



Universidad de Chile  
Facultad de Artes  
Escuela de Posgrado  
Magister en Artes Mediales

## MIRAGE OF HÍMERO

PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAGÍSTER EN ARTES MEDIALES

Realizado por: Carolina Briones  
Profesor guía: Fernando Sánchez

Santiago, Chile  
2015



## **AGRADECIMIENTOS**

*El proyecto “Mirage of Hímero” ha sido posible gracias a la invaluable cooperación de mi esposo Luis Felipe Saldamando, al apoyo incondicional de mi padre Francisco Briones, a la dedicada asistencia de mis profesores del Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile y en especial a la colaboración de mi profesor guía Fernando Sánchez.*

## **TABLA DE CONTENIDOS**

<b>RESUMEN</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>DESCRIPCION</b>	<b>8</b>
<b>I EROTISMO + CIBERCULTURA</b>	<b>10</b>
<b>II VIRTUALIDAD</b>	<b>19</b>
<b>III NET.ART + VIDEOGAMES</b>	
<b>1.1 La Gran Maraña</b>	<b>29</b>
<b>1.2 Laberintos Virtuales</b>	<b>36</b>
<b>IV MIRAGE OF HÍMERO</b>	
<b>1.1 Mirage of Hímero</b>	<b>45</b>
<b>1.2 Desarrollo tecnológico</b>	<b>51</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>57</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>59</b>

## RESUMEN

El objetivo de Mirage of Hímero es comprender la manifestación del deseo sexual en la virtualidad y la preferencia por experimentar nuestras fantasías por medio de los mundos virtuales, representando alegóricamente estos conceptos por medio de una obra net.art que constituye la emulación a un videojuego de contenido erótico.

Para esto se ha investigado asiduamente la naturaleza del erotismo y el deseo sexual, la ontología de la virtualidad, los agentes psicológicos y culturales que favorecen la creación de mundos fantásticos, los videojuegos que son una de las mayores herramientas inmersivas para el disfrute de la fantasía y el net.art por ser una de las manifestaciones artísticas más cercana al ciberespacio.

La obra Mirage of Hímero es una simbiosis entre el net.art y los videojuegos, que plasmando la esencia abstracta de los conocimientos obtenidos a través del proyecto, como una metáfora visual y experiencial, nos da un atisbo de la cibercultura en la que estamos inmersos.

## INTRODUCCIÓN

Esta tesis da cuenta de cómo mi obra *Mirage of Hímero* busca vislumbrar la comprensión de la situación actual de la sociedad informatizada, en lo referente a la preferencia por el ciber-erotismo y por los entornos fantásticos que brinda la virtualidad, como medio de escape de la realidad.

Se analizarán los conceptos del erotismo y el deseo sexual, cómo estos se manifiestan en la actual era informacional, transmutándose de lo físico a lo virtual, encontrando en la realidad virtual otro nicho idóneo para expresarse. En mi obra esto se refleja por medio de un espacio virtual laberíntico que incita a ser explorado, conteniendo diversos estímulos eróticos tanto visuales como auditivos, este laberinto permite por su desarrollo tecnológico que el usuario se desplace en un plano subjetivo, generando una mayor vinculación con lo que se está observando, sintiéndose inmerso en la fantasía al poder vivenciar el recorrido desde su punto de vista.

Como medio para expresar alegóricamente los conceptos del deseo y eros en el ciberespacio, en la obra *Mirage of Hímero* se realiza una apropiación de la estructura y dinámica lúdica de los videojuegos, dando origen a una pieza de arte por internet en la cual se puede explorar e interactuar en el formato de un videojuego online, exponiendo las características clásicas de los videojuegos como son: la estructura laberíntica que favorece la idea de un devenir errático, e incita a la exploración dentro de lo desconocido, la búsqueda de lo oculto, el deseo de lograr un objetivo y el reto a salvar las vicisitudes que se presentan en el camino a conseguirlo.

Esta obra expresada como un videojuego incita a una mirada lujuriosa por medio de videos que el participante deberá descubrir en su recorrido por el laberinto. Estos atisbos de escenas eróticas, junto con el espacio intrincado en que están inmersas,

pretende despertar emociones de ansia, intriga y deseo, plasmando una metáfora del erotismo virtual; evidenciando la dinámica de los videojuegos y los recorridos por el ciberespacio como uno de los principales agentes que caracterizan nuestra cibercultura, la cultura de la ilusión.

La búsqueda de emociones placenteras se han vuelto uno de los componentes imperantes en el ciberespacio, con el incesante auge y accesibilidad a las nuevas tecnologías informacionales, la preferencia por expresar los deseos eróticos en el ciberespacio se han convertido en algo normal y cotidiano. La búsqueda de sensaciones y placer encuentra en la navegación del universo virtual un errante vagabundeo para satisfacer el mítico deseo de entrar a una dimensión alternativa más atrayente, un reino de la imaginación donde las fantasías puedan manifestarse, conectando al ser humano con la máquina y generando un vínculo emocional, que llega incluso a la sexualización de esta, siendo tratada con un nombre de género específico a gusto del usuario.

Desde la perspectiva del psicoanálisis los deseos son inherentes al mundo de la imaginación y estos se manifiestan asiduamente en el ciberespacio, en este universo paralelo altamente adictivo las desinhibiciones son la norma, la realidad virtual es el espejo de Alicia que nos transporta a un mundo ilusorio donde los deseos reprimidos pueden explayarse, libres de prejuicios ya que las normas preestablecidas en la sociedad no aplican en la realidad virtual porque siendo esta "no real", es la perfecta excusa para la transgresión, el ingrediente primordial del erotismo y el catalizador del deseo, deseamos lo que nos es prohibido, lo que no poseemos y cuando llegamos a poseer nuestro objeto de deseo, el deseo se desvanece. Este concepto del deseo que se ha estudiado en la cultura occidental desde diversas áreas como la psicología y sociología, se compenetra con la virtualidad ya que en la realidad virtual podemos realizar nuestros deseos pero al ser una ilusión, un espejismo, no sentimos que lo hayamos cumplido a cabalidad por lo tanto seguimos manifestando el deseo.

## DESCRIPCIÓN

Mirage of Hímero es una obra artística inspirada en la cultura de los videojuegos donde desarrollo la temática de la expresión del deseo erótico en el mundo virtual, como su nombre lo indica: mirage (inglés: espejismo) corresponde a una ilusión e ilusión a virtualidad, la palabra hímero nos remonta a la mitología griega que describe a Hímero como el dios del deseo sexual, uno de los asistentes de Afrodita, por lo tanto la obra Mirage of Hímero tratará de evocar un *espejismo de deseo*.

El imaginario erótico se ha manifestado en el arte a lo largo de la historia de la humanidad, dando inspiración a obras artísticas en todas las épocas, como en las innumerables obras escultóricas y pasajes literarios griegos y romanos, o posteriormente Ingres y Courbet, entre otros, recrearon los deseos eróticos en sus pinturas. Ya entrando en el siglo XX con la efervescente creatividad desencadenada por las vanguardias podríamos decir que gran parte de los artistas tomó para algunas de sus obras lo erótico como temática. Por mencionar algunos de los destacados artistas de la época tenemos a Picasso en Les Femmes d'Alger (O. J.), Man Ray en varias de sus fotografías, Duchamp en su serie Los Amantes, y las pinturas de la mente subconsciente de Paul Delvaux están basadas en su mayoría en la naturaleza erótica.

En la actualidad, algunos de los artistas que se han destacado trabajando temáticas eróticas son: Vanessa Beecroft, Tracey Emin, Nobuyoshi Araki, Annie Sprinkle. Estos artistas contemporáneos han abordado lo erótico desde diversos puntos de vista, tan diversos como lo son ahora las ramificaciones en que se han bifurcado las disciplinas artísticas desde la expansión de las artes con el uso de los nuevos medios.

El internet es uno de los nuevos medios más preponderantes de la actualidad, siendo especialmente propicio para expresar nuestros deseos eróticos, ya que el erotismo esta intrínsecamente vinculado con el mundo de la imaginación por constituir una búsqueda de lo intangible, una fascinación por lo inalcanzable, lo misterioso, oculto y vedado, lo erótico es por consiguiente parte del campo de la ilusión, y en la cibercultura podemos representar nuestras fantasías con mayor facilidad en el ciberespacio, un lugar inmaterial donde las limitaciones físicas y tabúes sociales se difuminan, dando la posibilidad para la expresión de nuestros deseos libremente.

Inspirándome en la cultura de los videojuegos, Mirage of Hímero es una obra artística interactiva online que trata la temática de lo erótico en el mundo virtual, donde el espectador se convierte en un participante activo de la experiencia. Tomando como referencia algunas de las dinámicas características de los videojuegos, Mirage of Hímero está diseñada como un laberinto, en el cual el usuario podrá desplazarse libremente en un plano de primera persona, por un tiempo limitado, encontrando diversos estímulos eróticos, tanto visuales como auditivos, que se encuentran dispersos en las paredes de este intrincado espacio virtual.

El usuario al navegar en un plano de primera persona dentro de este laberinto lleno de imágenes, videos y sonidos que estimulan el deseo sexual, podrá interactuar lúdicamente con el espacio virtual, con el fin de encontrar los demás videos inmersos dentro de la maraña de habitaciones, incentivando de esta manera los deseos de búsqueda y cumplimiento de un objetivo, que son algunos de los preceptos más característicos de los videojuegos y que están presentes no solo en estos, sino que de forma intrínseca en la naturaleza humana.

**EROTISMO**  
**+**  
**CIBERCULTURA**

*“Cuando la diosa Afrodita emergió recién nacida de la espuma del mar fue recibida por los gemelos Hímero (deseo sexual) y Eros (amor), dioses alados del amor, los que serían sus constantes acompañantes y agentes de su divino poder”<sup>1</sup>.*

En nuestra sociedad el concepto de erotismo ha evolucionado a través del tiempo y múltiples teóricos han abordado este tema como centro de sus estudios y reflexiones; así Bataille (2007) plantea “el erotismo es la actividad sexual del ser humano en la medida en que esta difiere de la sexualidad animal. Lo es, cada vez que no es rudimentaria, cada vez que no es simplemente animal”<sup>2</sup>.

Desde este punto de vista lo erótico abarcaría la expresión de un campo de significaciones y de sentidos en el ser humano como el placer, el deseo, la comunicación (tanto verbal como no verbal), así como la capacidad de crear más allá de los principios de la razón y los convencionalismos. “El erotismo tiene como fin alcanzar al ser en lo más íntimo, hasta el punto del desfallecimiento. El paso del estado normal al estado de deseo erótico supone en nosotros una disolución relativa del ser” (Bataille, 2007)<sup>3</sup>. Es una dimensión que permite al individuo expandir su condición sensible y sensorial, donde ese individuo es alguien que proyecta sus experiencias vitales y sus condiciones naturales. Esta intrínsecamente relacionado con la cultura y la subjetividad, porque a través de la forma de amar, el hombre está ejerciendo su condición de homo social y cultural, está demostrando que ha evolucionado como personalidad por encima de la naturaleza, sin negarla, porque igualmente somos y actuamos como seres sexuados.

---

<sup>1</sup> Hesiod, Theogony . Greek Epic C8th-7th B.C.

<sup>2</sup> Bataille, Georges. El erotismo. Ed. Tusquets. Barcelona, 2007. p. 20.

<sup>3</sup> Bataille, Georges. El erotismo. Ed. Tusquets. Barcelona, 2007. p. 12.

Freud observó: “Allí donde hay una prohibición es porque existe un deseo: como el desnudo constituía una tentación, por eso se convirtió en prohibición, lo que lo hacía todavía más deseable”. El erotismo representa el espacio de la libertad, lo opuesto a la prohibición pero deriva de esta, es la fascinación por la transgresión, “sin la evidencia de una transgresión, ya no experimentamos ese sentimiento de libertad que exige la plenitud del goce sexual” (Bataille, 2007)<sup>4</sup>, por lo tanto las normas establecidas por la cultura generan el deseo de la transgresión ya que sin el conocimiento de las normas no existe transgresión, al igual que sin el conocimiento de los límites no existe libertad. “La experiencia interior del erotismo requiere de quien la realiza una sensibilidad no menor a la angustia que funda lo prohibido, que al deseo que lleva a infringir la prohibición” (Bataille, 2007)<sup>5</sup>.

El erotismo es inherente al ser humano como ser social y cultural, perteneciendo a la cotidianidad de la vida, está ligado al deseo, a la prohibición y placer pero por el hecho de desear el placer, esta sensación se convierte en una proyección de un posible placer futuro y este anhelo es el origen de la excitación. “La denegación constituye el fondo de la imaginación como tal, suspendiendo lo real y encarnando el ideal en este suspenso” (Deleuze, 2001)<sup>6</sup>. Por lo tanto el universo erótico comprende toda una simbología que avisa que vendrá, que es posible que ocurra y esta incertidumbre amplifica el deseo. Como el proverbio chino: «La concubina es más deseable que la mujer; la amante es más deseable que la concubina; pero ninguna mujer es tan deseable como la mujer imposible».

