

Presencias paradójicas: espacio, representación y performatividad en la era digital

Juan Albarrán Diego

Correo electrónico: jad@usal.es

Institución: Universidad de Salamanca

Mesa: Memoria y Tecnoarte

En esta comunicación pretendemos reflexionar acerca de los conceptos de presencia y representación tomando como referencia las performances que diversos colectivos vienen desarrollando en Second Life. Inscribiremos estas reflexiones en un eje temporal más amplio que parte del fotoconceptualismo y la fotografía performativa de los años 60 y 70, momento en que se produce una colisión entre prácticas fundamentadas en la presencia (de artistas y espectadores) y otras que, sirviéndose de videos y fotografías, comienzan a cuestionar las políticas de representación establecidas.

Desde su apertura en 2003, y especialmente tras el boom mediático de 2006, Second Life (SL) se ha convertido en un ámbito habitual en el que multitud de artistas operan a muy diversos niveles¹. Entre la amplia variedad de propuestas, la performance (code-performance) revierte a nuestro entender un interés especial. Colectivos como Second Front (<http://slfront.blogspot.com/>) dedicados exclusivamente a la realización de performances en SL, han desarrollado una intensa actividad bajo la influencia de futuristas, situacionistas, Fluxus y performers como Gómez Peña y Laurie Anderson. La web permite a cualquier usuario con una conexión y un equipo básico asistir (virtualmente, a través de su avatar) y participar (una meta cada vez más factible gracias a la Web 2.0ⁱⁱ) en una acción artística, hecho éste que podría ser interpretado como una potenciación o extensión de la categoría de presencia.

Si echamos la vista atrás y revisamos la historia del arte de acción, el concepto de *presencia* aparece como una de las claves que nos permite entender y valorar los planteamientos y metas críticas de este tipo de prácticas. Las dramaturgias experimentales, gestadas en paralelo a las experiencias performativas de la vanguardia artística del siglo XX (desde el futurismo hasta el happening y la performance), pretendieron una superación efectiva de las convenciones escénicas derivadas del drama naturalista decimonónico. En este sentido, uno de sus principales objetivos fue la disolución de los límites de la escena con la consiguiente supresión de los espacios arquitectónicos (caja escénica, teatros a la italiana) que desde el barroco hasta el XIX habían perpetuado un tipo de disposición espacial que sometía al espectador a una visualidad monofocal dificultando su participación y anulando la presencia física de los actores.

Los happenings de los años 50 y 60, herederos de las teorías desarrolladas en la Bauhaus en los años 20 por Oskar Schlemmer y Xanti Schawinsky, requerían la presencia física de un cuerpo (un artista, un performer) que interactuaba con una audiencia muy reducida que gozaba de un grado variable de participación. El espacio de la representación es compartido por público y artista. Durante los años 60, multitud de artistas recurren a la fotografía y al vídeo para documentar, comunicar y preservar estos actos efímeros, produciéndose así una desaparición paulatina de las audiencias. La performance se diseña para ser fotografiada (conocidas obras de Yves Klein, Carolee Schneemann o Gunter Brus serían un buen ejemplo de ello), reubicándose la acción en el espacio perspectivístico y bidimensional de la foto. En este punto se produce un retroceso del factor *presencia* en favor del factor *ilusión*. Ilusión del cuerpo ubicado (representado) en el espacio perspectivístico. Las "dramaturgias de la imagen"ⁱⁱⁱ se condensan en una imagen de las nuevas dramaturgias.

La actividad performativa en SL reintroduce un determinado tipo de *presencia*: la presencia virtual (que no telepresencia) de los usuarios-internautas-residentes cuyos avatares pueden participar en las acciones orquestadas por colectivos como Second Front. Usuarios (espectadores) y artistas comparten de nuevo un mismo espacio. Obviamente, no se trata de una presencia física: no podemos sentir la respiración de los cuerpos, no escucharemos el grano de las voces ni percibiremos cambios en las expresiones faciales y gestos corporales. Hablamos pues de una presencia virtual. Es nuestro avatar, como extensión de una voluntad identitaria, prolongación, subversión o reproducción más o menos elaborada y consciente de nuestra personalidad, el que asiste a un evento que sólo tiene lugar en el entorno virtual de SL. Si bien existen clonaciones de conciertos "reales", estas performance no son representaciones de acciones que pudieran estar teniendo lugar en un espacio físico de la "primera vida". Sólo se desarrollan en el entorno virtual y es allí donde podemos experimentarlas.

La virtualización de nuestra presencia nos otorga una serie de licencias. Por ejemplo, se nos permite replantear nuestra identidad^{iv} creando un avatar con el aspecto que deseemos (dentro de unos límites que comienzan por la necesidad de elegir nuestro apellido entre unos cuantos predeterminados). Con este acto, se produce un desdoblamiento entre la identidad contenida en nuestro cuerpo físico y una nueva identidad proyectada sobre el avatar. De este modo, se experimenta la dimensión performativa de las identidades sobre la que teorizase Judith Butler. Performatividad identitaria ampliamente explorada por artistas como Claude Cahun, Urs Luthi, Jurgen Klauke o Cindy Sherman (partiendo precisamente de la interacción de performance e imagen fotográfica) y que ha adquirido nuevos matices con la generalización de ese “segundo obturador” digital que permite a creadores como Aziz+Cucher o Keith Cottingham profundizar en los retos identitarios que plantean las nuevas tecnologías.

