

# ***Arquitectura en las comunidades virtuales: lo que va de ayer a hoy... y sigue para mañana...***

**Gonzalo Velez Jahn**

Profesor Titular - Facultad de Arquitectura y Urbanismo

arquivir@gmail.com

Universidad Central de Venezuela

---

## **Resumen**

Con el amanecer de 2007 se ha dado un nuevo e importante paso en cuanto a la presencia de la arquitectura en las comunidades virtuales que están comenzando a poblar el ciberespacio. Se busca aquí reflejar la evolución de diseñadores arquitectónicos y de sus productos en el medio virtual, en función de los nuevos clientes que ahora requieren de sus servicios, haciendo hincapié en las grandes empresas del medio físico que actualmente se encuentran en el proceso de instalar y operar servicios y oficinas en el medio virtual ocupado por las comunidades virtuales, con el fin de iniciar actividades de servicio, comercio e investigación dentro de mundos virtuales. Dicha evolución es seguida a través de tres etapas de desarrollo: el pasado, presente y futuro especulativo de la arquitectura como recurso de importancia para apoyar el desarrollo de las comunidades virtuales. Se identifican, así mismo, cambios acontecidos en cuanto a la orientación experimentada por las comunidades virtuales en el tiempo y, en particular, la de "Second Life" como arquetipo actual que parece bienvenir una nueva era de participación de la actividad humana el desarrollo integral de la frontera virtual. Otro de los puntos analizados como entorno a la arquitectura es la temática de la educación superior y el interés que esto ha suscitado en un gran número de universidades del mundo físico. Finalmente, se busca promover el pensamiento especulativo sobre el tema entre los investigadores latinoamericanos de arquitectura virtual, así como se sugiere un número de medidas orientadas a robustecer la presencia y participación latinoamericana en el área de Comunidades Virtuales y sus servicios tanto a nivel interno cómo en cuanto a sus relaciones con el medio físico real.

**Palabras-clave:** arquitectura virtual, comunidades virtuales, ciberespacio.

## **Abstract**

With the dawning of 2007, a new and important step has been gained regarding the presence of architecture in the virtual communities that are beginning to populate cyberspace. An attempt is made here to reflect the evolution of architectural designers -and of their products- on virtual environments, as regards the new breed of clients who are now requiring their services and emphasizing large enterprises - home-based on the physical medium - that are currently in the process of installing and operating subsidiaries in virtual communities in order to initiate service, commercial and research activities as regards the booming virtual media and its inhabitants... This evolution is reported through three development stages: past, present and speculative future of virtual architecture as an important resource to reinforce the developments of virtual communities. Also, changes are identified as regards the orientation experienced by virtual communities through time and, particularly, the "Second Life" community which is identified as the current archetype which seems to hail a new era as regards participation of human activity in the integral development of the virtual frontier. Other important point emphasized within the virtual architectural environment is the subject of providing facilities for teaching higher education at virtual communities and the interest that the subject has arisen in a great number of universities of the physical world. Finally, speculative thought on the subject covered by this article is promoted among Latin American architectural researchers and a number of activities and provisions are suggested to strengthen participation in the area of architecture and virtual communities and their services both internally and as regards its relations to the physical world.

**Key words:** virtual architecture, virtual communities, cyberspace.

---

## Introducción

A finales de 2006, en uno de esos cambios convulsivos que caracterizan a la época en que vivimos, se despejó repentinamente la nebulosa barrera que separaba a los arquitectos diseñadores físicos del ámbito del ciberespacio - y de las **comunidades virtuales** que ya habían comenzado a incursionar en él - y surgió la luz de la razón, despertando formas de participación que hasta ese momento dormían allí esperando la llegada de su hora.

Este nuevo giro llega oportunamente, dado que en el corto lapso transcurrido desde entonces han venido perfilándose como consecuencia - y de una manera pragmática y mucho más inmediata de lo que se había supuesto - un nuevo rol para estas agrupaciones humanas a distancia y para la arquitectura que las respalda. Es el propósito de este artículo comentar acerca de dicha evolución y de las implicaciones que la misma está llamada a traer, como consecuencia, al ejercicio de nuestra actividad académica y de práctica profesional como un todo.

## Antecedentes. Lo que ya es prehistoria (pre-www)...

*Comunidades virtuales son agrupaciones que brotan en la Red cuando suficientes personas conducen discusiones públicas durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para conformar redes de relaciones personales en el ciberespacio (Rheingold, 1993).*

Comencemos por decir que, a estas alturas, la gran mayoría de nosotros debe poseer una noción intuitiva acerca de lo implicado por el término **Comunidad Virtual**. Entendemos que se trata de una agrupación humana enlazada periódicamente a distancia a través de la Internet y que obedece a un propósito central, generalmente vinculado al beneficio (en su acepción más amplia) de sus organizadores y de sus integrantes. Existe en la actualidad un amplio uso y abuso del término "comunidad virtual" para denotar, con visión de túnel, cualquier agrupación de usuarios de determinados productos y/o servicios con el fin de mantenerlos informados sobre avances de los mismos, al margen de que la actividad de dichos usuarios sea o no participativa.