“La búsqueda de un fin está relacionada con el deseo, que a menudo desafía a la razón” (Bataille, 1961)<sup>7</sup>, el deseo es la búsqueda de lo intangible, este es su carácter irracional, transmutándolo del mundo real al universo de la imaginación. El erotismo se presenta como una fascinación por lo inalcanzable, lo misterioso, oculto y vedado. El ansia del ser humano por lo desconocido nutre al deseo, en esto radica su poder, el cual se minimiza al ser develado.

---

<sup>4</sup> Bataille, Georges. El erotismo. Ed. Tusquets. Barcelona, 2007. p. 80.

<sup>5</sup> Bataille, Georges. El erotismo. Ed. Tusquets. Barcelona, 2007. p. 27.

<sup>6</sup> Deleuze, Gilles. Presentación de Sacher-Masoch. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, 2001.p.129.

<sup>7</sup> Bataille, Georges. Las lágrimas de Eros. Ed. Tusquets. Barcelona, 2007. p. 36.

*¿No nos decían ya que el objeto del deseo no es el cuerpo ni la cosa, sino tan solo la imagen? Y cuando deseábamos al otro, ¿a qué apuntaba nuestro deseo sino a ese pequeño mundo posible expresado, que el otro cometía el error de envolver en él, en lugar de dejarlo flotar y volar por encima del mundo, desarrollándolo como un doble glorioso?<sup>8</sup>. Gilles Deleuze*

“En una mezcla de teología, erotismo y onirismo, el deseo amoroso no posee sino simulacros” (Deleuze, 2005)<sup>9</sup> , siendo el deseo gobernante en el campo de la imaginación, se ha potenciado su despliegue onírico en la era electrónica ya que podemos representar nuestras fantasías con mayor facilidad por medio de las nuevas tecnologías, entre ellas especialmente el internet; en la inmensidad del ciberespacio no existen limitaciones para el erotismo.

Según Marcuse (1983):

El elemento erótico en la fantasía va más allá de las expresiones pervertidas. Aspira a una «realidad erótica» donde la vida de los instintos llegaría a descansar en la realización sin represión. Este es el sentido último del proceso de la fantasía en su oposición al principio de la realidad<sup>10</sup>.

El erotismo ha encontrado su nicho idílico en el ciberespacio, lo virtual contiene un universo infinito de posibilidades y aunque sabemos que son irreales, la constante expansión de nuestro imaginario a través del uso de internet en la cotidianidad, abre la posibilidad de sentir, pensar y percibir el mundo desde la virtualidad.

---

<sup>8</sup> Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Edición Electrónica. 2005. p. 257.  
<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/L%F3gica%20del%20sentido.pdf>

<sup>9</sup> Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Edición Electrónica. 2005. p. 229.  
<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/L%F3gica%20del%20sentido.pdf>

<sup>10</sup> Marcuse, Herbert. *Eros y civilización*. Ed. Sarpe. Madrid, 1983. p. 140.

*“En 1951 McLuhan pudo definir al automóvil como la "novia mecánica" del ciudadano de la era industrial, treinta años después habría que sustituirlo por el ordenador como el/la novio/a electrónico/a de los ciudadanos de la era postindustrial” (Gubern, 2000)<sup>11</sup>.*

Según Gubern (2000):

La red constituye un edén para las que el doctor Lars Ullerstam bautizó como "minorías eróticas", con sus gustos especializados y su derecho a satisfacerlos. Receptáculo de fantasías eróticas sin límite, el promiscuo ciberespacio prueba que el sexo no está entre las piernas, sino dentro de las cabezas<sup>12</sup>.<sup>144</sup>

El ordenador se ha vuelto nuestro fiel compañero, confidente y receptáculo de nuestras fantasías y deseos eróticos más íntimos, el ciberespacio es un lugar libre de represiones en el que podemos desenvolvemos con mayor confianza que en la realidad ya que cualquier desliz puesto en evidencia puede fácilmente ser minimizado y excusado por el hecho de ser irreal. Al ser “el ciberespacio una pura simulación, los deseos pueden ser todo lo extravagantes y transgresores que se quiera” (Gubern, 2000), puesto que no tienen consecuencias materiales, todo está permitido en él<sup>13</sup>.

Esta ilusión de libertad, mientras el cuerpo se mantiene quieto, con la mirada y los pensamientos sujetos a la pantalla, nos proporciona un placer efímero que cualquier distracción externa puede difuminar, de lo cual deriva la preferencia por la soledad. Al navegar en el ciberespacio, deseamos permanecer inmersos en la ilusión el mayor tiempo posible, bloqueando el mundo real para que la fantasía se haga más vívida.

---

<sup>11</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 80.

<sup>12</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 144.

<sup>13</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 210.

Gubern plantea (2000):

El ciberespacio es adictivo y la práctica del sexo virtual no padece limitaciones físicas, ni produce agotamiento, ni embarazos indeseados, ni contagios. Antes al contrario, tiende a avivar el deseo. Pero también se han señalado sus inconvenientes: El sexo virtual produce "todas las emociones y la excitación física de un acto sexual, pero cuando termina, el sentimiento de soledad ha aumentado"<sup>14</sup>.

Este universo ilimitado de posibilidades eróticas, en el que no existen tabús para expresar los más íntimos deseos y donde todos los fetiches tienen amplia cabida, donde no existe el rechazo, ni la vergüenza, es el lugar idóneo para refugiarse de las adversidades de la vida real, desencadenando una generalizada y creciente afición por sentir y vivir a través del computador. Un mundo en el que nadie es rechazado, donde existe tentativamente una promesa de disfrutar del placer sexual sin restricciones, teniendo la libertad para experimentar el disfrute de los deseos eróticos.

Esta afición por permanecer *online* está directamente relacionada con el voyeurismo, este deseo irresistible de ver, que es una fuerza biológica inherente a la naturaleza humana y como toda fuerza de la naturaleza humana a sido contemplado con recelo, catalogado de perversión, siendo ampliamente estudiado por las ramas de la psicología.

Gubern plantea (2000):

Empleando la terminología de la Gestalt, se diría que la mirada humana es atraída, en tales casos, por un estímulo óptico de alta pregnancia. No obstante la tradición psiquiátrica ha clasificado en el reglón de las perversiones al

---

<sup>14</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 148.

voyeurismo sexual, que recibe nombres clínicos tan abundantes que parecen certificar su extendidísima presencia en la sociedad, lo que negaría estadísticamente su condición de perversión<sup>15</sup>.

Leonardo Da Vinci, que tanto nos ha ayudado a entender la visión humana, expresó antes de Freud la naturaleza de esta pulsión, al relatar su sueño entrando a una cueva oscura: “Al cabo de un momento - escribe Leonardo-, dos sentimientos me invadieron; miedo y deseo, el miedo de la gruta oscura y amenazadora, deseo de ver si no contiene alguna maravilla extraordinaria”<sup>16</sup>.

El voyeurismo no solo contempla el deseo de ver lo que nos está vedado, sino que conlleva un disfrute procesual de ir descubriendo paulatinamente el objetivo de nuestro interés visual, y una vez descubierto el objeto de nuestro deseo esta contemplación nos transmite las emociones pertinentes a lo que vemos, apropiándonos de ellas, vivenciándolas como propias, entonces el espectador se vuelve parte de la escena como un espejo de las emociones ajenas que pueden resultar más atractivas que las propias.

Deleuze (2005) señala:

Ya en la novela de Des Forêts, que ponía en escena a un hablante voyeur, ver designaba una operación o una contemplación muy especial: pura visión de reflejos que multiplican lo que reflejan, y que dan al voyeur una participación más intensa que si experimentara por sí mismo estas pasiones de las que él vigila ahora la doblez o la reflexión sobre el rostro del otro<sup>17</sup>.

El cine, que es un espectáculo público de imágenes fotográficas en movimiento, se basa en el voyeurismo congénito y esencial del público, en su necesidad emocional

---

<sup>15</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 174.

<sup>16</sup> Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. Barcelona. 2000. p. 10.

<sup>17</sup> Deleuze, Gilles. La lógica del sentido. Edición electrónica. P.233

profunda, que en siglos anteriores satisfizo el teatro, de atisbar o espiar vidas ajenas, sin que los espiados parezcan darse cuenta de tal observación ajena (Gubern, 2000)<sup>18</sup>. Así como el cine, ahora el internet se ha vuelto una ventana para infiltrarse en las vivencias y emociones ajenas, sean estas reales o ficticias, satisfaciendo así, muchas veces, un vacío emocional. Esta tendencia ha aumentado considerablemente con la aparición de los reality shows, en los cuales los protagonistas son personas reales, en contraposición con los personajes ficticios de las películas, a los cuales les dan vida actores que son estereotipos de belleza contemporánea. En cambio con esta nueva moda de la telerealidad, las redes sociales y los *youtubers*, se está centrando la atención en el sujeto común y corriente, logrando que el público se identifique con ellos y volviendo masivamente la mirada a sus congéneres como potenciales objetos voyeur.

Gubern (2000) plantea que:

Guy Debord calificó con pertinencia a nuestra sociedad como sociedad del espectáculo, la pulsión escópica colectiva hace que esta misma sociedad pueda contemplarse al mismo tiempo como una sociedad mirona, en la que ella misma, y en especial sus sujetos públicos, se ofrecen como sujetos de deseo y objetos de espectáculo a la mirada colectiva. Este fenómeno se ha incrementado con el auge de las nuevas tecnologías y la hiperconectividad de nuestra sociedad actual<sup>19</sup>.

En la cibercultura esta proliferación del voyeurismo y el exhibicionismo se ha convertido en una moda cada vez más arraigada, que va en aumento a la par con las nuevas tecnología de la comunicación, ya que el incesante incremento de dispositivos móviles nos permiten una ininterrumpida conexión con la realidad virtual y con las vidas ajenas, generalizando el deseo de observar y ser observado, el deseo de exhibirse públicamente que desencadena en comportamientos cada vez más extravagantes para atraer la mirada de los posibles voyeuristas.

---

<sup>18</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 176.

<sup>19</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 2000. p. 175.

Según Gubern (2000):

Las patologías dismorfofóbicas, inducidas por los medios audiovisuales, derivan de una preocupación acerca de la propia imagen, preocupación que no es rara que se haya desarrollado en nuestra sociedad exhibicionista, presionada por los modelos mediáticos de perfección estética corporal. No se renuncia fácilmente al exhibicionismo vanidoso y lo prueba la apetencia compulsiva y generalizada de aparecer en la pantalla del televisor<sup>20</sup>.

Esta tendencia a hacer cualquier cosa por conquistar los 15 minutos de fama, ahora no solo se centra en la televisión, sino que tenemos a disposición una amplia gama de medios de difusión masiva en los que vale todo con tal de ser famoso, las plataformas para subir videos a internet gratuitamente, entre otras, se han convertido en centros del exhibicionismo y voyeurismo virtual, en las que podemos espiar sin límite de tiempo las vidas ajenas he igualmente exhibirnos de la forma más atrayente posible al público a nivel mundial.

---

<sup>20</sup> Gubern, Roman. Eros electrónico. Ed. Santillana. Madrid. 1996. p. 50.

## **VIRTUALIDAD**

*Al otro lado del espejo. Allí, los acontecimientos, en su diferencia radical con las cosas, ya no son buscados en profundidad, sino en la superficie, en este tenue vapor incorporal que se escapa de los cuerpos, la película sin volumen que los rodea, espejo que los refleja, tablero que los planifica. Alicia no puede hundirse ya, ella deja libre su doble incorporal<sup>21</sup>. Gilles Deleuze*

La fascinación por los mundos alternativos, universos mágicos, en los que podemos realizar nuestras fantasías, en los cuales tenemos infinidad de posibilidades, un espacio donde podemos sentirnos libres y en el cual somos los protagonistas, un escape al vacío de la cotidianidad y a la rutina. En palabras de Lewis Carroll: “Todo lo que podía verse de la antigua habitación era muy corriente y sin interés, pero todo lo demás era absolutamente diferente”<sup>22</sup>.

Esta incesante búsqueda de un escape a la realidad esta intrínsecamente relacionada con la invención de la realidad virtual, ya que “este interesante artificio tecnológico parece haber sido inventado para colmar el mítico síndrome de Alicia a través del espejo, penetrando en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera” (Gubern, 2000)<sup>23</sup>. Pero en el cual no tenemos restricciones, ni sociales, ni éticas, un mundo en el cual podemos navegar con la mente desprendiéndonos de las limitaciones corpóreas, donde no sufrimos el peso de la edad o condición física, un lugar donde podemos ser quienes deseamos ser, extendiendo esta ilusión tanto como nos sea posible para satisfacer nuestros deseos.

