

Arte ingrávigo. La creación artística en Second Life como base fundacional del metaverso.

Resumen. El presente artículo es una investigación en torno al contexto en que Julio Juste —pintor, video creador, teórico y diseñador— desarrolló su obra artística durante los nueve últimos años de su vida. Se pretende establecer una categorización de los distintos usos de esta plataforma virtual y red social desde el estudio de sus usos, y las ventajas y problemas de carácter social y relacional derivados de los mismos. A continuación, se analizará la especificidad de este medio en lo referente a la creación artística y el sistema artístico frente a lo que sus usuarios denominan Real Life (vida real).

Palabras clave: Second Life, metaverso, simulacro, arte digital, red social.

Abstract. This paper examines the context in which Julio Juste, who was a painter, videoartist, theorist and designer, developed his artworks during the last nine years of his life. A categorization is established on the different uses of this virtual platform, as well as the social and relational advantages and problems that it brings about. Furthermore, the specificity of this medium is analysed in terms of artmaking and the art system in contrast with what their users call Real Life.

Keywords: Second Life, Julio Juste, metaverse, simulacra, digital art, social network.

https://scholar.google.es/citations?user=_j3SGmUAAAAJ&hl=es

Los conceptos más evocados en SL son «sueño», «magia», «ensueño», «deseo», «ilusión», «emoción» y «sentimiento», y todos señalan un determinado estado intelectual. Ante este despliegue emocional ¿cómo una persona que le entusiasma el arte podía mantenerse al margen de esta experiencia metafísica?¹

¹ JUSTE, Julio. *El arte es un veneno sin antídoto*. Folleto de la exposición. Second Life, Galería Artemis, 2013.

Cuando me propuse escribir este artículo sobre Julio Juste y su relación con Second Life, el primero que escribo sobre su trabajo, casi un año después de su desaparición, desconocía el medio y estaba cargada de ideas preconcebidas sobre esta plataforma, cuya finalidad casi ni distinguía de algunas redes sociales con las que estoy familiarizada. No tuve más alternativa que sumergirme en ese metaverso que él hizo suyo y en el que pasó sus últimos años de vida, creando, coleccionando arte e impartiendo clases. En su tesis doctoral, *El metaverso: la escritura del imaginario. De «Snow Crash» a «Second Life»*², Julio Juste analiza la historia de Second Life en clave mítica, simbólica, social, antropológica y artística, y hace un apunte crítico en relación a la gran cantidad de textos escritos sobre esta plataforma por autores que la desconocen, pues no han puesto el pie en ella. Comprendí que, si quería llevar a cabo una inmersión real, un verdadero trabajo de campo, debía registrarme ahí y crear mi propio avatar, JJtotal, que nació el 31 de julio de 2018, tal y como había hecho Julio Juste al inicio de su investigación académica, el 8 de marzo de 2008, dando vida a HOLALA Alter. Lo que sucedió entonces fue sorprendente, hasta para una persona familiarizada con la interfaz de diferentes videojuegos, como quien escribe.

Debía escoger una plantilla-tipo-modelo para mi avatar, que luego podría ir modelando según mis deseos, y, de manera inconsciente, elegí la figura de un ángel de sexo masculino, lo que plantea cuestiones identitarias que desarrollaré más adelante. Poco después, a medida que me adentraba en este mundo desde la teoría y la experiencia, mi avatar evolucionó hacia la mimesis de mí misma, hacia mi autorretrato, según comprendí que debía ser, al hilo de las reflexiones de Julio Juste en su tesis doctoral.

Lo que yo buscaba era encontrarme con el personaje que había creado este artista y estudiar, por medio de sus atributos, sus objetos y los restos de su paso por Second Life (en adelante, SL), la posibilidad de encontrar un paralelismo con quien yo había conocido en sus últimos años de vida. O podría encontrar todo lo contrario: un avatar ajeno, quizá ideal, que mantuviese una vida más separada que vinculada a lo que en la jerga de este metaverso se conoce como Real Life, o vida real (en adelante, RL).

² JUSTE OCAÑA, Julio. *El metaverso: la escritura del imaginario. Del «Snow Crash» a «Second Life»*. Tesis doctoral. Granada, Universidad de Granada, 2010.

