

Escenario de convergencia tecnocultural, Implicaciones en el diseño -Caso Metaverso en Diseño Visual-

Resumen

Este artículo pretende sintetizar los hallazgos, resultados y conclusiones generadas en torno a la reflexión descriptiva, teórica y metodológica sobre los retos del diseño, vistos desde las dimensiones de convergencia digital y su estrecha relación con el ámbito cultural. La investigación pretende sintetizar estas implicaciones, resaltar fundamentos semiológicos y asociar cada uno de los elementos presentados, a las experiencias creadas por el avatar¹ en un mundo virtual online en tercera dimensión. La metodología utilizada es una inferencia deductiva, fundada en literatura sobre cibercultura, comunicación, medios y nuevas tecnologías digitales, y al mismo tiempo, vinculada de manera convergente con el problema planteado: una primera fase de recolección y análisis de la información, un siguiente nivel de observación digital participante en donde se involucra un avatar investigador, y finalmente para la caracterización del documento, un estudio de caso trabajado a partir de protocolos y guías de observación; teniendo en cuenta encuentros físicos y digitales con un usuario, seleccionado por su experiencia y reconocimiento en el escenario de simulación o metaverso² conectado en línea.

Silvia Milena Pérez C.
Magíster en Diseño y Creación
Interactiva
milena.silvia@gmail.com

Recibido: Agosto de 2012
Aprobado: Marzo de 2013

Palabras clave: Convergencia,
tecnocultural, simulación, ciber-
cultura, diseño.

¹ Comenta Massimo Canevacci (2004) que en la filosofía hindú, avatar se refiere a la dimensión polimórfica de Dios; recientemente se conoce como la identidad múltiple que utiliza una sujeto en Internet; pero a la vez argumenta que en este momento el avatar se ha convertido en un desafío para favorecer diferentes identidades en el mismo individuo, así como en un ensayo con varios lenguajes para demostrar nuevas formas de representación y comunicación.

² Jean Baudrillard, en su ensayo sobre "La precisión de los simulacros" afirma que en la era postmoderna, todo se vuelve un simulacro, los metaversos son una representación del espacio y territorio en el que vivimos.

Techno cultural convergence scene, implications in design -A metaverse case-

Abstract

This article pretends to synthesize the findings, results and conclusions generated around a descriptive, theoretical and methodological reflection about design challenges seen from the digital convergence dimension and their close relationship with the cultural environment. The research project pretends to synthesize these implications, to highlight semiological grounds and to associate each of the presented elements with the experiences created by the avatar in an on-line third dimension virtual world. The methodology used is deductive inference based on literature about cyber-culture, communication, media and new digital technologies and, at the same time, connected in a convergent manner with the problem posed: a first phase for data collection and analysis, a second phase for participant digital observation in which an avatar researcher is involved and, finally, for the document characterization, a case study is carried out from the observation protocols and guides, taking into consideration physical and digital encounters with a connected online user, selected because of his experience and recognition in the simulation or metaverse scenario.

Key words: Convergence, techno-cultural, simulation, cyber-culture, design.

1. INTRODUCCIÓN

Las preguntas que originaron la investigación presentada y sintetizada en este artículo, se han planteado desde la convergencia digital, sus dimensiones, y consecuentes relaciones con el diseño. Es necesario hacer precisión sobre el concepto tecnocultural, como dinámica entendida no solo desde lo técnico que posibilita estas prácticas, sino también desde el componente comunicativo que mezcla lenguajes, signos, infografías y formatos audiovisuales en una pantalla; lo profesional, que integra roles y tareas para reajustar las actuales disciplinas relacionadas con el diseño; las entidades o empresas fragmentadas y descentradas, que generan diferentes modelos en contextos comerciales, educativos, artísticos, entre otros; y lo tecnológico, utilizado como instrumento para convertir contenidos visualizados en una pantalla, en sistemas visuales desmontables y con capacidad de transmisión cultural.