---

<sup>21</sup> Deleuze, Gilles. La lógica del sentido. Edición electrónica. P.15

<sup>22</sup> Carroll, Lewis. Alicia a través del espejo.

<sup>23</sup> Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. Barcelona. 2000. p. 155.

Según Gubern (2000):

La RV puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de illudere: engañar), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe solo dentro del ordenador. Por lo que puede afirmarse que la RV es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica<sup>24</sup>.

Al sumergirnos en esta realidad alternativa, la conciencia del ser humano se amplía y su individualidad se disuelve en la colectividad global. El ser humano desarrolla así capacidades perceptivas artificiales que aumentan su conocimiento del entorno, amplificando su campo de acción, dándole el poder de la ubicuidad, brindándole la capacidad de ser el protagonista en un mundo ilimitado que va más allá de lo físico, más allá de lo humano. En palabras de Baudrillard: “Generalmente lo virtual no es real ni irreal, ni inmanente ni trascendente, ni interior ni exterior, borra todas estas determinaciones”<sup>25</sup>. “La imagen virtual está demasiado cercana y demasiado lejana al mismo tiempo; demasiado cercana para ser verdadera (por tener la proximidad verdadera de la escena), demasiado lejana para ser falsa (por tener la fascinación del artificio). De ello resulta que no es ni verdadera ni falsa y que crea una dimensión que no es ya exactamente humana” (Baudrillard, 1996) <sup>26</sup>.

Manovich (2001) plantea:

La imagen adquiere el nuevo papel de una interfaz (por ejemplo, mapas de imágenes en la Web, o la imagen de una computadora de escritorio en su conjunto en la interfaz gráfica). Así, la imagen se convierte en imagen-interfaz.

En este papel funciona como un portal a otro mundo, como un icono en la Edad

---

<sup>24</sup> Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. Barcelona. 2000. p. 156.

<sup>25</sup> Baudrillard, Jean. Videosfera y sujeto fractal. 1996. Ensayo. P.6

<sup>26</sup> Baudrillard, Jean. Videosfera y sujeto fractal. 1996. Ensayo. P.5

Media o un espejo en la literatura moderna y el cine. Más bien que permanecer en su superficie, esperamos ir "dentro" de la imagen. En efecto, todos los usuarios de la computadora se convierten en Alicia de Carroll<sup>27</sup>.

La imagen virtual puede transportarnos a otra dimensión, este mundo soñado descrito tantas veces en la literatura como en el cine, desde las obras de Lewis Carroll y C.S Lewis a las fantásticas ficciones cinematográficas como Tron o Matrix (por mencionar unas entre muchas otras), se ha planteado la idea de mundos dentro de mundos, entre los que podemos ir y venir, sin alteraciones físicas pero sí con trascendentes cambios en la percepción, en la ampliación de la conciencia. Puertas que nos invitan a una mayor reflexión de la realidad en que vivimos, que nos invitan a plantearnos cuestionamientos más profundos acerca de nuestro devenir en el mundo, acerca de los juicios de valor, de las normas, del sentir, del ser, de lo que somos como seres humanos y nuestra función como tales.

A continuación transcribo un texto de Casas (2002) en el que cual plantea una visión acerca de la virtualidad y de sus posibles alcances psicosociales:

Podemos alterar el arte y generar nuevo arte, cambiar lo que no nos gusta del mundo actual y crear un mundo ideal en el que interactuemos a voluntad, y cuando se nos antoje. Y como ese mundo ideal es absolutamente virtual podemos crearlo o destruirlo bajo la premisa de que el mundo real no estaría siendo alterado. ¿Quiénes están del otro lado de la pantalla y en algún punto en el espacio virtual? No lo sabemos. Hoy en día, de alguna manera la computadora representa la puerta de entrada a un mundo mágico y maravilloso en el que se concentra todo el conocimiento, en el cual, además, es factible localizar nuevos seres que puedan o no responder a nuestras expectativas. De cualquier manera, se trata de un mundo más aséptico y más gozoso que el mundo real en donde la violencia, el crimen, el hambre y la miseria abundan. Ya no será necesario tratar de responder a las demandas sociales de un mundo injusto e inequitativo. En los mundos virtuales la realidad no es la que es, es la

---

<sup>27</sup> Manovich, Lev. The language of new media. Edición electrónica. P. 246

que yo encuentro cuando hago una búsqueda de mis necesidades bajo mis parámetros de lo que debe ser el mundo. El nuevo parámetro para la intolerancia será el switch de prendido o apagado de nuestra computadora; los nuevos consensos se establecerán sobre la base de un protocolo técnico de comunicación y sobre la posibilidad exitosa de un login. Como el mundo digital puede prácticamente duplicar todo aquello que existe en el mundo real y cambiarlo, no existen límites posibles a los cambios que serán factibles de realizar<sup>28</sup>.

Para entrar a analizar el mundo virtual debemos detenernos a contemplar en primera instancia, el portal que hace posible la conexión con este “otro mundo”, la pantalla. Principalmente ligada a la televisión, en la actualidad esta intrínsecamente conectada al uso del ordenador y en los últimos tiempos ha evolucionado a los dispositivos móviles, pero esta noción ha estado presente en la sociedad desde, incluso, el renacimiento, donde la percepción de las obras enmarcadas hace la perfecta analogía de la sensación de un espacio delimitado que nos transporta a otra dimensión.

Según Manovich (2001):

La pantalla que separa dos espacios, lo físico y lo virtual, que tienen diferentes escalas. Aunque esta condición no conduce necesariamente a la inmovilización del espectador, lo hace desalentar cualquier movimiento de su parte: ¿por qué se mueve cuando él no puede entrar en el espacio virtual representado de todos modos? Esto fue muy bien dramatizado en Alicia en el País de las Maravillas, cuando Alicia se esfuerza por llegar a ser del tamaño justo para entrar en el otro mundo<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> Casas, María de la Luz. Identidad nacional en la sociedad de la información. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, vol. XLV, núm. 185, mayo-agosto, 2002.

<sup>29</sup> Manovich, Lev. The language of new media. Edición electrónica <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf> . 2001. P. 111

El mundo virtual que se presenta a una escala diferente por medio de la pantalla y que nos alienta a introducirnos en él, crea una simulación que genera un vínculo con el espectador, convirtiéndolo en un agente activo de este mundo y transportándolo de una forma incorpórea. Manovich (2001) señaló que “al igual que las tecnologías de realidad falsa que la precedieron, la realidad virtual proporciona al sujeto la ilusión de estar presente en un mundo simulado. Además la realidad virtual añade una nueva capacidad: permite al sujeto cambiar de forma activa este mundo. En otras palabras, al sujeto se le da el control sobre una realidad falsa”<sup>30</sup>.

Esta ilusión de control que impera en un universo regido por la simulación, no solo empodera al usuario, si no que este es transportado al mundo virtual y esta ilusión es tan poderosa que el sujeto se siente desplazado, he inmerso en la ficción.

Manovich (2001) plantea:

La RV es una ilusión perceptiva que adquiere el estatuto de una pseudorrealidad, en el seno de una realidad que queda eclipsada por aquella. Y de este modo desborda la vieja cultura de los simulacros, que tanto ha inquietado a Baudrillard, la cultura de los artefactos imitativos clásicos, para penetrar en la cultura alucinatoria de la simulación, una simulación que incluye al propio sujeto y a su ubicación topológica en un espacio tridimensional fingido<sup>31</sup>.

Al producirse este desdoblamiento psicológico el sujeto se desplaza dentro de este universo adquiriendo las capacidades para modificarlo y modificarse a voluntad, perdiendo en cierta medida su corporeidad, para poseer una nueva identidad (un avatar) que se ajuste a los libres parámetros de la virtualidad.

---

<sup>30</sup> Manovich, Lev. The language of new media. Edición electrónica. P. 154

<sup>31</sup> Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. Barcelona. 2000. p. 180.

Según Giannetti (2002):

El sujeto, al introducirse en el sistema como Otro, se transforma en objeto. Como sujeto-objeto, su identidad puede ser construida, modificada, reformulada, destruida: se trata de una existencia temporal e hipotética como elemento puramente utilizable en un contexto virtual. Aunque el observador detrás de este sujeto-objeto (y agente efectivo del mismo) sea una persona situada en un espacio y un tiempo definidos, al entrar como Otro en el contexto virtual del sistema telemático, asume la pérdida temporal de sus referencias físicas y presume la ambigüedad de su telepresencia.<sup>32</sup>

Este altamente atrayente mundo alucinatorio que diariamente, por motivos socio-culturales, nos absorbe más tiempo, presenta la disyuntiva de vivir en la realidad versus preferir la permanencia en el mundo de la ilusión. De hecho, “la literatura clínica ha comenzado a describir ya casos de adicción patológica a la RV, en los que el adicto, caído en el pozo de su ilusión, se niega a regresar a una realidad que percibe como ingrata y hostil” (Gubern, 1996)<sup>33</sup>.

Este dilema de lo real y lo virtual, se ha ido acrecentando con la aparición de los dispositivos móviles que nos permiten mantenernos conectados en todo momento, lo que hace parte de nuestra cotidianidad la permanencia en el mundo virtual, así nuestro día a día es un constante ir y venir entre concentración y desapego. Esta dualidad en la que estamos inmersos como sociedad genera importantes controversias relacionadas con las relaciones interpersonales y la disminución de movimiento físico (entre otras).

Según Manovich (2001):

¿Qué pasa con la inmovilización del cuerpo en la VR que lo conecta a la tradición de la pantalla? Dramático como es, esta inmovilización representa probablemente el último acto de la larga historia de la prisión del cuerpo. A nuestro alrededor son los signos de aumento de la movilidad y la miniaturización de los dispositivos de comunicación: teléfonos móviles, agendas

---

<sup>32</sup> Giannetti, Claudia. *Estética Digital*. Barcelona. 2002. P. 121.

<sup>33</sup> Gubern, Roman. *Eros electrónico*. Ed. Santillana. Madrid. 1996. p. 206.

electrónicas, ordenadores portátiles, localizadores, teléfonos y relojes que ofrecen navegación por Internet, Gameboy y similares consolas portátiles. Eventualmente los aparatos de VR pueden ser reducidos a un chip implantado en una retina y conectado por transmisión inalámbrica a la red. A partir de ese momento en adelante, nos haremos llevar nuestras prisiones con nosotros, no para confundir felizmente representaciones y percepciones (como en el cine), pero para siempre "be in touch" siempre conectado, siempre "plugged-in". La retina y la pantalla se fusionarán<sup>34</sup>.

Estos planteamientos de Manovich que podrían parecer exacerbados para la actualidad, podrían llegar a concebirse en un futuro posible, como lo que han problematizado dentro de la ciencia ficción tanto literaria como cinematográfica obras como Neuromancer o Matrix en que en que el hombre y la máquina se conectan, casi al nivel de fusionarse.

Entonces ¿será necesario un antagonismo entre el mundo virtual y el mundo real?

Giannetti (2002) señala que:

La realidad, así como la virtualidad, comparten la idiosincrasia de ser construcciones dependientes del observador y la sociedad. Vista desde esta perspectiva, no sería del todo acertado plantear una oposición entre real y virtual, sino que la diferencia emergería del grado de pretendida estabilidad. La virtualización parte de un determinado estado para generar nuevas situaciones o respuestas inestables, es decir, siempre modificables. Lo virtual no es, por lo tanto, materializable o localizable espacio-temporalmente (el aquí y ahora de lo "real"), puesto que es intangible y no tiene una presencia actual. Esta noción se vuelve más explícita en los modelos virtuales de ciberespacio, en los que impera la desterritorialización, la ubicuidad, la desmaterialización, la mutabilidad.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Manovich, Lev. The language of new media. Edición electrónica. P. 113.

<sup>35</sup> Giannetti, Claudia. Estética Digital. Barcelona. 2002. P. 144.

Conseguir este equilibrio entre lo virtual y lo real podría considerarse un reto para la sociedad gestante, pudiendo así desplazarnos de forma templada entre lo tangible e intangible, entre la maleabilidad y mutabilidad del universo virtual y la aparente rigidez de la realidad. Para no caer en los extremismos profetizados por la ciencia ficción, ni desestimar el uso de una poderosa herramienta para la evolución humana.