Me sumergí en la plataforma para encontrar a HOLALA Alter, o al menos visitar sus espacios, su casa, sus cosas, sus obras de arte, casi a modo de reconstrucción arqueológica. Podría encontrar una figura inerte, inactiva desde hacía meses, o no encontrar su avatar, que tal vez había sido desconectado por el sistema al no advertir actividad alguna. No pude encontrarlo usando los buscadores y tuve que preguntar a cuantos avatares encontré en ese espacio conocido como Help Island y que a Julio Juste le parecía lo más cercano a una fiesta juvenil en la calle, según él mismo decía³. Mi primera pregunta desplazándome por aquellos escenarios fue: «¿Cómo puedo encontrar a alguien que ya no existe?». Silencio. No quise pronunciar la palabra *muerte* y nadie entendió mi pregunta. Entonces comprendí la fuerza de la necesidad de lo virtual sobre lo real que es inherente al ser humano. Y entendí que en esa virtualidad residía la esencia que relaciona SL con el hecho artístico.

Releí mi pregunta en clave metafórica. Sin saberlo, había emprendido un viaje extraño por un lugar que desconocía para encontrar a un amigo desaparecido, como Dante buscando a Beatriz por el cielo y el infierno. No era consciente de haber iniciado viaje alguno hasta que mi Virgilio particular, la artista, galerista y comisaria en SL Duna Gant, me tomó de la mano para ayudar a alguien que se interesaba por esta vida de Julio Juste en la que yo me había colado por una rendija. Con Duna como informante (en términos antropológicos), como intermediaria que introduce al investigador en una tribu o comunidad —una «aldea global», eléctrica en este caso, usando el concepto de Marshall McLuhan⁴— para conocer sus códigos y costumbres, gran parte de mis análisis y conclusiones en este artículo se deben a su valiosa colaboración. Su ayuda, fruto de su profundo cariño y admiración por HOLALA Alter me hizo tomar conciencia de que el mío se trataba, efectivamente, de un viaje a un nuevo lugar, ajeno, un no-lugar, creía yo, del que nadie que no fuese usuario podría saber nada. Un lugar secreto e invisible para muchos, donde había vida, o había todo lo que se necesita para ser considerada como tal. Sin esperarlo, tendría el privilegio de conocer esta faceta de Julio Juste más de lo que podrían cualquiera de sus amigos y compañeros más cercanos en RL que no fuesen

³ *Ibid.*, p. 162.

⁴ Marshall McLuhan, citado en *ibid.*, p. 10.

usuarios de SL. No había sido así hasta mi aparición en SL como JJtotal, a pesar de largas conversaciones, más bien monólogos de Julio Juste, en torno al metaverso, que yo ni podía intuir entonces qué era, de qué se trataba.

La poesía de esa formulación me hizo imaginar por un momento que encontraba a Julio, que vivió tanto en esa dimensión ingrávida⁵ como en esta, la de la materia tangible. Esta sería la segunda metáfora de lo que entiendo yo que es la pintura. Desde esas asociaciones pretendo abordar este artículo sobre Julio Juste, donde haré lo posible por usar su *modus operandi* de interrelaciones de elementos dispares que forman un discurso creativo, inusitado y coherente.

1. Realidad y simulacro. Analogías estructurales entre RL y SL.

A Julio Juste lo conocí desde mucho antes de haberlo visto por primera vez. En ese momento en que uno empieza a configurar su carácter y lo que será como persona, él ya era una presencia de la que oía hablar en todas partes. Después comencé a conocer su obra. Primero sus cuadros. Mirarlos en el contexto frío de la galería, esos cuadros que yo había vinculado a mi propia biografía, a distintos espacios en Granada, se me hacía ajeno y extraño. Porque son todo menos fríos. Sus cuadros últimos, que expuso en la Galería Antonio de Suñer, en Madrid, en diciembre de 2016 son ráfagas, momentos fugaces, bien con toda la complejidad que caracteriza la obra de Julio Juste, en sus lenguajes y sus pensamientos —pintor, video creador, teórico, diseñador—, bien con toda la sencillez con la que se es capaz de recordar un instante breve. Son una imagen en proceso de cambio para convertirse en otra. Y eso, por el camino de la pintura, en este caso, conduce al vídeo, la formalización literal de este estar siempre a punto de moverse y transformarse.

