Traducción al español: Alberto Vazquez-Buenos Aires-Argentina

Resumen de la Presentación CyPosium:

"ATHEMOO y NetSeduction: Censura y El arte de Sexting Antes de los teléfonos celulares"

Stephen A. Schrum, PhD

12 de octubre 2012

Tengo una visión general del tema en algo que he escrito para hoy. Así que voy a leer eso. Es algo breve porque estoy realmente más interesado ​​en provocar una discusión sobre las preguntas que me pidan a la final, así yo salto y habrá un animado toma y daca al final

Antes de comenzar, sólo quería mostrar el vínculo con el texto de la obra en cuestión

Así que imaginen mi sorpresa hace un año, cuando alguien se comunica conmigo y me pregunta si le importaría que partes del texto de NetSeduction sea utilizado para una nueva interpretación. Escribí la obra hace 16 años, y para mí fue un experimento, y un poco de usar y tirar, yo no esperaba tener ninguna longevidad. Sin embargo, incluso una ocasional búsqueda de Google se convierte en una gran variedad de referencias académicas y, como resultado, se sembraron las semillas de uno de mis temas de investigación actuales en la "percepción de la presencia en los mundos virtuales." Todavía estamos hablando de una obra de teatro escrito en la 20th Century-y sigue teniendo un impacto en la actualidad.

Esta presentación deberá verificarse en NetSeduction desde dos perspectivas. En primer lugar, lo voy a estar mirando desde un punto de vista histórico, las actuaciones y la censura que rodeaba esas primeras presentaciones. Entonces se convertirá en la cuestión más amplia de la eficacia de la actuación basada en texto a la luz de los acontecimientos más recientes en la sociedad y la tecnología. ¿Funciona esto todavía? tiene el poder hoy?, y si es así ¿por qué,? Y,todavía tiene el poder de la palabra,habiendo sido suplantada o usurpada por un mundo gráfico?

Comenzamos en el mundo a principios de «rendimientos netos con lo que podríamos llamar" IRC, MUD y MOO, oh my! "Los jugadores Hamnet 'fue en 1993 la producción de Hamnet a cabo en Internet Relay Chat ,el punto de partida para un rendimiento en línea. Lodos, o Multi-User Dungeons o Dimensiones y Moos (MUD utilizando programación orientada a objetos), si bien han existido desde hace unos años con juegos de tipo D & D en mainframes universitarios, comenzó a abrirse paso en la conciencia pública. Más "famosos" MOO, como MediaMOO MIT creada por Amy Bruckman en 1993, y la Asociación de Teatro en la Educación Superior ATHEMOO, creadas a petición de Juli Burk, aparecieron en este momento. Este último organizó varias actuaciones en la década de 1990, incluyendo la recreación de la casa Samsa en "MetaMOOphosis", Twyla Mitchell-Shiner es un lugar para las almas, y mi NetSeduction propio, en 1996.

NetSeduction comenzó con mi propia experiencia con un sitio llamado BananaChat, donde se puede ir a un espacio privado para una conversación uno-a-uno, o pasar el rato en el balcón y escuchar todas las conversaciones, incluyendo todos los cuartos privados . Como es de imaginar, algunas de estas conversaciones podrían llegar a ser bastante picante. Mis pensamientos sobre la percepción de la presencia en los mundos virtuales se inició aquí, me encontré con gente que aceptó la idea de hablar con gente real en un entorno de chat en línea.

En BananaChat, mientras que estar constantemente al tanto de las personas en conversaciones públicas o íntimas, se me ocurrió que el chat es una forma de teatro. La adopción de los nombres de los mangos o el carácter, el uso de emoticonos (como una mujer respondiendo con "risa burbujeante"), y participar en diálogos intensos con los demás, todos estos aspectos sirven como partes de una constante y en gran escala, de desempeño. Junto con la comprensión de que ninguna de estas personas necesariamente son quienes dicen que eran, me encontré con este valiente nuevo mundo en línea, un terreno fértil para germinar una nueva obra.

En lugar de entrar en detalles sobre NetSeduction, me limitaré a dar una visión general. Los visitantes entraban en "La Arena de adultos", y recibían una advertencia: "Si te sientes ofendido por el material sexualmente explícito, o están bajo la edad de 18 años, por favor desconecte ahora. De lo contrario, haga clic en Continuar. "La propia sala de chat, NetSeduction , dirigidos a otras" salas privadas ", tales como el Café SexFree, Dungeon The, baño de hombres, y las mujeres sólo en Chat Room. La actuación contó con los actores de la obra, que sería copiar y pegar sus líneas de diálogo. También hubo alzas, chatbots (como Lola, inspirado en la canción de los Kinks) que responderían a ciertas frases escritas y Lurkers, los miembros de la audiencia que ven los resultados. A medida que se desenvuelve, dos de nuestros mirones se convirtieron en actores cuando decidieron irse a uno de los salones privados . La programación suministraba atmosferas diversas, tales como "La música conducción de los cambios NetSeduction a los Village People Greatest Hits".