**III**

**NET.ART**

**+**

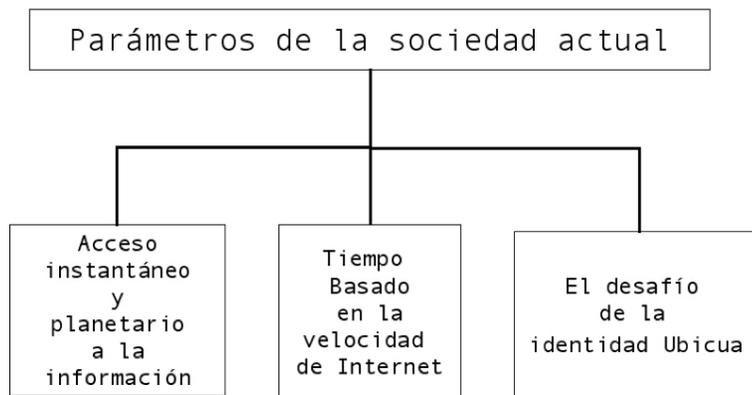
**VIDEOGAMES**

### 3.1 La Gran Maraña

*“El mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces. Los límites del mundo son los límites de nuestra interfaz. No interactuamos con el mundo, solo con la interfaz del mundo”. Peter Weibel<sup>36</sup>*

Nuestra sociedad se ha visto, las últimas décadas, revolucionada por el creciente aumento tecnológico, que ha hecho asequible el acceso masivo a las tecnología de la información, en especial a internet, volviéndolo parte de nuestra cotidianidad. Lo que ha ocasionado una nueva forma de concebir el mundo, las distancias, la comunicación y las formas de interrelacionarnos.

Según Alcalá, se ha configurado una dinámica funcional para la sociedad actual que está basada -entre muchos otros- en tres grandes conquistas tecnológicas<sup>37</sup>:



<sup>36</sup> <http://www.peter-weibel.at>

<sup>37</sup> Alcalá, José Ramón. Net.Art. Edición digital. Pág. 2.

El mundo del arte no podría estar ajeno a estos cambios y por ello los artistas se han acercado al uso de las nuevas tecnologías para desarrollar sus obras, haciendo surgir lo que hoy conocemos como artes mediales. Entre las artes mediales el net.art ha sido especialmente radical creando arte por, para y en Internet, que podría funcionar alejado de la institución del arte, de forma autónoma, como un nicho para la libre expresión y crítica, acercando el arte a la vida cotidiana.

Estos rasgos característicos que han hecho considerar al net.art como rupturista e iconoclasta, han sido bastante bien definidos por Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, en la "Introducción al net.art (1994-1999)":

1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas.
2. Inversión sin intereses materiales.
3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas.
4. Privilegio de comunicación sobre representación.
5. Inmediatez.
6. Inmaterialidad.
7. Temporalidad.
8. Acción basada en un proceso.
9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas.
10. Parasitismo como estrategia:
  - a. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red
  - b. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real
11. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado
12. Todos en Uno:
  - a. Internet como medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica.
  - b. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, comisario, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo.

El arte desde la época de las vanguardias ha tenido profundos cuestionamientos en cuanto a acercar el arte a la cotidianidad, lo que se ha visto logrado en gran medida por medio del net.art, como lo han expresado Shulgin y Bookchin (1994-99): “El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria”<sup>38</sup>.

Con este acercamiento entre el arte y la cotidianidad, igualmente surge un replanteamiento de las significaciones del artista, audiencia y museo (entre otras anteriormente señaladas), lo que ha puesto en tela de juicio la institución del arte y su funcionalidad dentro de los nuevos parámetros que rigen la sociedad informacional.

Según Peralta (2005):

Durante el siglo XX, los movimientos de vanguardia se dieron a la tarea de poner en cuestionamiento los pilares que sostienen a la institución-arte occidental. Este largo recorrido incluye el cuestionamiento del papel del autor, de la originalidad y unicidad de la obra de arte, de su “aura” y su carácter de mercancía, etc. El net.art ha heredado muchos de sus preceptos del no-objetualismo, el conceptualismo, el procesualismo (work in progress), etc. El net.art se inserta dentro de una de las tradiciones artísticas, la tradición de cuestionamiento de la institución, propia de las vanguardias; pero sin dejar de ser parte del mismo sistema del arte. Podríamos decir que pertenece a la tradición artística del anti-arte<sup>39</sup>.

La sociedad de la información ha dado a luz al net.art, que al pertenecer intrínsecamente a la web ha tenido: “La necesidad de desarrollar un lenguaje creativo propio, adecuado a las idiosincrasias de las técnicas, las tecnologías o del medio” (Giannetti, C. 2003-05)<sup>40</sup>.

---

<sup>38</sup> Shulgin, Alexei. Bookchin, Natalie, Introducción al net.art (1994-1999), traducido en ALEPH. <http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>.

<sup>39</sup> Peralta, José. Net.Art: Surgimiento de una nueva forma artística.2005. Pág. 4.Párr. 3. [http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct\\_art98.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct_art98.pdf)

<sup>40</sup> Giannetti, Claudia. Breve balance de la primera década del Net.Art. 2003-05. Pág. 16. [http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti\\_WWWART.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_WWWART.pdf)

El net.art ha tomado tanto para su ejecución, exposición y crítica, los parámetros de la internet, que han marcado el desarrollo de la creación artística contemporánea, estas características que dan forma al arte actual son según Alcalá (2003) la inmaterialidad, telemática, planetaria, multimedial, interactiva e imagen-tiempo<sup>41</sup>. Dentro de estas características, que han cambiado la forma de concebir la obra de arte, se debe añadir la importancia de la integración entre arte y tecnología, unificando diversas disciplinas del saber.

Según Rocío Rueda (2008):

En los años recientes se está abriendo la posibilidad de narrativas participativas donde los sujetos y colectivos juegan un papel crítico en el diseño de sistemas tecnológicos. En este mismo grupo se encuentran los estudios que integran tecnologías y arte, los movimientos de techno-art, net-art, etc., donde se realizan novedosas aproximaciones que difuminan los límites entre la tecnología y el arte en asuntos de creatividad y diseño, y se cuestionan las nociones “cultas” de arte y de tecnologías “high-tech” en beneficio de expresiones populares y locales de las mismas<sup>42</sup>.

En la “cibercultura” se ha hecho del collage una práctica común, lo que ha llevado a denominarla igualmente como cultura remix, donde la fragmentariedad, que a conllevado la imagen digital, ha permitido en gran medida la priorización popular por las expresiones creativas amateur, reconfigurando el patchwork para dar a las obras una nueva significación que basándose en la apropiación va construyendo nuevos imaginarios.

---

<sup>41</sup> Alcalá, José Ramón. Net.Art. Edición digital. 2003. Pág. 9.

<sup>42</sup> Rueda, Rocío. Cibercultura: Metáforas, prácticas sociales y colectivos en-red. N°. 28. Abril 2008. Universidad Central–Colombia.

<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/01-cibercultura.pdf>

En el 2009 Brea plantea:

En el caso de cualquier imagen de net.art, este carácter de construido es evidente –difícilmente podría hacerse una página con un elemento único, pero el carácter de inorganicidad, de descomposición fragmentaria, no necesariamente debe cumplimentarse como un gesto requerido. Justamente al contrario, la obra de net.art pide ser leída como totalidad, como “unidad de significancia”<sup>43</sup>.

En esta nueva construcción de significados, basados en la apropiación y recontextualización de fragmentos inmersos en la gran maraña audiovisual, a la que podemos acceder a través de internet, en la cual se han borrado los límites entre lo público y privado, para dar cabida a una nueva forma de organización más cercana e igualitaria, el net.art jugaría un importante papel, ampliando la percepción de la creación artística y desestabilizando los modelos pre-establecidos y arcaicos que han limitado, en su propio beneficio, la libre expresión de la creatividad.

José Peralta en el 2010 ha señalado que:

“Se afirma con frecuencia que el net.art renuncia a la pretensión de comprensión totalizadora propia del pensamiento moderno. En su lugar, adoptaría una “superficialidad consciente” y una estructura horizontal, rizomática, más acorde con los nuevos modelos de pensamiento crítico propios de la posmodernidad. Utilizando la metáfora de la telaraña, de la red infinita descentralizada e igualitaria, y de la raíz que se expande subterránea, caótica e incontrolablemente desafiando toda pretensión de autoridad, se afirma que estas “nuevas” estructuras de organización social son la alternativa ante el fracaso de los modelos teóricos verticales, autoritarios y caducos”<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> Brea, José Luis. La era Postmedia. 2009. Edición PDF. Pág. 96.

<sup>44</sup> Peralta, José. Net.Art: Surgimiento de una nueva forma artística.2005. Pág.4. Párr.4.  
[http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct\\_art98.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct_art98.pdf)

Esta forma de interacción basada en una estructura Net, da cabida a la expresión y crítica dentro un amplio marco de conceptos confluyentes y entrelazados, deconstruyendo los significantes y significados, logrando la expansión de los paradigmas que han regido la sociedad desde la modernidad. Dentro de este vanguardismo el net.art se ha desenvuelto como pionero, ya que en él residen infinitas posibilidades que convergen sin oposición, si no complementándose. Según Brea (2009) “el más alto potencial del net.art reside justamente en su capacidad de interacción crítica con el actual campo expandido del conjunto de las prácticas artísticas y culturales, nunca en el encierro disciplinar en los límites de su propia definición autónoma”<sup>45</sup>.

Los net artistas han interactuado dando un reflejo crítico de nuestra contemporaneidad y han acercado al usuario a la obra, acercando la obra a la vida diaria, haciéndolo participe de ésta, incluso, en muchos casos, como co-creador de la misma. Lo que dentro del universo virtual, genera la dicotomía de una experiencia más real de un arte que es intangible, inmaterial y efímero.

Según Cesar Cortés (2005):

"El terreno ambiguo en el que se mueve un net artista es, en todo caso, el de la ejemplificación desde una gratuidad de la interpretación, mostrando cómo es posible, en el espacio vacío, crear realidades de sentido efímero que no exijan del usuario sino una disposición a romper sus propios límites conceptuales”<sup>46</sup>.

Este nuevo reto para la audiencia en el que se instauraría al espectador como co-creador, conectándolo de forma experiencial y creativa con la obra, da cabida a cuestionamientos relativos a la importancia de la tecnología como medio de expandir la percepción. Según Cortés (2005) “la importancia del net.art radica no en un uso formal de la técnica, sino en su desmembramiento, que pueda mostrar a la vez que dado que

---

<sup>45</sup> Brea, José Luis. La era Postmedia. 2009. Edición PDF. Pág. 35.

<sup>46</sup> Cortés, Cesar. Net.Art; La construcción del vacío. 2005. Pág.9.  
[http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/oct\\_art96.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/oct_art96.pdf)

la tecnología comienza estar a la mano de todos, su uso en asuntos esenciales de la existencia es indispensable”<sup>47</sup>.

Las nuevas tecnologías que han hecho posible acercar el arte a la cotidianidad y adquirir una conciencia más amplia del mundo, nos dan los recursos para continuar expandiendo nuestra percepción, liberándonos de viejos tabúes y construyendo una sociedad igualitaria. En lo que el net.art y en general las artes mediales han abierto un camino revolucionario, unificando las áreas del conocimiento, generando un ánimo inclusivo, participativo, crítico y comunitario.

---

<sup>47</sup> Cortés, Cesar. Net.Art; La construcción del vacío. 2005. Pág.8.  
[http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/oct\\_art96.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/oct_art96.pdf)

## 3.2 Laberintos Virtuales

*“Los juegos representan un nuevo arte animado, uno según sea apropiado para la era digital como los medios anteriores eran para la era de la máquina. Abren nuevas experiencias estéticas y transforman la pantalla de la computadora en un reino de la experimentación y la innovación que es ampliamente accesible” Henry Jenkins<sup>48</sup>.*

El auge de los videojuegos ha generado diversas controversias, mientras unos los ven como una poderosa herramienta didáctica argumentando que “contribuyen al desarrollo de algunas facultades: estimulan el aprendizaje, la creatividad, la cooperación y el sentido de la innovación” (Karam, 2011).<sup>49</sup> Por otra parte las críticas negativas recalcan la capacidad de los videojuegos para generar aislamiento, perder la noción del tiempo y la noción de realidad, ya que sus historias son más interesantes que las de la vida real. Por lo tanto estos son la mejor forma de desconectarse y al ser más divertidos que otras actividades de ocio crean adicción, además de incrementar las actitudes violentas, ya que según el test realizado en el 2002 por Brad J. Bushman y Craig A. Anderson del Departamento de Psicología de la Universidad del estado de Iowa, la exposición a videojuegos violentos pueden influir en la cantidad de expectativas agresivas que las personas evocan en respuesta a posibles situaciones de conflicto<sup>50</sup>.

A pesar de estar comprobado que los videojuegos violentos generan actitudes violentas, no todos los videojuegos son violentos y si bien es cierto que proporcionan

---

<sup>48</sup> Jenkins Henry. Games, The new lively art. pag5.