Second Life fue fundamental para Julio Juste en su obra y sus vivencias. Dos años después del nacimiento de HOLALA, en 2010, leyó su tesis doctoral y no se apartó ya de SL. En marzo de 2013 realizó su primera exposición individual allí con la Galería Artemis, de la que Duna Gant era

⁵ Con este vocablo definió Julio la vanguardia artística en Second Life. JUSTE, Julio. *La colección HOLALA Alter* [en línea]. <http://citywiki.ugr.es/wiki/La_Colecci%C3%B3n_Holala_Alter> [consulta: 04-08-2018].

directora. En su trayectoria como galerista, fue un hito su descubrimiento de HOLALA como artista visual. Se habían conocido un año antes, y desde entonces entablaron una profunda relación emocional y profesional.

Second Life nace en Linden Lab en 2003 y es creada por Philip Rosedale, fundador de la compañía. Desde entonces se suceden revueltas sociales a gran rapidez, de tal modo que SL reproduce en breves períodos de tiempo hechos de la historia mundial, entre los que hay que destacar el reconocimiento de los derechos de la propiedad intelectual de los creadores. No se trata de una red social, o no solo, sino de un mundo que corre paralelo a la vida real, con empresas de todo el mundo, públicas y privadas, que desarrollan sus actividades y su trabajo ahí. La construcción en 3D se hace, como es habitual en este género de arquitectura digital, a partir de mallas de triángulos que han llegado a un alto nivel de sofisticación como construcciones digitales, conocidas como *mesh*. Siguiendo el principio de eficiencia geométrica de la cúpula geodésica de Buckminster Fuller, las mallas en SL no necesitan sostener ningún peso, paradójicamente, a diferencia de la invención de este arquitecto, que se caracteriza por su alta resistencia sin la necesidad de refuerzos adicionales. Los avatares podrán evolucionar en su anatomía, sus gestos, su vestimenta. También crear en *sandboxes*, relacionarse con cualquiera, practicar el sexo virtual e incluso formar familias. En SL participan arquitectos, diseñadores, docentes, artistas, músicos y otros profesionales que también lo son en RL. Es, en definitiva, una nueva forma de comunicación, mal entendida al principio como un juego online, como señala Duna Gant.

Es un mundo donde se «plantea la cuestión sobre dónde interactúa la conciencia, y esta situación proclive en el metaverso ha sido relacionada con varias teorías entre mente y realidad: la hipótesis de la simulación (si realmente la simulación puede crear universos, cuyos habitantes no perciben su naturaleza ficticia), o el solipsismo: nuestra conciencia solo tiene certeza de la existencia de nuestra propia mente y la realidad es un estado de la misma; o si el metaverso es un exocerebro, en tanto que sistema simbólico con el que actúa la conciencia»⁶.

⁶ JUSTE OCAÑA, J. *El metaverso: la escritura del imaginario*, pp. 19-20.

He observado que en la motivación para formar parte de SL caben dos posibilidades, fundamentalmente, cada una con distintas variables: utilizar la realidad virtual como prolongación de la realidad tangible o hacerlo para sublimar esa misma realidad. Ambas opciones no son compartimentos estancos, pueden darse simultáneamente, que es lo que frecuentemente sucede. Podrían sintetizarse tres categorías que derivan de ambas actitudes en este metaverso y que atañen a la relación entre SL y RL: el reflejo, donde SL es una extensión de RL; la relegación, de RL por SL; y, por último, la inversión, más una hipótesis, donde SL se convertiría en un simulador de RL.

La dicotomía entre RL y SL remite a la dicotomía entre realidad y representación, referente y signo, en la que Baudrillard establece cuatro fases de la imagen, que concluyen en la sustitución, antes que en la inversión, referida arriba, de la realidad por su simulacro. En esas fases de la imagen se advierten analogías con los usos de la virtualidad o las actitudes que pueden adoptarse ante ella:

Las fases sucesivas de la imagen serían estas:

- es el reflejo de una realidad profunda.
- enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.
- enmascara la ausencia de realidad profunda.
- no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro⁷.