El "complot" de NetSeduction gira alrededor de las aventuras sexuales de varios personajes. Allan y Jane están revisando el lugar, y son visitantes nuevos al nuevo paisaje. Una figura recurrente es Dick, claramente un adolescente que está desesperado por participar en la diversión de adultos y los juegos. Con el tiempo se encuentra con una mujer llamada Beth, se puede adivinar por el contexto, es realmente Juan, que es un habitual en la sala de chat.Reclutamos a los actores, y nos encontramos en ATHEMOO para ensayar, sobre todo tecnología y cuestiones de tiempo. Luego ,programando dos actuaciones en público. Sin embargo, en este momento, la censura término entrando en escena. El administrador de ATHEMOO temía que el lenguaje franco y explícito de la pieza podría preocupar a los de más arriba en la organización. (Lo más probable es que no lo hayas notado, desde ATHEMOO siempre había sido en gran parte ignorado por la mayoría de ATHE-y, de hecho, la tecnología sólo ha sido un problema para la organización en los últimos años.) En cualquier caso, las actuaciones fueron sólo por invitación, y miembros de la audiencia debía ser aprobados antes de cada actuación, para evitar cualquier consecuencia moral. Las dos actuaciones se produjeron sin indignación moral, y pareció desvanecerse en los anales de la historia del teatro.

Ahora parpadeará hasta el presente, lo que se podría describir como "La Web Gone Wild." Por supuesto, siempre ha habido la pornografía en Internet, pero en los últimos años, con la adopción generalizada de los teléfonos celulares, hemos visto lo que podría ser denominado "user-generated porno." En sitios web como MySpace y Facebook que vemos fotografías muy reveladoras de la gente que ellos mismos tienen para mostrar. En los últimos años, el tema de sexting, el envío de textos de orientación sexual, ha llegado a conocimiento del público. Por supuesto, sexting no es más que el equivalente contemporáneo de lo que estaba ocurriendo a través del webchat a mediados de 1990.

Así que imagínate si me acercaba a la estadificación NetSeduction hoy¡¡¡¡¡. Después de haber estado en Second Life durante seis años y haber organizado cuatro producciones teatrales dentro de ese entorno gráfico 3D, probablemente optaría por hacer la obra en Second Life. NetSeduction sería una sede del club, con habitaciones reales fuera de la habitación principal. Una bola de discoteca que cuelgan del techo y los visitantes que escuchan música real, no sólo leer los títulos de canciones para sugerir lo que podría estar escuchando. Los actores no tendrían que escribir o copiar y pegar, sino más bien utilizar la voz para comunicarse. (Al oír algunas de las líneas NetSeduction en lugar de simplemente leer: ¡qué diferencia que haría) Y no le daría una descripción de los personajes, podríamos verlos en toda su femenino,ó musculoso y tatuado,una pechugona,o un hombre desafiando la gravedad, con adecuado (o quizás inapropiado) atuendo. Avatares Lurkers "podía bailar como ven, o involucrarse ellos mismos en bola de salto y pixel bonking.

Al hacer esto, me pregunto lo que ganaría y lo que perdería. En lugar de utilizar términos cargados y cuatro (y cinco) palabras con letras para los genitales, los genitales estarían en exhibición para que todos lo vean. Está viendo un poderoso Second Life pene virtual más que ver la palabra, aparecen en una pantalla ¿Nos hemos vuelto obsoletos a las palabras, y que ya no tienen el poder que tenían cuando estaban confinadas a los libros? Y con tanto disponible en el mundo virtual, ¿la ubicuidad de todo ello disminuye su poder?

Ahora me gustaría convertir esto a un debate con el público, mirando a estas preguntas, que voy a subir en un momento. Ellos son:

1) ¿Qué tiene primacía: el cerebro y la imaginación, y la suspensión voluntaria de la incredulidad? O un desfile de imágenes flagrantes?

2) ¿Es el texto más potente? ¿Podemos decir: "El más poderoso que la espada del pene"?

3) O son representaciones visuales y animaciones de todo para que sea más eficaz?

Espero sus respuestas y discusión.