se encuentra dentro de Las Flores Del Mal. Consideré apropiado este poema por el hecho de que se puede interpretar desde un punto de vista muy abstracto, referenciando a una vida anterior, o varias, o incluso varias simultáneas.

El segundo video que hice fue el de las RUINAS. En el que hice una comparativa a través de un montaje de foto y video y de la creación de un avatar 3D integrado en unos fondos. Con este video lo que quería era provocar una reflexión a través de mostrar ruinas digitales, producidas por el exceso de información al lado de ruinas analógicas, producidas por la superproducción y la rápida evolución de las nuevas tecnologías.



En cuanto al audio escogido, es Sappy de Coucou Chloe. He escogido esta canción por el hecho de que suena de una forma muy electronica pero a la vez contiene elementos organicos que hacen que la pieza tenga una mayor fluidez.

El último video que hice es el referente a la forma en la que las personas se relacionan en internet como espacio publico-privado. Para este video volví a generar unos avatares en 3D, pero esta vez integrados en una serie de fotos estereotipicas de cita romantica, concretamente Puestas de sol. El color del video y la intensidad de las imágenes van evolucionando al mismo tiempo que la conversación. Los avatares, mantienen una conversación de carácter romántico, que es un fragmento de texto de la película HER. El hecho de incluir un fragmento de HER en el video considero que radicaliza el mensaje, nos transporta directamente al amor entre hombre y máquina. La canción que aparece en el video es Trash Hologram de Crystal Castles, también música electrónica.

Finalmente, a nivel general, estos videos están unidos por una serie de textos presentados en formato monitor. Esta estética está relacionada con el hackeo y las partes quizás más oscuras de internet.

El video empieza con una pequeña introducción sobre lo que es el CYBERPUNK, una sociedad distópica en la cual las tecnologías han tomado el control y el nivel de vida ha empeorado de forma drástica. He considerado importante incluir este concepto en el trabajo porque creo que aunque literalmente no nos encontremos en un momento Cyberpunk, metafóricamente sí.

Trás esto, aparece otra pantalla que incluye una pequeña reflexión y también el inicio de la canción PIEL de ARCA, que habla sobre ser una persona nueva, sobre cambiarse la piel de forma metafórica.

Las otras pantallas que aparecen al final de cada video aportan un poco de información sobre las imágenes y el audio para que la interpretación de la pieza no sea tan abstracta y para que el espectador no vaya a ciegas.



MAKING OF: AVATARES



En general el resultado del video lo considero satisfactorio y aunque me hubiera gustado pulirlo un poco más, cada composición independiente tiene mucho trabajo detrás, ya sea generando los personajes, animandolos o bien haciendo los montajes de video o el texto generado con After Effects. Aún así creo que la abstracción a la que quería llegar la he conseguido de alguna forma u otra. En ningún momento pretendía dar soluciones, sinó generar preguntas sobre nuestra identidad y nuestro comportamiento en la red.