En otra perspectiva, se tiene en cuenta las tendencias de simulación originadas en un metaverso, y la manera como estas impactan al usuario y al diseñador; haciendo que esta disciplina sea también una muestra clara de convergencia digital³ con orientación transdisciplinar, porque al estar ubicada en un campo social se ve inmersa en un cruce de prácticas, conceptos y técnicas que mutan constantemente. Esto posibilita al usuario y al diseñador asumir el rol de mediador y constructor de realidades personalizadas y portátiles, con las que se puede reconfigurar, discutir y cooperar en ambientes completamente hipermediales.

Asimismo, aparecen los fundamentos teóricos, los elementos metodológicos y las experiencias prácticas de las actuales formas de representación, comunicación y cultura del fenómeno digital que se presentan en el escenario. Estos despliegan una síntesis cultural que toma como base lo inteligente y exteligente, para ser reafirmado y modificado por el emisor. En este caso el diseñador puede sustentar

³. La definición de convergencia digital de Ramón Salaverría, precisa que además de ser un cruce de medios para optimizar los recursos, es la búsqueda de productos informáticos cualitativamente mejores a través de la cooperación entre medios.

las percepciones y significados emitidos, desde la semiología como práctica del diseño y eje central que interviene en el proyecto, como en un espacio simulado en tercera dimensión conectado en red.

De lo anterior se desprende la pregunta general de la investigación, un interrogante que busca resolver: ¿cuáles son las implicaciones de la convergencia tecnocultural en el diseño?, de la cual se deriva el objetivo propuesto inicialmente, que utiliza como estrategia el metaverso Second Life - *SL*⁴ (un campo de trabajo sintético que presenta texto, animación, audio e imágenes en tercera dimensión, construidas por sus habitantes que son representados por un avatar y conectados en red), espacio analizado bajo la lógica metodológica que se detalla a continuación.

2. MÉTODO

2.1. Inferencia analítica deductiva

En la investigación se lleva a cabo una primera fase de recolección y análisis de la información, que profundiza en aspectos técnicos y conceptuales, y precisa cada uno de los componentes que ilustran los hechos del caso, con el fin de fundamentar y sustentar los conceptos relacionados con la cibercultura y la virtualización de la información dada de manera espontánea, confluida e ilimitada en la plataforma, la cual engrana a su vez otros medios virtuales conectados en red; según Gitelman (citado por Jenkins, 2006), articulando tecnologías híbridas que posibilitan la comunicación, pero a la vez recogiendo antiguas prácticas asociadas a protocolos culturales que se representan y permanecen allí.

Son dinámicas posibles en el metaverso, presentado por Reynoso (2011) como inmensas potencialidades, no tan efímeras para el diseño como lo tecnológico, sino de gestión social en el momento que emulan claramente lo que sucede en

⁴. En adelante se abreviará SL.

nuestro contexto, pero ahora con usuarios conectados que se hallan a pocos pasos de distancia virtual entre sí, en situaciones e interrelaciones que sufren un proceso claro de metamorfosis. Esto representa una transformación que reconfigura identidades y elementos culturales representados o simulados en el escenario visible al público, y que van a la par de la evolución de la web y sus interfaces gráficas.

En esta línea se indaga sobre la forma como evolucionan ciertas condiciones narrativas y de simulación, que reflejan una transmutación de los medios hasta configurarse como una generalidad del metaverso. Zielinski (2006) argumenta que no existen nuevos medios, sino que son reajustes, experiencias e intentos del ser humano por conectar lo que aún está separado; y como resultado de estas dinámicas o tecnologías que posibilitan la comunicación. Jenkins (2006) subraya que además son sistemas culturales que persisten en experiencias que varían según las audiencias, formas de retroalimentación y recepción.