2. Consideraciones éticas e identitarias.

Cabe pensar que un mundo, SL, donde el principio de partida es el mismo para todos, donde se han anulado las diferencias sociales —todos son jóvenes y atractivos, se puede subsistir sin dinero, no existe la enfermedad, no existe la discriminación por el género, la orientación sexual o la raza— y el espacio es un lienzo en blanco, coincide con la definición de utopía, o, según su origen etimológico, de no-lugar, un lugar inexistente, distinto al concepto de no-lugar de Marc Augé, antes mencionado. Un mundo no rodado, con todas las

⁷ BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós, 1984, p. 18.

posibilidades de transformación y cambio, una *tabula rasa*. Nunca hubo circunstancias más propicias para la revisión y proliferación de los mundos utópicos.

Sin embargo, profundizando solo un poco, es fácil observar que ese mundo creado por una empresa con intereses económicos que parten de un modelo medieval y que ha heredado muchos de los vicios de RL podría fácilmente convertirse en distopía. Vicios como cualquiera de los defectos que constituyen al ser humano y comportamientos como el gregarismo, el abuso verbal, las violaciones e, incluso, el asesinato, en un espacio dedicado expresamente a hacer la guerra, que acabó cercándose con un muro en el simulador (*sim*) Jessie. Frente a las protestas pacifistas que suscitó ese lugar, el muro acabó desmontándose y conservándose una pequeña sección en recuerdo de lo sucedido. Así, pues, en la escalada en la desdicha humana, en última instancia podía sobrevenir la muerte. No obstante, estas metáforas podrían revertirse con un *script* mediante la sustitución de un código por otro⁸.

Todo ello conduce a la primera de las categorías establecidas, la del reflejo de RL en SL, donde el espejo es la pantalla del ordenador. Queda dicho que SL no es nada parecido a un juego virtual y es mucho más que una red social. Existen códigos morales y normas de cortesía bajo los que subyacen el orden social y las condiciones actuales del hombre postmoderno: preeminencia del determinismo y desindividualización del individuo. Como afirma Bauman:

En una sociedad de individuos, todos *deben* ser individuos; en ese sentido, al menos, los miembros de dicha sociedad son cualquier cosa menos individuales, distintos o únicos. Todo lo contrario: son asombrosamente *parecidos*, ya que deben seguir la misma estrategia vital y utilizar señas compartidas (comúnmente reconocibles y legibles) para convencer a otras personas de que así lo hacen.

[...] Paradójicamente, la «individualidad» está relacionada con el «espíritu de la masa» ya que se trata de una exigencia cuya observancia está vigilada por el colectivo⁹.

La identidad se diluye a pesar de los esfuerzos por evitarlo, porque no es posible señalarse entre sujetos que han perdido su singularidad cuando

⁸ *Ibid.*, p. 153.

⁹ BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. Barcelona, Planeta, 2012, p. 28.

todos la persiguen. No hay una cabeza visible de la que diferenciarse. Pero ¿cuáles son las motivaciones?:

La identidad es un sueño de una absurdidad patética. Se sueña con ser uno mismo cuando no se tiene nada mejor que hacer. Se sueña con ello cuando se ha perdido toda singularidad. [...] La identidad es la obsesión de reconocimiento del ser liberado, pero liberado de la nada, y que ya no sabe en absoluto qué es. Es una garantía de existencia¹⁰.

Se busca la singularidad en el mito —el arquetipo— desde el momento en que se tiene que escoger entre unos pocos patrones de avatares sobre cuya configuración se reflejarán después los cambios que el usuario desee hacer. Una figurada modelada a imagen y semejanza de su autor o de cómo desea ser, bajo, sin embargo, un profundo anonimato, que contribuye a potenciar las viejas costumbres. Julio Juste advirtió de un uso generalizado donde «la virtualidad de los medios ha prefigurado un discurso cada vez más reducido que a veces se identifica con lo insustancial. Es cierto que nos encontramos en el comienzo de un cambio que promete un brillante futuro, pero también se percibe un ensimismamiento en la experiencia. Los resultados, analizados críticamente, son una emulación de la experiencia real. De tal manera que podemos considerar que la herramienta de la simulación resuelve importantes problemas de la realidad, pero no se explotan sus posibilidades imaginativas potenciales, las que corresponden a un mundo ingrátido, flexible y reversible. Se cae con demasiada frecuencia en el error de considerar Second Life como un reflejo del mundo real. Existe la fácil tendencia a emular la realidad»¹¹.