[https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/7143524/jenkins\\_games.pdf](https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/7143524/jenkins_games.pdf)

<sup>49</sup> Jorge, Karam. Creatividad y videojuegos: nuevos paradigmas en la generación de aprendizaje autónomo. Vol. 20. Nº 1. 2011. <http://repertorio.fucsalud.net/pdf/vol20-01-2011/7-CREATIVIDAD-45-50.pdf>

<sup>50</sup> Brad J. Bushman. Craig A. Anderson. Personality and Social Psychology Bulletin. Vol. 28 No. 12. Diciembre 2002. <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/02BApspb.pdf>

una desconexión de la realidad, esto no sería diferente al efecto de la televisión y otros mecanismos de evasión ampliamente aceptados por la sociedad. Por lo tanto aún no tenemos un claro panorama de la evolución de los videojuegos y hasta el momento solo podríamos considerarlos un arma de doble filo como es señalado por Bushman y Anderson (2002):

El boom de los videojuegos, su constante crecimiento e imprevisible futuro, hacen de este producto tecnológico de consumo para el entretenimiento, el ocio, la información y, por supuesto, para la educación, una poderosa herramienta interactiva de doble filo, apta como recurso pedagógico y didáctico para el desarrollo y fomento de habilidades sociales y cognitivas, pero, también, y con cierta frecuencia, favorecedora de valores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo.<sup>51</sup>

Esta discriminación es en gran medida (aunque no exclusivamente) hacia la imagen de la mujer, en los cuales se presenta al género femenino como un estereotipo de las fantasías sexuales masculinas.

Según la investigación coordinada por Enrique Díez (2004):

La mayoría, ya sean protagonistas o no, aparecen semivestidas o semidesnudas realmente. Algunas aparecen desnudas completamente, aunque en las imágenes más pequeñas de las revistas. Con grandes escotes, con unos pechos descomunales que se dejan entrever a través de los tops casi transparentes que llevan. Con pantalones tan ajustados a unas caderas redondas que parecen una segunda piel, o con minis con aberturas laterales que dejan entrever la ropa interior. Eso sí manteniendo la moda de dejar la barriga al aire y un tatuaje. Aunque vayan armadas hasta los dientes y su papel sea matar al personal, irán con uñas largas y pintadas, labios sensuales y perfilados por la pintura, así como el último peinado de moda. O bien aparecen

---

<sup>51</sup> Díez, Enrique (Director de la investigación). Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la mujer. Madrid. 2004. P. 9. <http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>

en posturas pasivas, que son las imágenes más frecuentes de las revistas, como princesas del erotismo cautivas por el enemigo a batir, o como ingenuas turistas desnudas en la playa tomando el sol esperando que las salven de una amenaza terrible<sup>52</sup>.

La imagen de la mujer en los videojuegos es explotada como una fuente de deseo erótico, diseñada como una mezcla del comportamiento masculino violento y audaz, pero con las características propias femenina para incitar y seducir, lo que genera estereotipos que intentan emulan las adolescentes, realzando la obsesión por el físico, que la industria de la moda ha explotado incansablemente con sus estándares inalcanzables para favorecer el consumo desmedido, añadiendo a esta fijación los comportamientos violentos y sádicos que proyectan la mayoría de los personajes femeninos de los videojuegos.

En la investigación Enrique Díez (2004) plantea:

Es una visión que cosifica aún más a la mujer, dotándola de atributos masculinos ligados únicamente a la acción agresiva y de combate, en el fondo la sigue considerando objeto de placer por sus atractivos femeninos, pero con cierto aire igualitario de lucha. Parece más bien una proyección de las fantasías sexuales masculinas ligadas a visiones sadomasoquistas de la función de las mujeres (seducir sumisamente, pero a la vez dominar salvajemente)<sup>53</sup>.

Aparte de los agentes discriminadores que se presentan en algunos videojuegos, otro de los puntos ampliamente criticados es el fomento del aislamiento por su alta capacidad inmersiva, lo que sería en parte cierto ya que los videojuegos son un excelente medio de escape de la realidad, pero no del todo, como señala Gubern.

---

<sup>52</sup> Díez, Enrique (Director de la investigación). Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la mujer. Madrid. 2004. P. 314. <http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>

<sup>53</sup> Díez, Enrique (Director de la investigación). Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la mujer. Madrid. 2004. P. 138. <http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>

Según Roman Gubern (2000):

Los videojuegos han sido acusados con frecuencia de fomentar el aislamiento social, el ensimismamiento y hasta el narcisismo de sus jugadores, pero la verdad es que muchas veces se juegan en competiciones de grupo. Pero, aun en el caso de más extrema soledad, el videojuego propone un auto combate que pone a prueba algunas de sus capacidades mentales. En cuanto al gratificador desahogo y desinhibición con que el juego premia a sus operadores, esta explicado en parte por tratarse de una actividad no verbal, de contenido emocional (una competición con bastantes dosis de violencia virtual) y con frecuencia protegida por el anonimato<sup>54</sup>.

El placer de disfrutar del anonimato es uno de los plus para los gamers, que por medio del rol-playing pueden conectarse emocionalmente con el juego y además tienen la capacidad de poder desplazarse en estos mundos virtuales como un avatar, (un personaje ficticio con poderes ilimitados que puede poseer todos los atributos de los que muchas veces carecen los jugadores) proporcionando así una sensación de libertad y omnipotencia que difícilmente podría ser emulada en la vida real, lo que hace la ilusión más poderosa y promueve el deseo de transportarse a esos mundos fantásticos que al parecer se pueden controlar y modificar a voluntad, pero que realmente son espacios delimitados por la inventiva de los desarrolladores.

Estos mundos virtuales que muchas veces pueden ser laberintos casi infinitos o ciudades tan completas y detalladamente estructuradas como nuestras actuales metrópolis, solo existen mientras el jugador las presencia, la constitución del espacio en la virtualidad está dada por la inmersión del espectador y el despliegue de este universo solo es activado por medio de las acciones del jugador. “Así, mundo virtual y acción estructurada se corresponden mutuamente, puesto que solo mediante la acción se puede ir manifestando ese mundo virtual, y solo restringida respecto al modelo

---

<sup>54</sup> Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. Barcelona. 2000. p. 152.

puede la acción tener sentido” (Siabra, 2009)<sup>55</sup>. Estas acciones, que ya han sido predeterminadas, generan la ilusión de un libre desplazamiento, aportando a la fantasía el realismo concedido no solo por el poder de controlar el mundo virtual, si no la capacidad de navegar u errar ilimitadamente en él.

Gubern plantea (2000):

El jugador vive una ilusión de libertad, en el seno de un laberinto diseñado por otro y con sus opciones perfectamente predeterminadas, aunque durante el juego el programa es percibido como una extensión orgánica de su conciencia. Esta impresión de ser libre dentro de una estructura impuesta por otro, dentro de un laberinto emocionante, constituye uno de los estímulos mayores de los videojuegos. Esta empatía del jugador con el videojuego tiene una clara traducción ergonómica. La distancia de los usuarios de los videojuegos a sus pantallas es muy inferior a la distancia canónica establecida para el espectador de televisión (distancia mínima de tres veces la diagonal de la pantalla), e incluso muy inferior a la del operador informático, como si el jugador quisiera invertir el proceso vivido por el personaje de la Rosa purpura del Cairo y penetrar en el espacio virtual que ofrece la pantalla, para manipular físicamente aquellas figuras con las que establece una intensa relación de agresividad. Se diría que el video jugador intenta emular a Alicia en su acción de atravesar el espejo<sup>56</sup>.

El deseo de personificar a Alicia y ser transportados a otro mundo tiene su fundamento en la percepción de una realidad hostil, con su agobiante carga de responsabilidades y deberes. “Esta realidad instalada desde los valores del neoliberalismo postmoderno provoca movimientos desubjetivantes y mecanismos de huida y de refugio en el mundo

---

<sup>55</sup> Joaquín, Siabra. Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales. Eikasias. Revista de Filosofía, año IV, 24 extr. Abril 2009. Pág. 7. <http://www.revistadefilosofia.org/24-34.pdf>

<sup>56</sup> Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. Barcelona. 2000. p. 153.

de lo virtual que se activan para preservar al psiquismo del caos” (Esnaola, 2008)<sup>57</sup>. Por lo tanto el creciente auge de las nuevas tecnologías de telecomunicación, como mecanismos de escape de la realidad, se van haciendo más realistas y su uso se ha masificando, siendo asequibles y de fácil acceso para el ciudadano promedio, conllevando a una dependencia por el consumo y uso desmesurado de estos dispositivos, que siendo ahora portátiles nos permiten acceder en cualquier momento al país de las maravillas, desconectándonos de la realidad para incursionar en los atrayentes mundos virtuales.

Esnaola plantea (2008):

La inmersión establece con el usuario una suerte de “seducción” entre lo que ofrece y lo que oculta reclamando la implicación del sujeto para avanzar en el despliegue de sus posibilidades. La experiencia de poder sumergirse en la fantasía, trasladándose a un lugar de ficción alejado de la monotonía cotidiana es un deseo que nos ha acompañado desde tiempos remotos y que ha sido visto como peligroso, con un poder de seducción capaz de provocar la escisión de la personalidad. Este deseo ancestral de sumergirnos en la fantasía se intensifica en los medios digitales que proponen una narrativa participativa, el medio promete satisfacer el deseo de sustituir el mundo real por la fantasía<sup>58</sup>.

El placer que despierta sumergirnos en estos mundos virtuales y tener la posibilidad de recorrerlos, explorarlos, se enlazaría con los conceptos de viaje y búsqueda. Siempre nos han atraído los relatos fantásticos, en los cuales estos viajes se completan con la realización de un objetivo altamente deseado o una transformación personal, trama que prima en innumerables imaginarios orales, literarios y cinematográficos, y que predomina especialmente en los videojuegos, que dando la posibilidad al jugador de

---

<sup>57</sup> Esnaola Graciela. Levis Diego. La narrativa en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la educación. Universidad de Salamanca. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008. pág. 5.  
[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008\\_V9N3\\_P48.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008_V9N3_P48.pdf)

<sup>58</sup> Esnaola Graciela. Levis Diego. La narrativa en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la educación. Universidad de Salamanca. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008. pág. 13.  
[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008\\_V9N3\\_P48.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008_V9N3_P48.pdf)

generar sus propios recorridos por estas marañas y laberintos, al parecer, interminables, colmados de peligros y secretos ocultos, proporcionan una dosis extra de realismo a la fantasía y generan una mayor compenetración con el “yo” virtual que está vivenciando estas experiencias heroicas.

Según Esnaola (2008):

Explorar es una propuesta lúdica que desarrollamos tanto en los ámbitos reales como en los virtuales y que despiertan nuestro interés por inmiscuirnos en lo desconocido o profundizar en lo conocido. En esta exploración se requieren señales de orientación que nos permiten trazarnos caminos a través de los distintos escenarios. Las narrativas digitales toman esta característica placentera y desarrollan básicamente dos estrategias: el laberinto para resolver y el rizoma enmarañado. Ambas estrategias se encuentran desarrolladas desde las primeras formas narrativas heroicas en las que la historia se desplegaba a través de distintos escenarios con senderos laberínticos y peligros acechando inesperadamente. Esta metáfora ha quedado plasmada en los laberintos que tan frecuentemente hallamos rodeando los castillos medievales, por ejemplo. Estas formas narrativas despiertan nuestros propios deseos por desentrañar los sentidos ocultos a nuestra percepción. La realidad se nos presenta como un desafío, con muy pocas certezas y con inesperados riesgos. El camino laberíntico convoca a nuestro héroe interior para lograr vencerse a sí mismo y encontrar el tesoro perdido, la princesa o el príncipe de sus sueños o sencillamente el placer de disfrutar de nuestra propia fantasía<sup>59</sup>.

El disfrute de la fantasía en los videojuegos va más allá del placer de jugar, que se despierta al sumergirnos en los mágicos entornos de un alto realismo tecnológico y cautivadoramente musicalizados, para generar los estados anímicos acordes con la historia, y en las heroicas tramas, podría considerarse además un placer kinestésico,

---

<sup>59</sup> Esnaola Graciela. Levis Diego. La narrativa en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la educación. Universidad de Salamanca. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008. pág. 14-15.  
[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008\\_V9N3\\_P48.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008_V9N3_P48.pdf)

un placer sensitivo, que es generado al crear nuestros propios recorridos; y al realizar las acciones, el vínculo psicológico que se crea con el mundo virtual, nos permite disfrutar de las acciones virtuales como si las estuviéramos sintiendo; difuminando así, el umbral que separa la realidad de la fantasía.

**IV**

**MIRAGE OF HÍMERO**

## 1.1 Mirage of Hímero

Creada como una emulación de los videojuegos, Mirage of Hímero es una metáfora alegórica del deseo en la virtualidad, que permite de forma lúdica un acercamiento a los conceptos del deseo sexual y el erotismo.