Las comunidades virtuales de colaboración y esparcimiento, a las que nos referimos en este artículo, han seguido un trayecto relativamente largo en lo que concierne a la fase de democratización informática de la Internet. El término fue mundialmente divulgado por Howard Rheingold, un periodista académico de gran visión quién en su libro "Virtual Communities" reporta sus vivencias personales como miembro activo de una comunidad virtual denominada "The Well" (activa desde 1985), ya para entonces operando via Internet con algunos miles de integrantes. Debe entenderse que para esa fecha estos enlaces se realizaban por vía de transmisión de textos, sin apoyo gráfico digital interactivo aún inexistente.

Sin embargo, todo esto había sido precedido por un movimiento de raíces académicas, caracterizado por las siglas MUD ("Multi-user Dungeons"), (nacido hacia 1978) prontamente asimilado por millares de entusiastas participantes que se entretenían desarrollando tramas de acciones literarias conjuntas a distancia bajo la modalidad conocida como **role playing**. Al igual que en el caso de "The Well" dicha comunicación era conducida en forma escrita, sin que esto constituyera un freno para la imaginación de los participantes. Se asemejaba a la conducción de obras teatrales, elaborada sobre la marcha por los propios actores. Asumía mucho de aventura y muy poco de violencia. Un apreciable número de usuarios de la Minitel francesa se

absorbía en ese juego colectivo y su popularidad llegó a ser tal que, en algunas ciudades del continente australiano, los gobiernos locales hubieron de prohibir su uso en horas de trabajo. Pero el principal legado de los MUDs radica en que constituyen vías para comprender la naturaleza íntima de sus integrantes así como sus reacciones individuales y colectivas ante nuevas situaciones creadas.

## Etapa I - el ayer soñador...

### Active Worlds y su gallarda posición pionera

Ya en la segunda mitad de los años 90 (ihace escasos diez años!), con el nacimiento de la WWW y el incremento de la amplitud de banda que ello aporta, se incorpora a la Internet la expresión gráfica, principalmente bidimensional pero apuntando a lo tridimensional y a la comunicación interactiva en el medio bautizado como **Ciberespacio**. Esto marca el inicio formal del desarrollo de **comunidades virtuales** precursoras de multiacceso simultáneo, como **Active Worlds**, la cual perdura hasta la actualidad, con centenares de miles de usuarios.



Figura 1. Universidad Virtual; Fase de competencias y selección final (1998). Fuente:  
<http://www.ccon.org/papers/twltpaper.html>

Estas primeras comunidades virtuales tridimensionales, en línea, multiusuario, interactivas y auténticas en cuanto a su deseo de promover el disfrute del uso colectivo del ciberespacio para el esparcimiento, cultura y hasta educación a distancia de sus integrantes se vieron, en el tiempo, confrontadas en cuanto a sus propósitos iniciales por el advenimiento de una segunda generación de comunidades impulsada por patrocinantes imbuídos por el deseo de capturar los intereses de un sector de población usuaria progresivamente más joven el cual, desdeñando el mero nivel de exploración y aventuras, orientaba ahora preferencialmente su ingenio y el desarrollo de sus destrezas a situaciones de combate y destrucción de

adversarios, alienígenas y, en general, seres que se movieran, propios de muchos videojuegos, y que erosionaron temporalmente la original y genuina naturaleza de las comunidades virtuales.

De esta forma, y pese a las obvias promesas de un fascinante modelo virtual de comunidad trasplantada al Ciberespacio, orientado por voluntades humanas, que le permitían ser vivenciado “desde adentro”, en contraste con los sofisticados modelos matemáticos urbanos concebidos en esa época para observar “desde afuera” su desempeño, y viendo gradualmente desvirtuados sus propósitos iniciales, la arquitectura inicial que sustentaba a estas comunidades virtuales, más apegada al quehacer humano aún cuando conceptualmente rústica y carente de una orientación profesional ante la ausencia de arquitectos de lo virtual y de los servicios ofrecidos por los mismos, vió languidecer, en años subsiguientes a su aparición, su verdadero rol y razón de ser en el seno del medio digital, inhibida, además, por aspectos eminentemente pragmáticos: no existiendo razones para prolongada permanencia usuaria ni claros beneficios económicos para la arquitectura en las comunidades virtuales, la figura del **cliente** brillaba por su ausencia y al no existir ese eslabón, toda la cadena cliente-arquitecto-solución-beneficio mutuo se veía desvirtuada como tal. La legítima arquitectura virtual, en consecuencia, tardaba indefinidamente en llegar por ese camino...