Habría cabido la posibilidad —quizá ya es tarde, o no—, si las viejas maquinarias sociales más nocivas no hubieran seguido creciendo, de colocar al ser humano en otro punto de partida, de interceptar su destino, que conocemos, y que Baudrillard analiza así:

Yo no «condeno» al individuo y no reduzco el destino a «todo lo que nos queda». El individuo *ready made* es un producto ultramoderno. No es el concepto del individuo burgués, es el de la postmodernidad. No es un sujeto, se ha convertido en una especie de clon. Su estatuto es extraño, es como una

¹⁰ BAUDRILLARD, Jean. *El paroxista indiferente. Conversaciones con Philippe Petit*. Barcelona, Anagrama, 1998, pp. 81-82.

¹¹ JUSTE OCAÑA, J. *El metaverso: la escritura del imaginario*, p. 170.

partícula, un corpúsculo, una molécula, un electrón libre, una mónada. Ese individuo ya no es el objeto de un destino. En cierto modo ha cambiado su destino por una experimentación fatal sobre sí mismo [...] Se enfrenta a todos los riesgos a los que, antes, la naturaleza y el destino le habrían expuesto. Antes habría luchado por sobrevivir. Hoy se ve forzado a recrear artificialmente las condiciones de la supervivencia. Es alucinante ver esta invención de los riesgos artificiales. Incluso en el propio cuerpo, con la experimentación genética. Todo ello para, como mínimo, mantener la ficción de una alteridad, del otro. Pero ya no se trata de la alteridad de la seducción, sino de la alteridad, artificial, de un laboratorio de la alteridad, de un destino de tramoya, engañoso¹².

Este combate artificial contra lo mismo de siempre arroja un rayo de luz sobre un terreno nuevo, una condición de posibilidad como es SL. Desde luego, cabe imaginar que RL y SL no son idénticas, o, de lo contrario, SL estaría deshabitada. Al mismo tiempo que los vicios de RL se ratifican y se hacen fuertes en esa ratificación, también sus virtudes se amplifican. SL es una gran metrópolis, cosmopolita, sin autóctonos, y sus usuarios prefieren omitir lo relativo a su vida en RL a excepción de lo profesional. Como en toda ciudad con esas características, quizá en mayor medida, se produce el intercambio del don que examinara Marcel Mauss. Una cadena de favores de hospitalidad y correspondencia que, en algún momento, revierten positivamente en quien la practica.

¿En qué medida Second Life puede ser suficiente para vivir una vida entera? Pasamos a la segunda de las categorías, la de la relegación. En primer lugar, para que esta situación sea posible, para que SL y RL puedan llegar a solaparse deben darse dos circunstancias, a mi modo de ver: por un lado, la apariencia de realidad, que se consigue desde los gráficos 3D, el discurso inmersivo y la recreación del espacio, que responde a unas coordenadas cartesianas (se puede visualizar el mapa de SL desde el menú para orientarse por el mismo); por otro, que, empezando por el lenguaje, desde el que se naturalizan cosas inverosímiles, como hablar con un loro o volar, se sigue por atender a códigos de civismo (los *Big Six*: intolerancia, acoso sexual, agresión,

¹² BAUDRILLARD, J. *El paroxista indiferente*, pp. 80 -81.

falta de confidencialidad, indecencia y alteración de la paz) y se desemboca en el sentir. Esa es la máxima consecuencia y la principal búsqueda, la emoción, venga de donde venga. En SL se generan vínculos afectivos especiales. Esta es quizá la situación más clara donde hay un correlato y una repercusión de SL en RL. La fisicidad ha pasado a un segundo plano.

Los gráficos no son en absoluto tan sofisticados como en otros metaversos, pero el valor simbólico se impone al valor técnico. La convención visual que es la malla 3D, el símbolo, se impone sobre el referente y lo eclipsa. Los rostros de los avatares pueden mostrar expresiones gracias a las animaciones *bento*, aunque éstas no son fáciles de usar y debe manejarlas el propio usuario, pero quitan rigidez al avatar y le procuran naturalidad.