Conceptos propuestos por diversos autores como:

Bataille (2007) que señala: El paso del estado normal al estado de deseo erótico supone en nosotros una disolución relativa del ser<sup>60</sup>.

Según Marcuse (1983):

El elemento erótico en la fantasía va más allá de las expresiones pervertidas. Aspira a una «realidad erótica» donde la vida de los instintos llegaría a descansar en la realización sin represión. Este es el sentido último del proceso de la fantasía en su oposición al principio de la realidad<sup>61</sup>.

Y Deleuze (2005) plantea: En una mezcla de teología, erotismo y onirismo, el deseo amoroso no posee sino simulacros.<sup>62</sup>

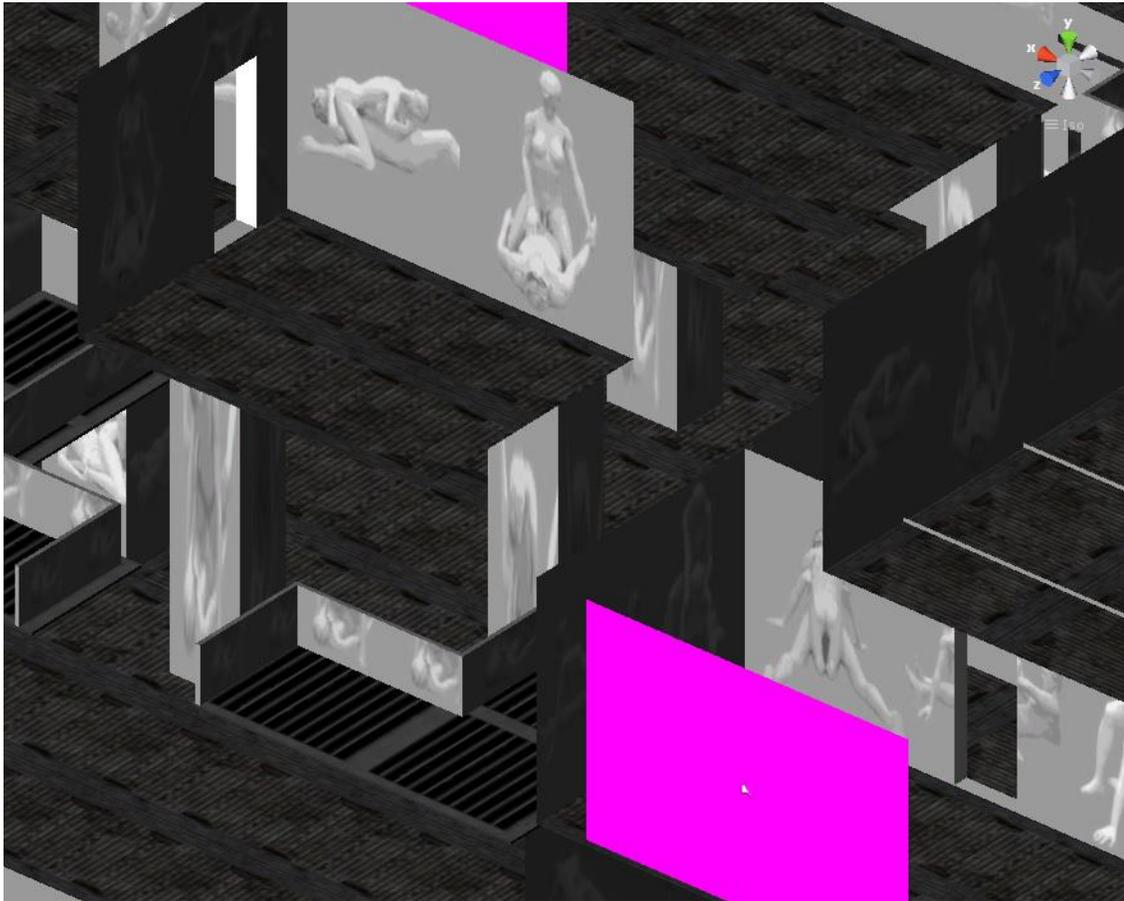
Estos conceptos desarrollados desde una visión erótica femenina, basada en la sugerencia y la subjetividad, pretenden entablar un diálogo humano a través de lo erótico, por medio del recorrido dentro de un espacio laberíntico y una dinámica seductora, que promueve un interés constante por desentrañar los misterios ocultos que la obra promete poseer, despertando el lado voyeur del participante e incitándolo a una incesante fijación visual por los atisbos de escenas sexuales que se presentan de forma difusas, parciales o incompletas, para ser hiladas por la imaginación del espectador, despertando en este el deseo de encontrar las piezas faltantes, de poder descubrir lo velado.

---

<sup>60</sup> Bataille, Georges. El erotismo. Ed. Tusquets. Barcelona, 2007. p. 12.

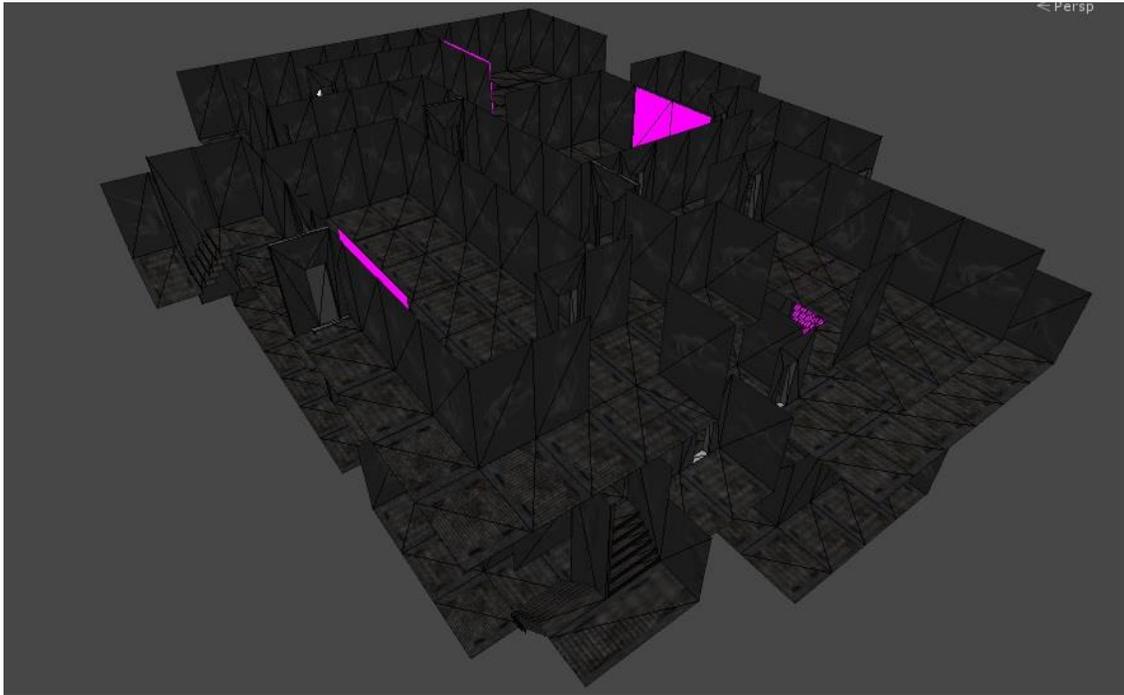
<sup>61</sup> Marcuse, Herbert. Eros y civilización. Ed. Sarpe. Madrid, 1983. p. 140.

<sup>62</sup> Deleuze, Gilles. Lógica del sentido. Edición Electrónica. 2005. p. 229.  
<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/L%F3gica%20del%20sentido.pdf>



*Gráfica de la planta en la que se puede apreciar en color rosado la posición de las paredes donde se proyectan los videos.*

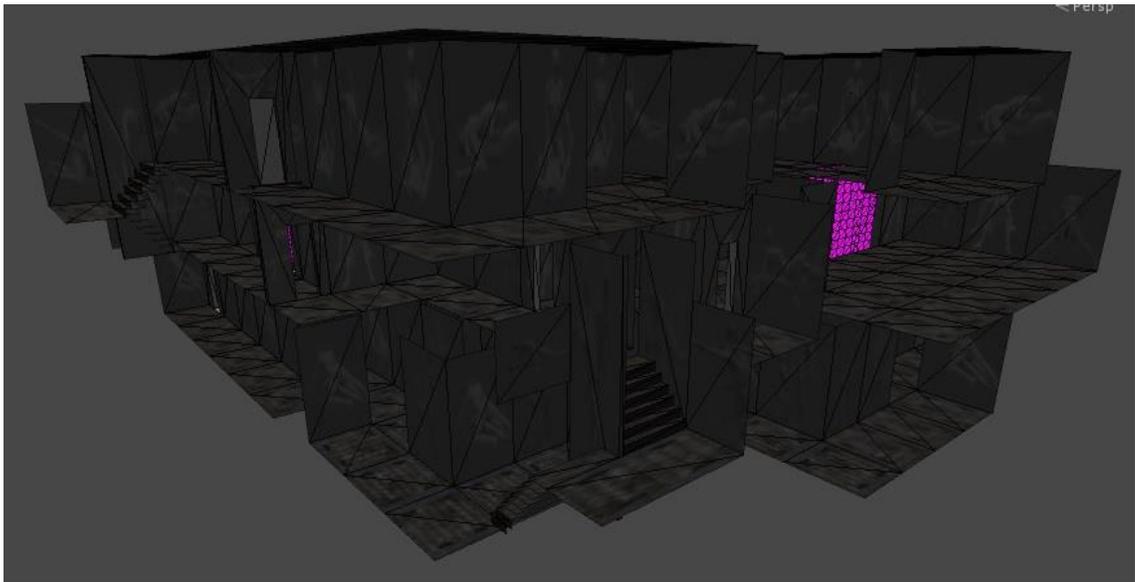
Estos videos que están dispersos en las habitaciones del laberinto , muestran las más variadas tónicas (sutiles, hiperrealistas, utópicos sueños, perversos deseos y clásicas fantasías), no solo realzan el sentido erótico por medio de su contenido audiovisual si no que le proporcionan la dinámica de un videojuego a la obra, cambiando de lugar cada vez que se reingrese al laberinto, haciendo de esta manera que cada recorrido sea una experiencia única, personal e irreplicable, un símil de las percepciones que tenemos frente a los agentes eróticos a los que estamos constantemente expuestos, de la mezcla de imágenes, sonidos, recuerdos, anhelos y fantasías. De la fusión de lo imaginario, lo real y lo virtual en una composición de singularidad y sutileza, remembranza de nuestros más íntimos deseos.



Este espacio virtual tiene la forma de un laberinto, figura recurrente en el diseño de videojuegos y reconocida por muchos autores como Esnaola (2008) que plantea:

Explorar es una propuesta lúdica que desarrollamos tanto en los ámbitos reales como en los virtuales y que despiertan nuestro interés por inmiscuirnos en lo desconocido o profundizar en lo conocido. En esta exploración se requieren señales de orientación que nos permiten trazarnos caminos a través de los distintos escenarios. Las narrativas digitales toman esta característica placentera y desarrollan básicamente dos estrategias: el laberinto para resolver y el rizoma enmarañado (Murray, 1997) Ambas estrategias se encuentran desarrolladas desde las primeras formas narrativas heroicas en las que la historia se desplegaba a través de distintos escenarios con senderos laberínticos y peligros acechando inesperadamente. Esta metáfora ha quedado plasmada en los laberintos que tan frecuentemente hallamos rodeando los castillos medievales, por ejemplo.

Estas formas narrativas despiertan nuestros propios deseos por desentrañar los sentidos ocultos a nuestra percepción. La realidad se nos presenta como un desafío, con muy pocas certezas y con inesperados riesgos. El camino laberíntico convoca a nuestro héroe interior para lograr vencerse a sí mismo y encontrar el tesoro perdido, la princesa o el príncipe de sus sueños o sencillamente el placer de disfrutar de nuestra propia fantasía<sup>63</sup>.



Así, el laberinto en los videojuegos es un diseño que promueve la intención de búsqueda y el deseo de exploración. En el caso de Mirage of Hímero los estímulos visuales y auditivos también aspiran a ser eróticos, pretendiendo despertar el deseo sexual del participante por medio de imágenes de las posturas del Kama Sutra, de evocación escultórica, que tapizan los interminables corredores del laberinto y que junto con los fragmentos sonoros repetitivos, la decoración monocromática e industrial y la tenue iluminación, crean un ambiente decadente, confuso, misterioso y atrayente, convirtiendo el laberinto en un ciber templo de Hímero<sup>64</sup> y Eros.