Pero al mismo tiempo, SL impone una serie de aspectos restrictivos que pueden parecer obvios y que restan “verismo”, versatilidad y fluidez a las experiencias obtenidas en unos espacios que participan de modos obsoletos de representación y devalúan la sensación de presencia. Partiendo de la suposición de que SL debiera proporcionar estímulos visuales tan realistas como los de la “primera vida”, y que dicho realismo se corresponde para cualquier espectador occidental con el proporcionado por la imagen fotográfica (y cinematográfica) cuyo espacio representacional se genera a partir de códigos perspectivísticos, las insuficiencias visuales achacables al metaverso estarían relacionadas con problemas a la hora de generar perspectivas verosímiles. Lev Manovich lo explica como sigue: “aunque los mundos virtuales creados por ordenador suelen representarse en perspectiva lineal, en realidad constituyen colecciones de objetos separados, sin relación los unos con los otros. En vista de lo cual, el frecuente argumento de que las simulaciones tridimensionales por ordenador nos devuelven a la perspectiva renacentista y, por tanto, desde el punto de vista de la abstracción del siglo XX, deberían ser consideradas regresivas, resulta que carece de fundamento. Si tuviéramos que aplicar el paradigma evolucionista de Panofsky a la historia del espacio virtual del ordenador, deberíamos concluir que aún no ha alcanzado su etapa renacentista. Todavía está en el estadio de la Grecia antigua, que no era capaz de concebir el espacio como una totalidad”^v. Por estos y otros motivos de tipo técnico^{vi}, el entorno virtual de SL está muy lejos de la visualidad cinematográfica que muchos desearían. El espacio que compartimos con los artistas (por supuesto a través de nuestros avatares) no proporciona el grado mínimo de inmersión que nos permitiese hablar de una “auténtica” presencia.

Hay que tener en cuenta que los residentes acceden al mundo virtual desde su ordenador. Penetran en SL a través de la pantalla-ventana sin la mediación de cascos de realidad virtual (head-mounted displays) capaces de recrear el espacio envolvente que potenciaría la sensación de inmersión y presencia física en una realidad ilusoria. Pretendida aunque limitadamente (inter)activos, los usuarios de SL se ven sometidos al efecto narcótico de la pantalla, sentados de nuevo ante la caja escénica que da paso a un entorno unificado y artificial. Se levanta así una nueva barrera entre la escena (el pequeño teatro de títeres que en ocasiones acaba siendo SL) y la realidad, entre nuestro espacio y el espacio de la representación. A esto habría que añadir que, como sucede con las performances clásicas, la mayor parte del público conoce las acciones llevadas a cabo en Second Life no porque su avatar las haya presenciado, sino por el visionado de fotografías y videos (medios de representación) colgados en las webs de los mismos colectivos o en sitios dedicados a este tipo de prácticas: *New World Notes* (<http://nwn.blogs.com/>), *SLart* (<http://slartmagazine.com/>), *Second Life Art News* (<http://sl-art-news.blogspot.com/>) *Odyssey* (<http://odysseyart.ning.com/>).

Paradójicamente, sólo a través de la ilusión más depurada podrían los dispositivos generadores de realidades virtuales brindarnos un nuevo tipo de presencia. Sólo construyendo un espacio que pudiésemos compartir con los performers que en él operan nos sentiríamos efectivamente presentes. La ilusión insuficiente que proporciona SL nos aleja de dicha presencia. Se invierte el proceso seguido en el ámbito de la performance y el teatro (para muchos, el primer dispositivo de realidad virtual) donde a mayor ilusión, menor presencia. Al no existir una verdadera interacción sujeto-sujeto a nivel psico-espacial, y aunque performers y demás residentes coincidan en un mismo paréntesis temporal (en Second Life prima el elemento visual), no parecen cumplirse los objetivos de presencia y participación que caracterizan a aquellas (otras) prácticas artísticas desarrolladas en la red^{vii}.

ⁱ M-P. Martínez Fabre y T. Sentamans, "Deslices de un avatar: prestidigitación y praxis artística en Second Life", *Inclusiva.net*, (<http://www.medialab-prado.es>); C. McCaw, "Art and (Second) Life: Over the hills and far away", *FibreCulture* 11, 2008 (http://journal.fibreCulture.org/issue11/issue11_mccaw.html).

ⁱⁱ J. M. Prada, "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0", *Estudios Visuales* 5, 2007.

ⁱⁱⁱ J. A. Sánchez, *Dramaturgias de la imagen*, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 1994.

^{iv} Véase el proyecto *Portraits* (iniciado en 2006) por Eva y Franco Mattes (<http://0100101110101101.org>).

^v L. Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* (2001), Barcelona, Paidós, 2005, p. 326; Cfr. P. Cresswell, "A more convivial perspective system for artists", en J. Wood (ed.), *Virtual Embodied*, Nueva York, Londres, Routledge, 1998; K. H. Veltman, "Electronic Media: The Rebirth of Perspective and the Fragmentation of Illusion", en T. Druckney (ed.), *Electronic Culture*, Nueva York, Aperture, 1996; P. Weibel, "Realidad Virtual: el endoacceso a la electrónica", en C. Giannetti (ed.), *Media Culture*, Barcelona, L'Angelot, 1995.

^{vi} Desde el punto de vista tecnológico, no resulta fácil generar un espacio visual dinámico, coherente y realista (proporcionado por un servidor de realidad virtual) en el que miles de avatares circulan libremente pudiendo modificar un entorno visualizable en arcos de circunferencia de 360 grados.

^{vii} J. L. Brea, "Presencia y participación: dos cualidades del arte en la web", en *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, CASA, 2002; A. Broeckmann, "¿Estás en línea? Presencia y participación en el arte de la red", (<http://aleph-arts.org/pens/index.htm>).