2.2. Observación digital participante

En esta parte del método se registra y explora cada uno de los elementos y experiencias generadas en el escenario de simulación. Aquí se crea un avatar inmerso en el metaverso durante varios meses para interactuar con el espacio y los usuarios que lo habitan. Como consecuencia de este proceso el investigador que analiza el objeto de estudio, es convertido al mismo tiempo en el centro de lo que es analizado, situación que plantea un bucle entre la fuente de análisis y el observador del caso, dada porque el ciberespacio es estructurado bajo nodos desde los cuales se pueden ver distintos lugares, personas y experiencias bajo una misma mirada, una cualidad denominada en la cibercultura como la pantopía⁵.

Se precisan entonces aquellos elementos que emergen de los universos postdualísticos, en donde confluye lo físico que es llevado a lo digital para actualizarse constantemente bajo diferentes miradas. Se establecen convenciones sobre la

⁵ Término acuñado por Michel Serres (citado por Hernández, I., 2005).

base de un sistema de reglas de interacción que se aprende de manera colectiva, a partir de signos, representaciones y lenguajes amplificados que convergen de manera organizada en el mismo sistema. Baudrillard (2007) involucra al metaverso como un simulacro o mimetismo, que busca proyectar la subjetividad de un usuario-habitante con simulaciones de avatares que toman formas humanas, animales, objetos e híbridos.

Por su parte Turkley (1997) determina que la identidad proyectada en la pantalla es la suma de nuestra presencia distribuida; el usuario-avatar se encuentra a sí mismo representando distintos papeles o roles. Su personalidad se personifica en distintos fragmentos, en donde se involucran conductas regidas por arquetipos, llevando a cabo diversas etiquetas basadas en normas establecidas socialmente para reconfigurar su propia cultura; ese conjunto de costumbres y usos que funcionan como una memoria colectiva que solo existen en la medida en que se diferencian de otras.

2.3. Estudio de caso y verificación en el metaverso

Para la caracterización del documento y presentación de los hallazgos arrojados a partir de las anteriores reflexiones, se elabora el estudio de caso bajo la propuesta de Morales y Domene (2007), basado en un protocolo que tiene en cuenta los encuentros físicos y digitales con un usuario seleccionado por su experiencia y reconocimiento en *SL*, con su entorno social, y sus modos de interacción. Así, se transita al proceso de protocolo y análisis de reportes verbales para identificar los procesos cognitivos relacionados con el diseño, así como sintetizar y deducir los elementos virtuales que presenta el metaverso como software social. Pero, bajo la lógica de conceptos tradicionales como el caso de una realidad virtual que produce una película, la multimedialidad de una conversación cara a cara, el hipertexto de un libro o la manera en que trabaja el cerebro; y la teletransportación vivida en una llamada por teléfono. Hallazgo que coincide con Lévy

(2007), quien habla del habitante que se conecta a la red para sumergirse en un espacio englobante y mutante, ampliando así su presencia física. Mecanismo que replantea las nociones de tiempo y espacio respecto a la ubicuidad y noción de realidad mutante.

Los fundamentos semiológicos aparecen como descubrimientos tomados de la evolución de la semiótica y ampliados a lo tecnocultural, desde perspectivas como la de Saussure, Barthes, Morris y Pierce, entre otros. Los metaversos están invadidos de signos que se construyen sin un guion establecido para que los otros usuarios interpreten, semiótica relacionada por Sexe (2007) en el mito, los rituales, las metáforas y las carencias. Como hallazgo se define el discurso que condensa una cultura específica; ya que los diversos lenguajes convergen en lo gestual, oral, escrito, musical, etc., y toman forma basados en estos fundamentos; por lo tanto, son diseños que habitan tanto el aspecto racional como el emotivo.