---

<sup>63</sup> Esnaola Graciela. Levis Diego. La narrativa en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la educación. Universidad de Salamanca. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008. pág. 62.  
[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008\\_V9N3\\_P48.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008_V9N3_P48.pdf)

<sup>64</sup> Dios alado del deseo sexual en la mitología griega, ver capítulo 1.1 Hímero y Eros

Para hacer más interesante este recorrido por Mirage of Himero se han emulado las dinámicas de los videojuegos por su capacidades inmersivas, potenciando la compenetración del usuario con el espacio virtual y recreando las sensaciones propias de encontrarse dentro de un laberinto, un lugar intrincado, que obedeciendo las leyes de la física para dar mayor realismo al transitar, dificulta el desplazamiento por los estrechos corredores, siempre iguales y siempre cambiantes, que pretenden recrear las características propias de estar inmersos en una trampa enmarañada destinada a confundir, a desorientar, a extraviar; pero que igualmente promueve el deseo de exploración, el anhelo de descubrir todos los secretos que encierra y el afán por dominar el espacio, un ambiente creado para despertar deseos y deambular sin rumbo persiguiéndolos.

Como es característico en muchos videojuegos, el recorrido por el laberinto tendrá un tiempo límite, despertando el deseo competitivo de superar esta falencia, con la adquisición de un dominio sobre este mundo que se le presenta, una clásica emulación de la propuesta lúdica de los games para generar en el usuario un afán e interés creciente por continuar explorando estos mundos virtuales.

Esta seducción que generan los videojuegos entre lo que ofrecen y lo que ocultan, crea una ilusión de libertad, permitiendo experimentar desahogo y desinhibición. Esta posibilidad de desconectarse de la realidad, de escapar de lo convencional está ampliamente relacionado con los agentes primordiales del deseo sexual.

Como señala Marcuse (1983):

El elemento erótico en la fantasía va más allá de las expresiones perversas. Aspira a una «realidad erótica» donde la vida de los instintos llegaría a descansar en la realización sin represión. Este es el sentido último del proceso de la fantasía en su oposición al principio de la realidad<sup>65</sup>.

---

<sup>65</sup> Marcuse, Herbert. Eros y civilización. Ed. Sarpe. Madrid, 1983. p. 140.

De esta manera el universo erótico, tanto como el mundo virtual se nutre de estos ingredientes explayándose en una renovación contante de creatividad e imaginación al servicio del placer, dentro de un ambiente propicio de experimentación, exploración e innovación, este reino de la virtualidad es expresado en la obra *Mirage of Hímero* por medio la interfaz de un videojuego online, ya que siendo los videojuegos parte consustancial de nuestra sociedad actual y característicos de la cibercultura, son cercanos a la colectividad por ser accesibles y asequibles de forma masiva.

Los videojuegos que por su alta capacidad inmersiva podrían generar una escisión de la personalidad, como propone Esnaola (2008):

La inmersión establece con el usuario una suerte de “seducción” entre lo que ofrece y lo que oculta reclamando la implicación del sujeto para avanzar en el despliegue de sus posibilidades. La experiencia de poder sumergirse en la fantasía, trasladándose a un lugar de ficción alejado de la monotonía cotidiana es un deseo que nos ha acompañado desde tiempos remotos y que ha sido visto como peligroso, con un poder de seducción capaz de provocar la escisión de la personalidad. Este deseo ancestral de sumergirnos en la fantasía se intensifica en los medios digitales que proponen una narrativa participativa, el medio promete satisfacer el deseo de sustituir el mundo real por la fantasía<sup>66</sup>.

Así, estos mundos virtuales tienen la capacidad de transportar al individuo, haciéndolo perder la noción del tiempo y la realidad, por lo que son los perfectos distractores para evadir cotidianidad, lo que los ha convertido en la actividad preferente de nuestra cultura globalizada. En la pieza artística *Mirage of Hímero* se hacen uso de estos factores y se intenta generar una conexión entre el erotismo y la virtualidad, ya que siendo los games una actividad no verbal permiten esta vinculación mental desde los aspectos sensitivos, emocionales y kinestésicos; seduciendo al usuario, y cautivándolo en el reino fantástico de la imaginación en el cual pueden realizar sus deseos sin represión.

---

<sup>66</sup> Esnaola Graciela. Levis Diego. La narrativa en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la educación. Universidad de Salamanca. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008. pág. 13.  
[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008\\_V9N3\\_P48.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008_V9N3_P48.pdf)

## 1.2 Desarrollo Tecnológico de la Obra

Vínculo a la Obra:

<http://www.carolinabriones.com/MirageOfHimero2.html>

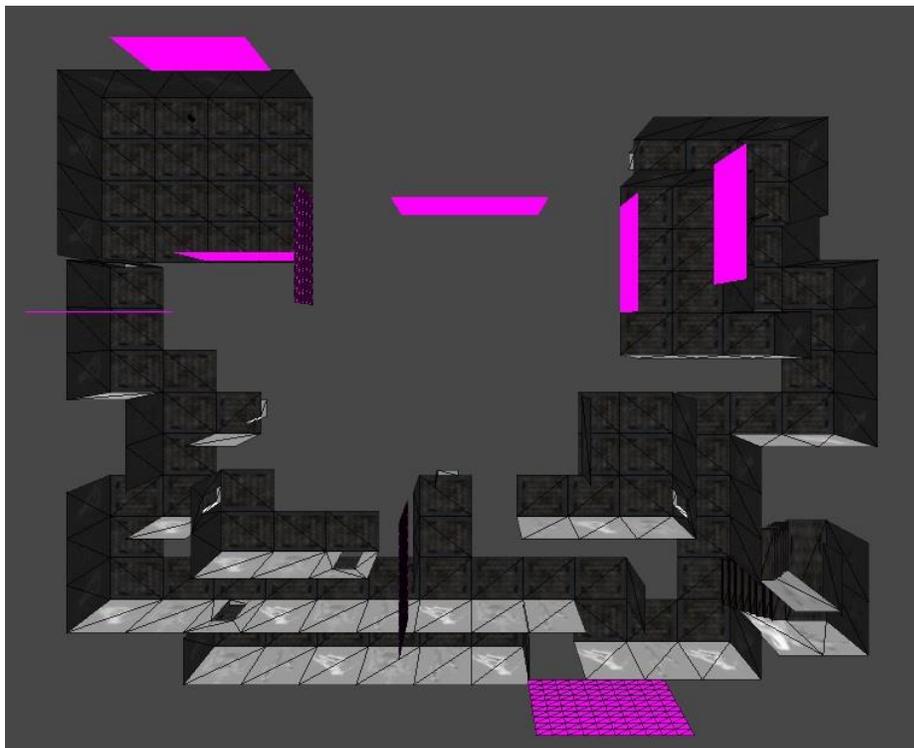
La obra consiste en una aplicación multiplataforma renderizada por el engine de videojuegos Unity cuya interfaz es web (Windows, MacOS).

Una vez el usuario ingresa a la página web donde está montada la aplicación, deberá descargar (solo en MacOS) y ejecutar el plugin Unity Player una sola vez e inmediatamente podrá iniciar el recorrido en un plano de primera persona (plano subjetivo o de punto de vista). Este desplazamiento se logra por medio de un plugin FPS (first person shooter) en el lenguaje de programación Javascript, que le permitirá moverse por el espacio virtual, utilizando las teclas arriba, abajo, izquierda, derecha y/o el mouse de su máquina.



El laberinto consiste en un edificio de tres pisos con múltiples habitaciones, en el cual el personaje podrá desplazarse de una manera realista (sin poder atravesar muros ni pisos) gracias a la “Física del Engine”. En algunas de las paredes en las habitaciones, se encontrarán proyecciones de video, cuyo contenido cambia aleatoriamente para cada reingreso del usuario a la aplicación.

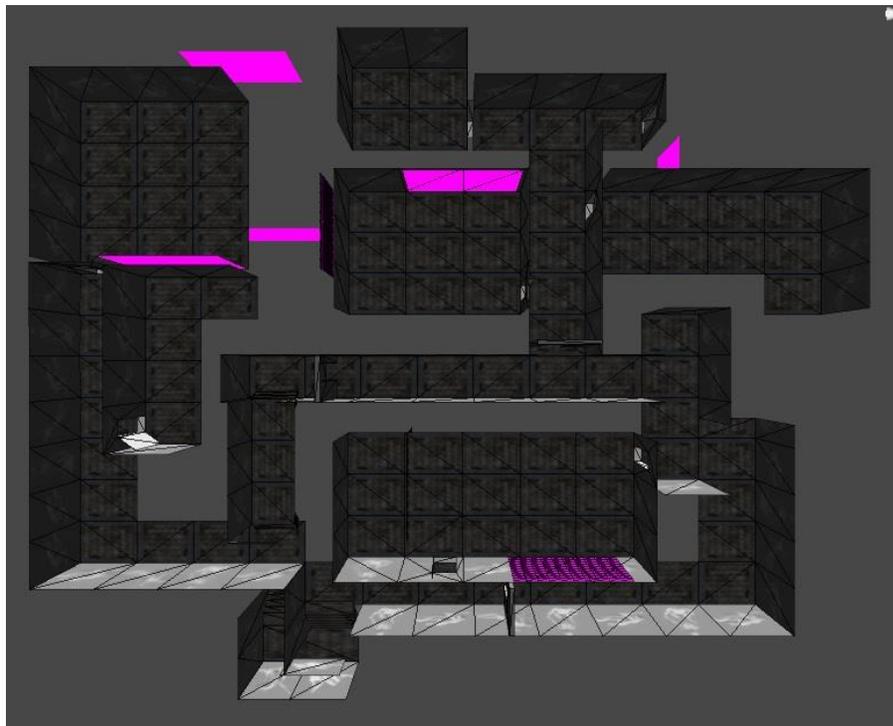
*Gráfica de la planta en la que se puede apreciar en color rosado la posición de las paredes donde se proyectan los videos.*



Planta 1



Planta 2



Planta 3

Los videos que se proyectarán son el resultado de una edición en formato ogg-Vorbis optimizados para Unity. Los videos proceden de diversas fuentes en Internet los cuales fueron rediseñados y editados con el programa Adobe Premiere Pro CS5.5 .

Emulando a los videojuegos, el objetivo del recorrido por el laberinto será encontrar los videos que se encuentran en algunas de las habitaciones, para esto el usuario tendrá un tiempo limitado, calculado por un cronometro que se activará desde el inicio de la aplicación, siendo visible para el usuario en todo momento. Este cronómetro se detiene cuando el usuario se encuentre frente a un video y se reanuda cuando este se aleje de la proyección.

En el momento que el usuario se detenga frente a un video podrá observar en la pantalla el número de videos que ha encontrado y cuántos le faltan, pero con el objeto de que el juego sea interminable faltará siempre un video por encontrar (si son 9 videos se mostrará al usuario que existen 10).



La aplicación tendrá lógica de sensores de movimiento virtuales (triggers).

Existen dos tipos de trigger:

- El primero se encarga de monitorear la distancia entre el sujeto virtual (FPS) y el video más próximo, de tal forma que cuando se acerque lo suficiente al video y su respectivo audio, empiecen a correr evitando la latencia de inicio por un lado y regulando el sonido ambiental por el otro, de tal forma que una vez frente al video sea el sonido de este el que se escuche totalmente y el sonido ambiental disminuya su volumen.