Es en esta categoría donde está más presente lo social, pues, al fin y al cabo, las emociones se experimentan en comunidad. Y en SL se suceden con rapidez. Se han dado casos de violaciones por las que se han interpuesto demandas. El daño moral infringido a la persona que hay detrás del avatar puede ser mayor o menor dependiendo de varios factores, entre otros, haber sufrido una experiencia similar en RL¹³. Los usuarios más frágiles son los menores, pues para ellos, encerrados en sus habitaciones, SL puede ser una ventana abierta al mundo exterior donde la simultaneidad entre lo real y lo ficticio puede diluir la frontera entre ambos mundos y disparar las emociones:

La ilusión que procedía de la capacidad de arrancarse de lo real mediante la invención de formas —capacidad de oponerle otra escena, de pasar al otro lado del espejo—, la que inventaba otro juego y otra regla del juego, es ahora imposible porque las imágenes han pasado a las cosas. Ya no son el espejo de la realidad. [...] La imagen ya no puede imaginar lo real, puesto que ella es lo real; ya no puede trascenderlo, transfigurarlo ni soñarlo, puesto que ella es su realidad virtual. En la realidad virtual, es como si las cosas se hubieran tragado su espejo¹⁴.

Pero hay otras formas de vivir las emociones en SL. Gente enferma, incapacitada físicamente o con problemas de socialización, encuentra ahí una realidad mejorada, una sublimación de RL. Ese es el espíritu que animó a

¹³ [En línea] <<http://www.radiocable.com/violacion-y-acoso-en-second-life-4563.html>> [consulta: 05-08-2018].

¹⁴ BAUDRILLARD, Jean. *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Madrid, Amorrortu, 2006, p. 28.

Philip Rosedale a modelar la realidad «para que las personas pudieran ser quienes quisieran ser y hacer lo que quisieran sin ser juzgadas»¹⁵.

Para usuarios que la utilizan como herramienta de trabajo, como Duna Gant o el propio Julio Juste, profesionales de la creación, SL les proporciona nuevas posibilidades de desarrollar ideas que, de otra forma, no podrían darse en RL.

3. El marco del arte en Second Life.

Cuando comencé a conocer un poco más en profundidad Second Life, obtuve datos sobre el mundo del arte que no imaginaba y desmonté prejuicios hacia el mismo que provenían de mi desconocimiento y del error de equiparar ambas realidades. A la primera conclusión llegué después de reflexionar solo un poco: en SL hay un altísimo respeto por la figura y el trabajo del creador. En términos casi teológicos, los creadores son los dioses, son los hacedores sin los cuales ese mundo nunca habría existido. Por tanto, el valor simbólico del arte es mucho mayor que en RL, donde el creador ha pasado a ser un generador de productos que simplemente «adornan» o embellecen el mundo, en el mejor de los casos, en un momento en que la crisis económica demanda otro tipo de artefactos, funcionales, que generen un resultado visible. Se busca una repercusión rápida mediante un producto de consumo fácil y vida pasajera. En SL, en cambio, los artistas *crean* el mundo a diario, y, sin embargo, el mercado de arte apenas mueve dinero. No existe la especulación con el objeto artístico, pues se aspira al arte sin una motivación económica. Esta vuelta a la utilidad del símbolo que es la obra de arte me hace pensar en una concepción renacentista de la misma, donde el arte «significaba» por sí solo. Así lo expresa Julio Juste en el texto que escribió para su primera exposición individual en SL, en la Galería Artemis, *El arte es un veneno sin antídoto*:

El arte del metaverso, que, desde el punto de vista del mercado, no genera plusvalías, nos sitúa en la esencia misma del arte. Sin presiones

¹⁵ JUSTE OCAÑA, J. *El metaverso: la escritura del imaginario*, p. 145.

externas ni finalismos, la producción artística SL se instituye en el «arte por el arte» de hoy día, y recrea, de una manera ideal, un profundo humanismo¹⁶.

Sobre la naturaleza del arte en SL, a Julio Juste le interesaban fundamentalmente tres cosas: la trascendencia de la antigua, aunque vigente, idea de maestría en las Bellas Artes —en SL una obra se puede crear al margen del dominio de la técnica, aunque hay muchos niveles de dificultad—; la dimensión temporal, donde espacio y tiempo se funden —lo que lleva al vídeo, uno de los lenguajes que más le interesaban y con el que multiplicó sus posibilidades en SL—; y la interacción del espectador con la obra, que puede tocarse y modificar al propio espectador.