3. HIPÓTESIS

- Se debe diseñar para la colaboración y participación, repensando las funciones de gestión y política, con el propósito de generar procesos transparentes y de acción directa, imposibles hace un tiempo atrás: servicios cálidos, personalizados y creativos basados en la lógica de los escenarios de convergencia tecnocultural.
- Aparecen también factores desalentadores en el escenario, que concurren en la emergencia de la tecnocultura, como: la saturación cognitiva, la legitimidad, la privacidad y el control. Se reclaman entonces proyectos de calidad, responsables y éticos.
- El metaverso es un escenario de simulación propicio para la investigación en el campo del diseño porque incentiva la creación de ideas en un equipo interdisciplinar, renueva didácticas clásicas y potencia los procesos de reflexión bajo actividades lúdicas.

- En sus orígenes la simulación optimiza el desempeño real, de la misma manera el metaverso con sus convergencias reconfigura los ambientes de investigación y sus consecuencias en el mundo real.
- La convergencia propuesta, no debe ser confundida con medios que sacrifican la esencia y saturan; sino más bien con procesos más humanos, sencillos, profundos y éticos que dependen de las interrelaciones de sus actores.

4. RESULTADOS

4.1. Autodefinición de la cultura en el metaverso

El contenido del proyecto es socializado en una serie de escenarios académicos, entre los que se pueden resaltar la publicación de un artículo divulgativo en una revista de carácter científico de la Universidad Minuto de Dios, así como la participación en el Foro Académico del Festival Internacional de la Imagen de la Universidad de Caldas, durante tres años consecutivos. La divulgación de los resultados centrales del proyecto tiene que ver con la autodefinición de la cultura en el metaverso, cuya existencia se determina en la participación de los individuos. La simulación de esta que se da a partir del libre albedrío, la universalidad (asociada a la presencia virtual y a la teletransportación), lo lúdico, las reglas y la incertidumbre presentadas en estos escenarios, para compartirse y entrecruzarse como una memoria social. Jenkins (2006) define estos resultados como procesos tecnoculturales producidos por consumidores activos-mediáticos, que son pensados bajo la premisa de inteligencia colectiva.

4.2. Posición y función del diseño

De igual manera, se participa como conferencista en el Encuentro Latinoamericano de Diseño de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, en donde se

presenta el método de la investigación, y los hallazgos que conducen a la posición y función del diseño, que según Sexé (2007) no puede reducirse a operaciones funcionales, ni a decorar o intervenir un escenario, pues, un proyecto es habitado por lo racional, pero al mismo tiempo por lo mítico, por las pasiones y creencias derivadas de situaciones sociales y culturales. Diseñar supone un sutil entramado, y un estado de convergencia para construir un objeto personalizado, complejo, rico, y de múltiples matices. Un objeto que se configura y resignifica desde la producción de sentido y los signos situados.

Estos proyectos combinan códigos textuales y audiovisuales, géneros y formatos que constituyen una hipermedia soportada de manera digital. Un método de comunicación transmediático que no reemplaza los procesos cognitivos y fundamentales, sino que los refuerza ampliando su presencia física. Obras que terminan convirtiéndose en narraciones sinérgicas en donde los códigos del diseño se pueden adaptar y actualizar a cada uno de los canales presentes en un mismo espacio; creaciones en las que, argumenta Jaime Rodríguez (2009:20), cada interactor es autor y editor, “y que se desarrollan en entornos en esencia inacabados; obras que promueven no sólo los sentidos variables que sus exploradores descubren, sino que se les ceden las tareas de construcción del orden de la lectura y de las formas sensibles”

4.3. Proyección del fenómeno de convergencia tecnocultural

En este sentido se realiza la estructuración de una propuesta de un curso académico ofertado para estudiantes de diseño en un nivel universitario, la cual involucra los distintos retos e hipótesis arrojadas en la investigación, buscando desarrollar distintas exploraciones en esta área. Con el fin de dar continuidad a la reflexión de la problemática abordada en otros escenarios, se participa como co-investigadora en el proyecto sobre el ciudadano digital y el gobierno electrónico, investigación seleccionada en la convocatoria del Centro de Investigaciones para

el Desarrollo Internacional de Canadá; un proyecto ejecutado por el Colegio de las Américas (COLAM) de la Organización Universitaria Interamericana (OUI), la Organización de Estados Americanos (OEA), el Ministerio de Tecnologías de la Comunicación e Información, la Red de Gobierno Electrónico de América Latina y el Caribe, y la Universidad Minuto de Dios de Bogotá.