Afortunadamente, en el año 2001, una iniciativa oportuna y visionaria vino a modificar la desalentadora perspectiva mencionada. El economista **Edward Castronova**, interesado por el sorprendente comportamiento económico de la recién “descubierta” comunidad virtual “**Norrath**” –competitiva con niveles intermedios de PTB en países físicos- se abocó a la tarea de conducir un estudio *in situ* con relación a la vida usuaria y al comportamiento diario de la misma, que aún dependía del recurso “juego” para su subsistencia. Y, para ello, se incorporó intensivamente a dicha comunidad por un período de varios meses. Los aportes de dicha vivencia publicados bajo el título de *Virtual Worlds: A First Hand Account of Market and Society at the Cyberian Frontier* (Castronova, 2001) constituyen una fascinante lectura que arroja nueva luz acerca del verdadero potencial inherente a las comunidades virtuales y contribuye poderosamente a reorientar la visión del rol auténtico de dichas comunidades en función de las actividades digitales de esta modalidad de sociedad humana que ha comenzado a ocupar el ciberespacio. Hoy día Castronova, en unión de personajes de la talla de Mitch Kapor y Jaron Lanier, conforma una poderosa voz que estimula y promueve la nueva era de las comunidades virtuales.

## **Etapas II- el hoy pragmático...**

### **Second Life: una comunidad que retoma el rumbo perdido**

En 2002, bajo la visionaria conducción del joven empresario **Philip Rosedale**, nace en Los Angeles, California una nueva y revolucionaria comunidad virtual que, para el actual momento, ha tomado por asalto a la atención del mundo real.

Y es que *Second Life (SL)* <http://secondlife.com/whatis/> es una comunidad construida bajo un enfoque diferente: sus integrantes son propietarios de las tierras que deciden adquirir; se promueve la productividad creativa individual y se respeta la propiedad intelectual de las ideas y los productos de ellas derivados, así como su derecho para canjear o vender dichos productos o servicios en el ámbito de la comunidad. Se divide la comunidad en dos grupos totalmente diferenciados y separados por fuertes restricciones: los menores de

edad (hasta 18 años) y los adultos; ninguno de los dos grupos -salvo que sean empleados de la comunidad debidamente autorizados- tiene acceso a los predios donde se desempeñan las actividades del otro. Y algo aún más interesante e importante: no existe un compromiso medular de juegos electrónicos en *Second Life* (aún cuando se los acepta como iniciativas personales) y la comunidad está abierta a diferentes cursos de acción. Este sólo enfoque basta para diferenciarla de las otras comunidades que la han precedido. Pero es, además, una comunidad virtual establecida sobre bases serias, donde el juego no es su razón de ser. El énfasis se centra en cambio en la vida comunitaria y en sus facetas y en la producción y en los negocios como parte integrante de la misma.

La esencia de los beneficios que produce consiste, increíblemente, en haber establecido una gran extensión de tierra (virtual) y promover el desarrollo de la misma poniendo a la venta extensiones de terrenos para ser urbanizados con fines ulteriores que pueden variar - según el interés de sus dueños - en cuanto a usos tales como construcción y alquiler de apartamentos o de construcción de instalaciones, por parte de empresas del mundo físico, con propósitos de demostración y promoción de productos y servicios orientados hacia pobladores de la comunidad virtual de SL para su utilización virtual o real. Otro uso de creciente popularidad es el aprovechamiento de la tierra adquirida con intereses docentes o de investigación predominantemente académicos. También se promueve el establecimiento de clínicas de tratamiento médico o, incluso, de aplicaciones orientadas al estudio, por parte de aquellas empresas interesadas, para extraer, de la observación del comportamiento del público virtual, nuevos elementos de juicio que enriquezcan sus enfoques actuales de mercadeo. Y, finalmente, están aquellas personas que simplemente desean disfrutar de su vivencia dentro de la comunidad virtual y que, en función de una parcela de modestas dimensiones, pueden además conducir algunas actividades comerciales apoyadas en la venta de artes o de artesanías, entre otras.

Es interesante detectar la presencia temprana de latinoamericanos en SL. Probablemente el precursor de todos (incorporado en diciembre de 2002 en los albores de esa comunidad virtual) ha sido **Cristiano Díaz** (o *Cristiano Midnight*), nacido y formado inicialmente en Valencia, Venezuela y actualmente residenciado en Miami Beach; especializado en e-comercio y desarrollador, entre otros proyectos, de uno de los sitios internos a SL más antiguos y de mayor actividad actual: Sluniverse.com (Vedrazco, 2003).

Existen en la comunidad sólo dos tipos de usuarios: los **residentes**, que son los poseedores de tierras, que invierten un número considerable de horas de permanencia periódica dedicadas a sus fines personales o colectivos, abonando un pago mensual por mantenimiento de instalaciones y servicios comunitarios, y los **transeuntes** que gozan de entrada libre por tiempo indefinido (una vez cumplidas las formalidades de solicitud de autorización gratuita) y que tienen acceso a la mayor parte de las facilidades y establecimientos de la comunidad, abocándose a explorar el sitio, disfrutar de sus servicios y sorpresas escénicas, tomar fotos, y entablar conocimiento o aún amistad con aquellos residentes u otros transeuntes que así lo deseen.

SL cuenta con sistemas de representación gráficos propios o adaptados de otras tecnologías que han contribuido poderosamente a la autonomía inicial de la comunidad residente en materia constructiva y que están a disposición del residente. Así como también orientación adicional, para los que comienzan, por parte de personas ya experimentadas integrantes de la comunidad. Complementariamente, existe la posibilidad de contratar los servicios de arquitectos residentes en la comunidad y familiarizados con la problemática de construir y de habitar edificaciones en el medio virtual.