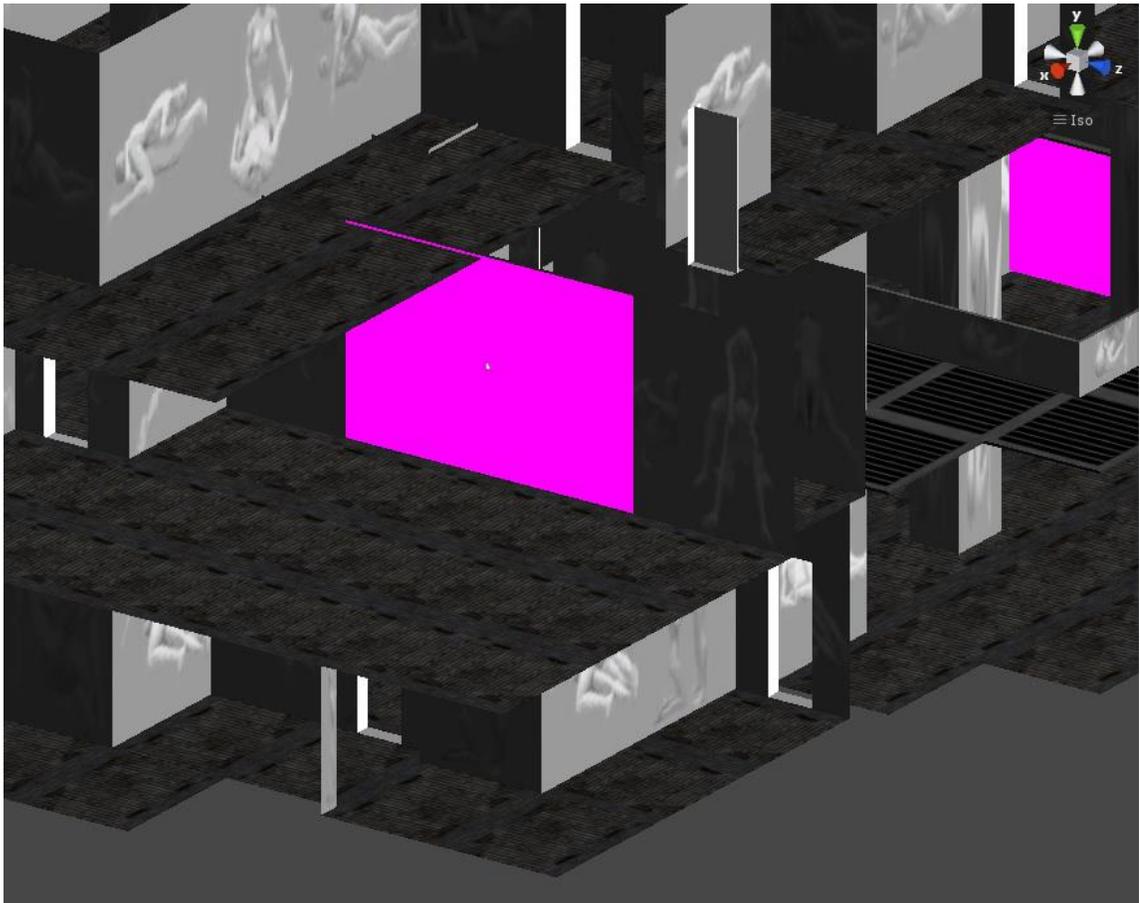
- El segundo trigger detecta que el sujeto virtual se encuentra justo en frente del video, ocupando su campo visual. Cuando esto sucede el cronómetro se detiene, el sujeto virtual notará que se le da la oportunidad de ver el video sin restarle oportunidad de lograr su meta.

Requerimientos técnicos mínimos para funcionamiento de la aplicación son:

- Conexión a Internet de 512 Kbps
- Sistema operativo Windows 7 en adelante o Mac OS X 10.5 o superior
- Procesador Core 2 Duo 1.7Ghz o superior
- 1Gb de memoria RAM
- Uno de los siguientes navegadores: Internet Explorer, Firefox, Safari.

Elementos decorativos:

- La iluminación es tenue y se encuentra distribuida de una manera uniforme en los pasillos y habitaciones del laberinto (Luz Direccional Infinita).
- Las paredes del laberinto están tapizadas con imágenes del Kamasutra 3D, extraídas de internet y editadas en Photoshop CS5.5 , creando un ambiente saturado de texturas eróticas que contrastará con los pisos y techos que son patrones procedurales, los cuales se renderizan durante el recorrido.



## CONCLUSIONES

La investigación que ha dado lugar a la obra *Mirage of Hímero*, ha esclarecido en gran parte el panorama del erotismo en la cibercultura, dando las bases para una comprensión más amplia de nuestra sociedad actual y de las repercusiones psicológicas del internet en esta.

La exploración de nuestra sexualidad en la virtualidad nos permite liberarnos de los tabúes sociales, los cuales impiden en cierta medida la expresión del erotismo de una forma saludable, siendo este inherente al ser humano, como un complemento esencial de nuestra naturaleza como seres sexuados.

Al tener la posibilidad de constantemente desplazarnos por el mundo virtual, comunicarnos, experimentar sensaciones y sentimientos a través de Internet, estamos explorando y ampliando el universo de nuestra imaginación, maximizando nuestra percepción del mundo como un todo conectado, pudiendo conocer y disfrutar de interacciones sociales a nivel universal. Al utilizar esta poderosa herramienta como medio de expresión, tanto a nivel personal como en el contexto del arte, hemos podido expandir nuestro campo de acción, manejando autónomamente la difusión y el alcance de nuestras ideas.

Se podría sintetizar que las posibilidades del mundo virtual son infinitas, en todos los campos que le es posible abordar, tanto si estas son positivas o negativas. El poder del mundo virtual no está en sí mismo, sino en el uso que hagamos de él, por lo tanto las nuevas tendencias del entretenimiento que se han generado con los nuevos recursos tecnológicos, masificándose y desplazando las anteriores, son un reflejo de la sociedad y de la cultura a la cual pertenecemos. Cuestionar si son nocivos o potenciadores sería cuestionar los conceptos y valores a que se priorizan en nuestra sociedad actualmente, los cuales son enraizados a la cultura colectiva por los medios de comunicación.

## BIBLIOGRAFÍA

Alcalá, José Ramón. Net.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line. 2003. Edición PDF.

Bataille, Georges. El erotismo. 2007. Editorial Tusquets. Barcelona.

Bataille, Georges. Las lágrimas de Eros. 2007. Editorial Tusquets. Barcelona.

Brea, J. L. Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. 2007. Editorial Gedisa. Barcelona

Brea, José Luis. La era Postmedia. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. 2009. Edición PDF.

Deleuze, Gilles. Presentación de Sacher-Masoch. 2001. Editorial Amorrortu. Buenos Aires.

Giannetti, Claudia. Estética Digital. 2002. Barcelona.

Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. 2000. Editorial Anagrama. Barcelona.

Gubern, Roman. Eros electrónico. 2000. Editorial Santillana. Madrid.

Hesiod, Theogony . Greek Epic C8th-7th B.C.

Marcuse, Herbert. Eros y civilización. 1983. Editorial Sarpe. Madrid.

## Recursos on-line

(Hasta el martes 13 de mayo de 2014 se verificó que todos los links estuvieran en funcionamiento)

Ardèvol, Elisenda. Cibercultura / ciberculturas: La cultura de Internet o el análisis cultural de los usos sociales de internet. 2002.

[http://cv.uoc.edu/~grc0\\_000199\\_web/pagina\\_personal/ardevol.pdf](http://cv.uoc.edu/~grc0_000199_web/pagina_personal/ardevol.pdf)

Ardèvol, Elisenda. Cibercultura: un mapa de viaje. Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet. Seminario de Cybercultura. 2003.

[http://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/eardevol\\_cibercultura.pdf](http://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/eardevol_cibercultura.pdf)

Ayala, Teresa. Lenguaje y Cibercultura. ¿Identidad versus tecnología? Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

<http://unb.revistaintercomambio.net.br/24h/pessoa/temp/anexo/1003/1328/2140.pdf>

Baudrillard, Jean. Videosfera y sujeto fractal. 1996.

<http://s3.amazonaws.com/lcp/poexya/myfiles/jean-baudrillard-VIDEOSFERA-Y-SUJETO-FRACTAL.pdf>

Baumgärtel, Tilman. <http://www.medienkunstnetz.de>

Bushman, Brad. Craig, Brad. Personality and Social Psychology Bulletin. Vol. 28 No. 12. Diciembre 2002. <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/02BApspb.pdf>

Campos, Thomas. Tania Hélène. Ética y cibercultura. Universidad Nacional Autónoma de México. Revista Anales de Antropología, vol. 41-I. 2007.

<http://www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/view/22576>

Carroll, Lewis. Alicia a través del espejo. Edición Electrónica. 2004.

<http://www.uv.mx/personal/tcarmona/files/2010/08/CARROLL-2004.-A-TRAVES-DEL-ESPEJO.pdf>

Casas, María de la Luz. Identidad nacional en la sociedad de la información. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, vol. XLV, núm. 185, mayo-agosto, 2002.

<http://www.redalyc.org/pdf/421/42118503.pdf>

Cavazza, Marc. Lugin, Jean-Luc. Hartley, Simon. Le Renard, Marc. Nandi, Alok.

Jacobson, Jeffrey. Crooks, Sean. Intelligent Virtual Environments for Virtual Reality Art.

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.98.8424&rep=rep1&type=pdf>

Cortéz, Cesar. Net.Art; La construcción del vacío. 2005.

[http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/oct\\_art96.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/oct_art96.pdf)

Deleuze, Gilles. Lógica del sentido. Edición Electrónica. 2005.

<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/L%F3gica%20del%20sentido.pdf>

Manovich, Lev. The language of new media. Edición electrónica. 2001.

<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>

Díez, Enrique (Director de la investigación). Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la mujer. Madrid. 2004.

<http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>

Esnaola, Graciela. Levis, Diego. La narrativa en los videojuegos. Revista electrónica Teoría de la educación. Universidad de Salamanca. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008.

[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008\\_V9N3\\_P48.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56643/1/TE2008_V9N3_P48.pdf)

Estella, Ignacio. La Influencia del Pensamiento Situacionista en el NET:ART: Lo Urbano y la Red. 2004.

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940325>

Fullerton, Tracy. Swain, Christopher. S. Hoffman, Steven. Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 2008.

<http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf>

Game Studies. <http://www.gamestudies.org>

Giannetti, Claudia. Breve balance de la primera década del Net.Art.

[http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti\\_WWWART.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_WWWART.pdf)

Gibson, William. Neuromante. Primera edición 1984. Edición electrónica recopilada de:

[http://www.aldevara.es/download/Neuromante\\_WilliamGibson.pdf](http://www.aldevara.es/download/Neuromante_WilliamGibson.pdf)

Hernández, Iliana. Mundos Virtuales, Interactividad e imagen numérica. Revista KEPES, año 2 Nro. 1. 2005.

[http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista%201\\_9.pdf](http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista%201_9.pdf)

Ibáñez, Cosme. Aproximación al Laberinto: Una Panorámica. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. 2011.

<http://hera.ugr.es/tesisugr/19215617.pdf>

Jenkins Henry. Games, The new Lively Art.

<https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/7143524/jenkins.games.pdf>

Joaquín, Siabra. Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales. Eikasia. Revista de Filosofía, año IV, 24 extr. Abril 2009.

<http://www.revistadefilosofia.org/24-34.pdf>

Karam, Jorge. Creatividad y videojuegos: nuevos paradigmas en la generación de aprendizaje autónomo. Vol. 20. Nº 1. 2011.

<http://repertorio.fucsalud.net/pdf/vol20-01-2011/7-CREATIVIDAD-45-50.pdf>

Lozano, Alejandro. Cuerpos digitalizados. El papel del cuerpo en la estética de los video juegos contemporáneos. Revista LifePlay Nº 1 – Agosto 2013.

[http://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/047\\_065\\_LOZANO%20MUNOZ.pdf](http://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/047_065_LOZANO%20MUNOZ.pdf)

Moyano, Nieves. Sierra, Juan Carlos. Adaptación y validación de la versión española del Sexual Cognitions Checklist (SCC). Universidad de Granada. España. 2012.

<http://revistas.um.es/analesps/article/viewFile/analesps.28.3.156141/138141>

Peralta, José. Net.Art: Surgimiento de una nueva forma artística.2005.

[http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct\\_art98.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct_art98.pdf)

Reich, Wilhelm. La Función del Orgasmo. Edición Electrónica.

<http://terapiapsicocorporalgd.files.wordpress.com/2012/07/funcion-orgasmo-1.pdf>

Rueda, Rocío. Cibercultura: Metáforas, prácticas sociales y colectivos en-red. Nº. 28. Abril 2008. Universidad Central–Colombia.

<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/01-cibercultura.pdf>

Ruisánchez, Virginia. Introducción a las experiencias Gameworlds en diversas instituciones.

[http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user\\_upload/PDF/Publicaciones\\_Jornada\\_III/V\\_Ruisanchez.pdf](http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_Jornada_III/V_Ruisanchez.pdf)

Sanabria, Carolina. La Mirada Voyeur: Construcción y Fenomenología. Universidad de Costa Rica. Revista Ciencias Sociales 119: 163-172 / 2008

<http://www.revistacienciassociales.ucr.ac.cr/la-mirada-voyeur-construccion-y-fenomenologia/Faltan>

Sánchez, Silverio. Realidad, virtualidad y valores. Eikasia. Revista de Filosofía, año IV, 24 extr. Abril 2009.

<http://www.revistadefilosofia.org/24-11.pdf>

Schell, Jesse. The Art of Game Design. Carnegie Mellon University. 2008.

<http://users.uoa.gr/~sdi0600033/Art%20Of%20Game%20Design%20book%20of%20leaves.pdf>

Shulgin, Alexei. Bookchin, Natalie, Introducción al net.art (1994-1999), traducido en ALEPH. <http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>.

Soulages, François. Para una nueva filosofía de la imagen. Revista de Filosofía y Teoría Política, (39). 2008.

[http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.3625/pr.3625.pdf](http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.3625/pr.3625.pdf)

Tejeiro, Ricardo. Pelegrina del Río, Manuel. Gómez, Jorge Luis. Efectos psicosociales de los videojuegos. 2009.

[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)

Waelder, Pau. Ars Electronica: visiones de futuro.

<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/waelder0505.pdf>

Weibel, Peter. <http://www.peter-weibel.at>