Julio afirmaba que la percepción del arte en SL había engrandecido su propia percepción de la pintura en la historia del arte. Esto le permitiría profundizar en artistas como Friedrich, quien logró llevar un paso más allá la relación obra-espectador. La introducción de sus personajes vueltos contra el observador es un dispositivo para lograr la identificación del propio espectador con el personaje sin rostro que mira. A dónde: al paisaje, generalmente vacío, que le devuelve su propia proyección. Esa es la línea que conecta el romanticismo alemán con el expresionismo abstracto americano, la última fase de ese proceso de solapamiento del espectador con el personaje pintado, primero; de introducción en la escena, después; y, finalmente, de la supresión del marco del cuadro y su expansión hacia el espacio que lo rodea, el del espectador. SL, al igual que muchos videojuegos, utiliza este recurso, que permite ver al protagonista dando la espalda al usuario, o bien ver el mundo desde sus ojos.

Llegados a este punto, la consecuencia máxima de esta cadena sería ese mecanismo por el cual la obra de arte modifica al espectador, en lo que establezco un paralelismo con la última de las categorías descritas al principio de este texto: la de la inversión. En SL, al espectador le está permitido *tocar* la obra. Y, cuando esto sucede, la obra misma tiene la posibilidad de transformar al avatar, sus movimientos y su comportamiento. El avatar puede entrar a formar parte de la obra y flotar e interactuar con ella de muchas formas, en función de los *scripts* con los que esté hecha. Es lo que se espera de toda obra

¹⁶ JUSTE, J. *El arte es un veneno sin antídoto*.

de arte en RL en un sentido metafórico que aquí, desde la metáfora que es el propio metaverso, sucede literalmente.

Si no es para generar una repercusión positiva en RL, ¿cuál es el sentido, entonces, de formar parte de SL? Queda dicho que ambos mundos no son en absoluto independientes, pero un puñado de *bytes* no siente por sí solo. Siente quien los maneja. Así, sucedería que lo real quisiera parecerse a lo virtual. Y que SL se convirtiese en un simulador de RL para retornar a la vida real con una serie de experiencias que tuviesen una aplicación práctica en ella y la mejorasen. No para establecerse en la ficción virtual para siempre, sino para ver la vida real con otra luz, una vida empalidecida que empieza a querer imitar al mundo virtual. Intuyo que así lo entendió Julio Juste y este fue su uso para él, y para ello es imprescindible disponer de una mente creativa y genial como la suya.

Cuando me preguntaba por el lenguaje que siempre le interesó por encima de todos, el de la pintura, y la traducción de su sensualidad al mundo digital e intangible de SL, encontré lo que él mismo dice en su tesis:

Mente y materia se funden, y la calidad de la obra no depende, como en el caso de la realidad, de un soporte y su especial y personal modelado o modificación. Se trata de un mundo mental basado en datos. Un imaginario sin soporte, o mejor dicho éste es común, pero irrelevante plásticamente, porque lo que cuenta es un imaginario que es puro imaginario, y por tanto es manipulable en un continuo que «... puede transformar *las imágenes de su cabeza* en una especie de *realidad pixelada*». Es decir, trasladar los acontecimientos de la interacción entre mente y materia al espacio inmaterial de la imaginación¹⁷.

Además, la confluencia entre el hecho artístico y SL se da en lo que el propio Julio afirma justo antes, que «Second Life, en tanto que cosmos, es una obra de arte, y que el talento de su creador se mueve desde la física teórica a la imaginación creativa y artística»¹⁸.

Querría concluir este artículo casi de la manera en que comienza y desde mi propia relación con Julio Juste en los años que le traté. HOLALA fue su propia extensión, pues no podía ser de otra manera, conociendo el rigor, la seriedad y la profundidad con que abordaba cualquiera de las empresas que

¹⁷ JUSTE OCAÑA, J. *El metaverso: la escritura del imaginario*, p. 144.

¹⁸ *Ibid.*

llevó a cabo a lo largo de su vida. No puedo no mencionar su faceta humana que quienes le conocieron en SL y RL también destacan. En nuestra última conversación, que fue virtual, en relación a la vocación que nos unía, le dije: «Julio, parecemos quijotes», a lo que él respondió: «Parecemos quijotes porque estamos locos. Mi definición especial del arte: el arte es un veneno sin antídoto». Desde entonces me he preguntado si SL, además de todo lo referido, no fue para él una catarsis, un modo de reconciliación con un mundo, el del arte en RL, que le había traído tantas satisfacciones como sinsabores.