Otros tres puntos clave, que trataremos seguidamente prosperan apoyándose en la independencia de acción, dentro de su terreno virtual, por cada morador, llámese "lote", "isla" o "territorio" en función de su escala. Ellos son **ámbito académico**, **ámbito empresarial** y **tipologías de edificaciones** en el medio de *Second Life*.

## La Educación Superior en el medio virtual de SL

*There are other people there with you when you are experiencing it!*  
Philip Rosedale (2006), creador de *Second Life*.

El interés por el impacto derivado del surgimiento de *Second Life* no escapa a los niveles académicos. En los actuales momentos, cerca de setenta instituciones universitarias han establecido lazos de comunicación con dicha comunidad y varias de ellas se encuentran activas en el proceso de impartición de cursos, conferencias y experiencias a distancia, bien en locales aportados por la empresa *Linden Lab*, organizadora de SL, o bien en locales construídos por las universidades interesadas en terrenos adquiridos a esta comunidad, en los cuales se asientan ya reproducciones fidedignas de aquellos locales en las instituciones físicas donde se imparten dichas clases, o diseños originales de ambientes especialmente concebidos para conducir docencia y/o experiencias a distancia, en ambos de cuyos casos el "avatar" personal -o símil humano gráfico virtual- se constituye en recurso básico para la comunicación multiusuario. En otras palabras el profesor o profesora que conduce un curso virtual en SL, así como los estudiantes que asisten al mismo, se comunican entre sí en función de estos avatares gráficos dotados de movimiento y expresión. Con la práctica, se produce tal simbiosis entre el profesor y su avatar como contraparte virtual que, en conjunto, actúan casi como un **cyborg** (ente de la literatura mitad natural, mitad artificial).

Entre los ejemplos docentes que se adelantan en la actualidad podemos citar experiencias conducidas por profesores de diferentes universidades quienes utilizan a *Second Life* como un área de experimentación y lo incluyen ya dentro de sus programas docentes. Y es interesante observar que estos primeros ensayos detectan una diferencia significativa en cuanto a empatía e identificación entre lo que sería un curso de educación a distancia conducido a través de videocámaras o simplemente de uso de *chat* y el hallarse, por ejemplo, dirigiéndose a un grupo de estudiantes-avatares desde una condición de profesor o profesora-avatar en el interior de un ambiente especialmente construido para tal fin. A ese respecto, vale la pena citar el sentido testimonio de la profesora Sarah Robbins, de la Ball State University, cuando expresa nostálgicamente al finalizar su curso de Inglés 104, conducido en forma compartida entre su ubicación física en BSU y su ubicación virtual, como y entre avatares, en SL:

*Estoy de pie en la isla de Middletown en Second Life. Mirando hacia los dormitorios, las esculturas, la gran plaza y hasta la disposición rotativa de asientos donde conducíamos nuestras discusiones durante las clases impartidas [se refiere a la infraestructura virtual instalada en el sitio, también virtual, donde se condujo el curso]. Observo el ambiente modificable donde, durante 15 semanas, mis estudiantes tomaron parte en lo que considero una experiencia educativa altamente innovadora... Y, sin embargo, debo ahora proceder a despejar el ambiente para permitir el acceso a los estudiantes del próximo semestre de modo que existan las condiciones apropiadas para dar*

*cabida a ellos y a sus innovaciones e impedir que deban vivir a la sombra de los participantes del semestre anterior [...] (Robbins, 2007).*

Y este es sólo uno de los muchos ensayos y actividades académicas que enlazan ahora a la comunidad virtual de SL con las universidades del medio físico exterior en las cuales se gesta ya el fermento de los cursos a distancia apoyados en el uso de avatares.

Otro grupo de personas que disfruta grandemente de la posibilidad de establecer contacto virtual con integrantes de la comunidad o con grupos de estudiantes en actividad académica es el formado por **conferecistas**. Imagínense, como ejemplo, lo que será dirigirse a una audiencia de 30 o 40 avatares mediante una presentación apoyada en pps o recurso similar, y de hallarse capacitado para ejecutar las suficientes acciones corporales para accionar el proyector (virtual) así como de sentarse, pararse, moverse y gesticular a la vez con respecto a la expectante audiencia, lista a comunicarse (también virtualmente)!

### **Flujo de intereses empresariales hacia el ámbito virtual**

El éxito de la comunidad virtual aquí planteada ha sido ciertamente impresionante y su crecimiento marcha a la par: hace sólo tres meses esta comunidad alcanzó la cifra del millón de inscritos y para la primera quincena de diciembre ha superado ya el segundo millón. De súbito un insospechado fenómeno se ha producido: representantes de grandes compañías del mundo real, tales como BBC, Reuters, Wells Fargo, Nissan, Toyota, Pontiac, Ogilvy, Adidas, American Apparel, Crayon, Reebok, Penguin Books, Wired, Sun Microsystems, Dell y la supercadena de hoteles Starwood, han acordado ya con *Second Life* la adquisición de terrenos virtuales para para instalar sus agencias y sucursales en la misma. Cierra este primer grupo de avanzada la todopoderosa IBM quién iniciando 2007 realizará inversiones en la adquisición y desarrollo de instalaciones virtuales en once "islas" de SL.