Es evidente que existe una apuesta por parte de los gobiernos, por generar proyectos orientados hacia esta dirección. Se convierte en una oportunidad para pensar en investigaciones que exigen la necesidad de repensar la función política, prácticas colaborativas y transparentes que reafirmen la cultura de la gobernanza. La sociedad contemporánea se encuentra inmersa en una *temporalidad máquinica*⁶. Escenarios sintéticos pensados bajo la premisa de inteligencia colectiva; en donde los usuarios ejecutan rutinas, que en un principio parecen simples tareas, pero que en grupo son procesos de organización utilizados para construcciones complejas, según necesidades, problemas u objetivos de una comunidad en particular.

Los entornos tecnoculturales se convierten en canales que posibilitan las dinámicas tecnoculturales, para ser ejercidos en línea por un sinnúmero de ciudadanos sin distinción de clase, raza y género, en “modos de cooperación flexibles y transversales” (Lévy, 2007:230). Fenómenos que no están dados por la cantidad de aplicaciones o requerimientos tecnológicos, software sofisticados o procesos controlados y rígidos, sino por prácticas basadas en un contexto de apropiación, legitimación, colaboración y participación por parte de los usuarios y sus implicados.

⁶ Término utilizado por André Parente (2005).

5. CONCLUSIONES

Como se ha percibido a lo largo de la reflexión, las relaciones establecidas por los usuarios y la manera de percibir, representar e interpretar el mundo se reconfiguran constantemente, son procesos que presentan una mutación de continuas emergencias en pro del diseño y la comunicación democrática. El Estado exige un profesional integral que se forma continuamente y que se apropie de las herramientas que posibilitan la cultura de las TIC. Asimismo, los sistemas educativos, empresas y estrategias gubernamentales necesitan un reajuste que responda a los problemas actuales, relacionados con las brechas tecnológicas y de educación centradas en el hacer; y que al mismo tiempo potencien el desarrollo cognitivo de cada individuo, formen para trabajar en equipo, y estimulen la creatividad bajo exploraciones transversales, interdisciplinarias e instantáneas.

En consecuencia, la disciplina del diseño es de servicio y atención para el género humano, los proyectos pueden ser experiencias emotivas que dependen de las limitaciones de la interfaz, aunque la tecnología es efímera o accesoria porque cambia todo el tiempo. Sin embargo, lo importante son los contenidos y como tal su estructura para que los usuarios puedan llegar a lo que están buscando. El diseñador necesita abarcar un mercado global, utilizando distintos ambientes, él requiere entender y escuchar los ecos culturales desde una mirada crítica y transmediática.

REFERENCIAS

- Baudrillard, J. (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Canevacci, M. (2004). "Etnografía web e identidades del avatar". En: *Nómadas*, No. 21, pp. 138 -51. Bogota: Universidad Central.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. United States: New York University.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Universidad Autónoma Metropolitana - Editorial Anthropos.

Morales, J. y Domene, S. (2007). *E-Actividades. Un referente básico para la formación en Internet*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Reynoso, C. (2009). "Sueños digitales de un escritor: la convergencia digital al servicio del ejercicio literario". En: *Signo y Pensamiento*, No. 54, Vol. XXVIII, pp. 131-143.

_____. (2011). *Redes sociales y complejidad: modelos interdisciplinarios en la gestión sostenible de la sociedad y la cultura*. Buenos Aires: Editorial Sb.

Sexe, N. (2007). *Diseño.com*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Turkley, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de identidad en la era de Internet*. Buenos Aires: Touchstone Paper.

Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Traducido del alemán: Gloria Custance. Cambridge, Londres: Editorial Mit Press.