Figura 2. SL Pabellón Virtual Reuters 2006 (a). Fuente: <http://www.myfirstsecondlife.com/index.html>



Figura 3. SL Pabellón Virtual Reuters 2006 (b). Fuente: <http://www.myfirstsecondlife.com/index.html>



Figura 4. SL Boutique "American Apparel" 2006 (a). Fuente: <http://www.myfirstsecondlife.com/galleries/american-apparel-gallery/index.htm>



Figura 5. SL Boutique "American Apparel" 2006 (2). Fuente: <http://www.myfirstsecondlife.com/galleries/american-apparel-gallery/index.htm>



Figura 6. SL Pabellón IBM 2006 (a). Fuente: [http://news.com.com/2300-1043\\_3-6143984-1.html?tag=ne.gall.pg](http://news.com.com/2300-1043_3-6143984-1.html?tag=ne.gall.pg)



Figura 7. SL Pabellón IBM 2006 (b). Fuente: [http://news.com.com/2300-1043\\_3-6143984-1.html?tag=ne.gall.pg](http://news.com.com/2300-1043_3-6143984-1.html?tag=ne.gall.pg)

Y de esa nueva forma de asociación surgen nuevas y motivantes iniciativas de participación. Por ejemplo la empresa Toyota regaló inicialmente modelos virtuales de su línea Scion previo comenzar promociones formales tanto virtuales como físicas en enero de 2007. Los modelos virtuales operan en el ámbito de *Second Life*, en forma realista, con cambios de velocidad y capacidad de giros. A su vez la empresa Pontiac promueve la cultura del automovil virtual en dicha comunidad, la cual supera ya en extensión el área de ubicación de la ciudad de Boston pero que, siendo digital, puede crecer indefinidamente. Otra iniciativa de interés es la de la empresa de computadoras Dell cuyas oficinas en *SL*, ya construídas, incorporan, además de área de demostración y de museo, un taller de ensamblaje virtual de computadoras orientado a su uso por integrantes de la comunidad virtual, que les permite adquirir de la empresa tanto computadoras **virtuales** - para su utilización en el ámbito de *Second Life* - como **reales** que les serán fletadas a las direcciones personales que dichos participantes suministren en el mundo físico.

## Presencia actual de la arquitectura en *Second Life*

El incremento de inscritos en *Second Life*, un 40 % de los cuales corresponde a la edad adulta, así como la conectividad con fuentes exteriores que solicitan su incorporación a dicha comunidad, ha traído como consecuencia un enriquecimiento gradual tanto en cuanto a la variedad como a la calidad del patrimonio constructivo virtual actual (tanto que se está conformando ya un grupo para la protección y defensa del patrimonio arquitectónico virtual) en relación con las más primarias formas de construir que privaron al iniciarse las actividades comunitarias hace tres años. En la actualidad la arquitectura virtual busca servir a actividades tan variadas dentro de la comunidad virtual como servicios comerciales, y recreativos; museos; edificaciones académicas; edificaciones de culto; refugios de meditación budista: apoyo a sobrevivientes de cancer; clínicas de tratamiento autista; exploración y experimentación psiquiátrica en áreas tales como esquizofrenia y alucinaciones; análisis de reacciones humanas ante amenazas terroristas y de sismo; campañas políticas y otras.

Para los arquitectos y estudiantes de arquitectura de nuestro medio físico resultará interesante, además, el conocer que ya esta pujante comunidad, que comentaremos luego en detalle, cuenta con su propia publicación digital que trata sobre la arquitectura virtual de la comunidad: THE ARCH <http://archsl.wordpress.com/>.

Y, además de ello y precediéndola en antigüedad, un muy interesante *blog* interno: <http://virtualsuburbia.blogspot.com/> que es la expresión virtual de un apostolado orientado a concientizar a los integrantes de *Second Life* acerca de la importancia del desarrollo de una arquitectura virtual auténtica, promoviendo, además de la apreciación por las buenas prácticas constructivas, su importancia como recurso organizativo que contribuye al mejor desarrollo físico de esa comunidad y el rol del arquitecto de lo virtual. Existe además un activo grupo interno a SL que ha conformado una Sociedad para Arquitectura Virtual (*Society for Virtual Architecture*), integrado conjuntamente por arquitectos de lo real y de lo virtual, que sesiona semanalmente en la comunidad rotándose las reuniones en las casas de sus integrantes y recibiendo, por ejemplo, la visita de otros profesionales de interés, tales como la arquitecta **Jessica Quin** quién es la arquitecta de la **IBM** para sus edificaciones en *Second Life*.

Por otra parte, es bueno constatar que las evaluaciones críticas de edificaciones de la comunidad, desde el punto de vista de su arquitectura, comienzan a aparecer en la revista y en el blog interno dedicado a tal fin. Así por ejemplo hemos podido leer juicios de interés acerca de la necesidad de buscar una auténtica interpretación de su adaptación al medio virtual tales como el que escribe el arquitecto **Chip Poudine**, residente de la comunidad de SL al referirse a una de las nuevas viviendas que han surgido recientemente en la misma expresa:

*Ubicada en el costado de una pequeña escarpadura, la construcción representa un estudio de cómo integrarse con la naturaleza. A diferencia de muchas casas prefabricadas construidas en SL, generalmente orientadas a maximizar la versatilidad y la volumetría a ser negociada, la repetición de una copia de esta estructura se vería extraña en cualquier otra ubicación. En este caso, lo efímero del paisajismo de Second Life (es decir, su habilidad para ser transformado) incrementa los atributos inherentes a tal respuesta.*



Figura 8. SL Casa Virtual DUDE 2006 (a). Fuente: <http://www.sluniverse.com/pics/pic.aspx?id=61890>

*En general, ángulos agudos y formas son yuxtapuestos con una calidez de materiales para enmarcar y resaltar la organicidad de los alrededores. Despreocupada, como muchas casas de SL lo son, de tener que sellarse herméticamente del resto del mundo, se revela a sí misma a través de un continuo flujo de espacios del exterior al interior donde uno circula a lo largo de una serie de rampas que fluyen desde un estar ubicado en la parte alta hasta un pequeño jardín exterior ubicado en la parte inferior de aquél. No hay puertas ni ventanas y el espacio esta mayormente desprovisto de objetos. No existe cocina, pantalla de plasma, ni sistema de seguridad. El foco visual mira fuera, hacia los árboles y el terreno y, uno podría sugerir, también hacia el yo interno, como si preparara la escena para una meditación tranquila... (Putine, 2006).*



Figura 9. SL Casa Virtual DUDE 2006 (b). Fuente: <http://www.sluniverse.com/pics/pic.aspx?id=61892>

En fin, destacando como algo novedoso y valiente de hacer este renunciar a ciertos recursos de diseño que nos acompañan habitualmente en el curso de nuestras vidas, pero que nada significan en un mundo virtual.

### **La arquitectura virtual halla su disparador de arranque**

*Un nuevo mundo de posibilidades de desarrollo del mundo digital tridimensional se está abriendo ante nosotros, prohijado por una sociedad humana que en crecientes números se va familiarizando y adaptando cada vez más con respecto al ambiente virtual del medio digital o **ciberespacio** como una forma de actividad complementaria cotidiana de creciente popularidad (Velez, 2004).*

De esta manera aparece ya, casi prematuramente, el primer gran impulsador de la arquitectura, (iy de oportunidades para sus diseñadores arquitectónicos!) en el medio virtual del Ciberespacio cual es el uso de edificaciones como recurso, no sólo para alojar instalaciones empresariales y educacionales que se incorporan al medio de aquellas comunidades virtuales que han retomado su enfoque utilitario general inicial, sino también por cuanto la presencia de buena arquitectura es hoy en día, como ya hemos señalado, reconocido como un imán de atracción para usuarios, negocios y ventas. Y, a medida que el uso de la arquitectura virtual en las comunidades comience a evidenciar sus beneficios hacia empresas y servicios de nivel económico superior, estos efectos se proyectarán también hacia niveles económicos intermedios donde germinará a su vez el interés y el uso de recursos establecidos por este nuevo mercado. Inclusive, aún en los altos niveles actuales, empresas como Dell han contratado ya el diseño de sus instalaciones virtuales con oficinas de arquitectura locales ubicadas en *Second Life*.

Esta situación tiende a robustecer el desempeño de un movimiento que ya venía gestándose en el seno de dicha comunidad, el cual persigue ganar un reconocimiento de la necesidad y relevancia de la labor a ser desempeñada por el profesional de arquitectura en el ámbito interno de aquella.

## **Etapas III- El futuro aventurero y osado...**

Obviamente, es demasiado pronto aún para pretender extrapolar esta evolución de la arquitectura virtual, que está aconteciendo en lo que pudieramos denominar una **comunidad virtual piloto**, a una tendencia generalizada en el Ciberespacio. Mucho dependerá en los meses y años venideros del éxito y de la visión de *Second Life* para enfrentar, situaciones tales como el gigantismo que ha comenzado a invadirla, la cambiante dinámica de grupos y los inevitables roces entre el accionar de grandes empresas participantes con respecto al desempeño de una economía doméstica que hasta el momento había venido operando en forma por demás satisfactoria para la escala y la calidad de vida de los integrantes de la misma. Pero, sea lo que sea, los primeros pasos hacia la identificación de una arquitectura virtual digna de esa denominación ya están dados y ese movimiento pareciera no tener marcha atrás.

### **Una rápida visión de lo que aún falta por venir**

No obstante, faltan muchas cosas por explorar: aquí van dos visiones personales de esa época que está por venir...

#### **Visión #1- Movimiento de aire zonificado**

La primera visión concierne a la incorporación del **viento** en el entorno exterior a las edificaciones. En la actualidad, la incorporación del viento está estrictamente limitada al movimiento de las hojas de algunos árboles y a producir nubes de humo que puedan auentar algún vecino indeseable. Pero diera la apariencia que la capacidad de procesamiento actual no deja lugar para permitir experiencias mayores. En ese orden de ideas pienso que llegará el día en el cual contaremos con grandes movimientos de aire que pudieramos zonificar según tres miveles urbanos. Uno en una franja de baja altura cercano a tierra, de intensidad suave, que pudiera servir para tales cosas como el vuelo de papagallos (cometas) y el aportar cierta variedad al ambiente urbano. Un segundo nivel, por encima de los edificios más elevados' orientado al tráfico urbano que aproveche el empuje de sus corrientes de aire. Allí podrían, también figurar majestuosos y útiles zepelines orientados al transporte extraurbano y turístico. Finalmente un nivel mucho más alto que arrastraría nubes y corrientes de lluvia, con un comportamiento impredecible sin alentar nivel de desastre. Los tres niveles serían autónomos entre sí, separados por franjas de seguridad.

#### **Visión #2- La ciudad extensible**

Esta segunda visión busca entrelazar una ciudad virtual con una real, de modo tal pueda complementarla en cuanto a aquellas necesidades originadas por crecimiento físico interno que se reflejaran en extensiones dimensionales indeseables. De esta forma la ciudad virtual pudiera absorber actividades y responsabilidades que no hicieran necesaria la presencia física de los habitantes de la ciudad real. Sin mucho esfuerzo podemos imaginar un vasto número de tareas perceptuales donde no es obligante la presencia del ser humano, a diferencia del cumplimiento de necesidades orgánicas que siempre ameritan su presencia real. Y hasta podríamos imaginar áreas de estacionamiento donde los empleados pueden dejar sus transportes físicos y abordar transportes virtuales con los cuales desempeñarse en el mundo virtual al cual se dirigen, el cual puede resultar contrastantemente atractivo en relación con la ciudad física de donde provienen los empleados. Demás está decir que la **ciudad extensible** así concebida constituye un reto no solamente en

cuanto a la satisfacción de los requerimientos las dos partes que conforman la ciudad entrelazada, sino también en lo concerniente a las zonas de interfaz ue puede resultar particularmente novedosa y compleja en cuanto a su comportamiento conjunto.

Para los diseñadores de arquitectura en nuestro medio físico latinoamericano, las acciones anteriormente descritas parecen vaticinar la apertura gradual de una puerta que permitirá conducir a un futuro previsible donde abundarán los retos, las oportunidades y los logros de todo tipo para nuestra actividad profesional. Pero esas oportunidades tendremos que ganarlas, que merecerlas. El sólo título académico no nos garantiza automáticamente una suerte de exclusividad para el desarrollo de nuestro ejercicio futuro en el medio virtual. Y más pronto de lo que pensamos habrán diseñadores arquitectónicos formándose directamente en dicho medio. Será necesario una revisión de nuestras actuales destrezas y habilidades para reajustar y/o desarrollar aquellas que se encuentren ausentes con relación al desempeño del diseñador arquitectónico en el medio virtual. Así como también contar con el arrojo, la osadía y la visión para generar y conducir nuevos cursos de acción y nuevos productos en tan diferente ámbito... Equipos humanos que ya incursionan en el diseño de edificaciones en el área, como lo son combinaciones de diseñadores gráficos y especialistas en sitios web, no se resignarán pasivamente a conceder el promisorio terreno ya incursionado. La competencia la habrá y los arquitectos deberemos apelar a nuestra formación inicial como humanistas y como técnicos, complementándola con actualización tecnológica en el área, para hacer valer nuestra participación en este nuevo territorio que comenzamos a hollar.

## **Y para los investigadores latinoamericanos en el area...**

Si alguna ventaja vital poseemos los latinoamericanos en esta competencia que está por iniciarse es que no existe aún, a nivel global, una conciencia generalizada de la vigencia y de la importancia y de la proyección futura de lo que está sucediendo. El movimiento opera todavía en forma disgregada y desarticulada, sin vasos comunicantes relevantes, y no se ha concretado aún la consolidación de esfuerzos y de eventos que precede a todo cambio significativo de paradigma. Los investigadores latinoamericanos debemos aprovechar ese precioso lapso de confusión y de incertidumbre sobre la temática en el plano internacional para unir esfuerzos, avanzando en conocimientos, en planteamientos y en aplicaciones experimentales que nos permitan mantenernos, como participantes, en primera línea dentro de la importante competencia que está por venir. Porque difícilmente podremos recuperar el tiempo hasta ahora desperdiciado en buena parte, de no aprovecharlo con organización, dinámica y esfuerzo propio..

Si, por el contrario, queremos superar ese a todas vistas indeseable cerco y pasar de usuarios a participantes, dentro del espíritu que debe privar en la época, es necesario atender, desde ya, a las siguiente prioridades:

- Con el objeto de identificar los beneficios y limitaciones así como de contribuir a perfilar la verdadera identidad, rol y proyección de la arquitectura virtual, conducir **estudios en profundidad** acerca del comportamiento del funcionamiento y de las funciones de la arquitectura en el medio virtual e identificar con relación la comparación entre estas últimas y aquellas correspondientes al medio físico real: (1) cuales son **diferentes** de las del medio físico y/o no existen en este; (2) cuales son **similares** en exigencias a las del **medio físico** y deben conservarse; (3) cuales no son exigidas por el medio virtual pero pueden asimilarse; (4) cuales no son aceptadas por el medio virtual y deben

ser rechazadas. Igualmente, explorar las modificaciones en tipologías tradicionales modificadas y en nuevas tipologías que pudieran derivarse de esta nueva condición. Todo esto pudiera constituirse, a su vez en un excelente argumento para la formulación y desarrollo de tesis y de trabajos de ascenso a nivel académico.

- Identificar los hasta ahora escasos esfuerzos que se vienen realizando en el ámbito latinoamericano acerca de la arquitectura de las **comunidades virtuales** y establecer los pasos para acuerdos de intercambio, colaboración y divulgación en lo relativo a resultados derivados como fruto de observación y de vivencias con relación a las actividades allí cumplidas.
- Contar con al menos una publicación dedicada que promueva tanto el intercambio sobre Arquitectura Virtual entre latinoamericanos como lo que ocurre en un plano internacional. Al respecto, ya tenemos el Boletín ArchiVirt ("Arquitectura Virtual"), producido en Venezuela, que aparece gratuitamente con frecuencia mensual y es que remitido a suscriptores vía lista de correo electrónico desde hace dos años).
- Crear un Evento Periódico (anual o bianual) destinado a promover el intercambio de información, conocimientos, logros e inquietudes entre investigadores latinoamericanos en el área a través de ponencias arbitradas. También aquí tenemos ya el evento bianual EVAV ("Encuentros Virtuales sobre Arquitectura Virtual") con proyección latinoamericana, que se celebra a través de la Internet, coordinado y apoyado gratuitamente desde Venezuela).
- Crear y activar una Asociación sobre Arquitectura Virtual, que permita mantener vínculos permanentes, encuentros e iniciativas que contribuyan a promover el desarrollo de la Arquitectura Virtual en latinoamérica.

De la conjunción de todos estos esfuerzos dependerá en mucho nuestra posición latinoamericana en el área dentro de los próximos años.

## Reflexiones finales

Hemos incursionado brevemente en el mundo de las comunidades virtuales, a través de un caso específico que nos ofrece una fantástica visión de lo que ya está sucediendo en el campo de las acciones de los seres humanos, de su arquitectura y sus exploraciones en el medio digital del Ciberespacio. Compartamoslo o no, es importante saber lo que está ocurriendo y mantenernos al día en los acontecimientos de este nuestro mundo tecnológico tan dinámico y cambiante. Pero debe quedar bien claro que por muchos adelantos que intervengan en la vida del ser humano y de sus modalidades de habitar, estos no pasarán de traducirse en desempeños, vivencias y actitudes complementarios de nuestro mundo físico y de la existencia cotidiana, académica y profesional que en él conducimos... y que así lo seguirá siendo dentro de un futuro previsible.

## Referencias

---

CASTRONOVA, E. 2001. Virtual Worlds: A First Hand Account of Market and Society at the Cyberian Frontier. Disponible en [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=294828](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828), consultado en 10/07/2007.

POUTINE, C. 2006. White Russian Teahouse - The DUDEiS PAD. Disponible en: <http://www.3pointd.com/20061117/the-dudes-pad/>, consultado en 10//12/2007.

RHEINGOLD, H. 1993. Virtual Communities. Disponible en: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>, consultado en 10/07/2007.

ROBBINS, S. 2007. Stigmergy on Online Classes- Sentimentality on Education. Disponible en: <http://www.secondlife.intellagirl.com/2006/12/17/stigmergy-and-online-classes-sentimentality-in-education/>, consultado en 10/07/2007.

ROSEDALE, P. 2006. Interview with Second Life's Philip Rosedale Part II. Disponible en: [http://opendotdotdot.blogspot.com/2006/11/interview-with-second-lifes-philip\\_28.html](http://opendotdotdot.blogspot.com/2006/11/interview-with-second-lifes-philip_28.html), consultado en 12/12/2007.

VEDRAZCO, Y. 2003. Brands in Games. A study of tn-game advertising, Panel on Marketing to Virtual Avatars. Part 1. Disponible en: [www.vedrashko.com/advertising/2006/06/panel-on-marketing-to-virtual-avatars.html](http://www.vedrashko.com/advertising/2006/06/panel-on-marketing-to-virtual-avatars.html), consultado en 12/12/2007.

VELEZ, G. 2004. Arquitectura Virtual- Meditaciones acerca de la ocupación ordenada y productiva futura del ciberespacio por la sociedad humana. *In*: CONGRESO ONLINE, II, Barcelona. Disponible en [http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom\\_publica2.php?idioma=es&id=520&grup=45](http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=520&grup=45), consultado en 10/07/2007.