

Participar en tiempo discontinuo



Zara Rodríguez Prieto

Artea/Investigadora independiente

zara.prieto@arte-a.org

Fecha de recepción: 07/03/2017. Fecha de aceptación: 26/04/2017.

Resumen

Este texto analiza el concepto de participación en prácticas artísticas performativas realizadas a través de internet. Mediante el análisis de tres obras el estudio aborda la idea de participación desde la conversación como dispositivo y desde la construcción del discurso a partir de la interacción en red. En ese proceso se atiende también a la fragmentación temporal de la conversación, impuesta por las características propias de la interacción virtual y a sus implicaciones en la creación de discurso en un espacio compartido.

Palabras clave

Participar;
conversación;
tiempo fragmentado;
performance en red;
acción virtual

Abstract

The text examines the concept of participation in performative artistic practices which have taken place through the Internet. Analyzing three pieces, this study addresses the idea of participation focusing on conversation as a device and on the forms of discourse developed since the beginning of networked interaction. The article also explores the temporal fragmentation of conversation imposed by the characteristics of virtual interaction and its implications for the creation of discourse in a shared space.

Keywords

participation;
conversation;
temporal fragmentation;
networked performance;
virtual action

Participar en algo supone atravesar las fronteras psicológicas entre el yo y el otro, y sentir en esas fronteras las tensiones que nos definen socialmente. La experiencia de participar transforma tanto a los participantes como al propio juego. El arte participativo se disipa en aquellas situaciones, operaciones, estructuras, sistemas de retroalimentación y procesos en los que se mira.

(Jeff Kelley en *Kaprow*, 2016: 30)

Al hablar de participación estamos hablando de una relación comunicativa, discursiva, afectiva, política. Si nos referimos al ámbito artístico, esa relación implica una

interacción entre el artista y el espectador a partir de un objeto (la obra de arte) que actúa como intermediario entre la idea que proyecta el artista y la interpretación que el espectador hace de ella. Esta relación, que ha sido la predominante en toda la historia del arte, ha privilegiado la vista y el oído como sentidos prioritarios en el proceso de una experiencia estética basada en la mirada y la escucha, sobre todo por las características formales de las obras convencionales (pintura, escultura, música) y por la actitud de un público acostumbrado a contemplar (y a esperar) de manera cómoda y pasiva. A partir del siglo XX, la experiencia estética contemplativa se fue sustituyendo progresivamente por una experiencia performativa, primero apelando a la presencia y al esfuerzo del espectador para completar la obra y, después, integrando su participación corporal y física de manera activa como elemento habitual del proceso. Este hecho tiene que ver con lo que Fischer-Lichte (2011: 46) ha llamado *giro performativo* y su cuestión principal: la transformación de la obra de arte en acontecimiento y la de las relaciones ligadas a ella.

Desde una perspectiva histórica, es posible observar diversas variantes de relación obra-espectador a lo largo del siglo pasado, en las que se experimentó continuamente con distintas formas de apelar a ese espectador-interlocutor. Inclusive las propuestas pictóricas, que podrían considerarse las más herméticas en lo que se refiere a generar una respuesta activa o participativa, tuvieron sus acercamientos a la interacción: algunas propuestas del Surrealismo fueron la imagen múltiple daliniana que exigía ser seleccionada por la mente del espectador o la serie *La trahison des images* de René Magritte (1928-29), que obligaba al espectador a cuestionarse la percepción de la realidad a partir de la representación de la imagen y del lenguaje. Pero inclusive ya antes de estos ejemplos, hubo intentos de despertar a un espectador pasivo y anestesiado con algunas acciones de las primeras vanguardias. Frank Wedekind incidía en la pasividad que afectaba al ámbito de lo social cuando se mostraba públicamente en situaciones sexuales para provocar desagrado en un público condicionado por la moral y el saber estar. Y George Grosz recorrió las calles de Berlín vestido de Muerte Dadá en 1918 (Goldberg, 2002: 50, 68) aludiendo a un claro rechazo del conflicto bélico. Estas acciones utilizaban la provocación y la creación de situaciones insólitas y poco convencionales para transgredir las normas culturales, sociales y políticas y lograr ciudadanos activos y más conscientes de la realidad.

En el ámbito artístico se produjo también una reflexión profunda acerca del papel del espectador, especialmente a partir de la crisis de representación (Sánchez en Pontbriand, 2014: 88) que desde las artes escénicas supusieron las teorías de Antonin Artaud y desde las artes visuales las prácticas antiartísticas iniciadas por Marcel Duchamp. Ambas tendencias fueron cruciales en el replanteamiento del espectador como parte de la obra y en la urgencia de (re)pensar el concepto de participación dentro del proceso creativo. Artaud convirtió al espectador en actor y lo situó en medio de la escena para que fuese atravesado por la acción misma y Duchamp desmitificó la figura del artista para situar al mismo nivel al que hace la obra y al que la mira. Para Duchamp el espectador que observaba una obra realizaba una creación suplementaria con su interpretación e inclusive consideraba que el artista no era consciente del verdadero significado de su obra. Hablaba del artista como un genio cualquiera que solo existe si se le conoce y anticipaba ya su función de mediador a la que se acercan numerosas prácticas artísticas contemporáneas:

Creo mucho en el aspecto «medium» del artista. El artista hace algo, un día, es reconocido por la intervención del público, la intervención del espectador; de este modo pasa, más tarde, a la posteridad. Es algo que no puede suprimirse puesto que, a fin de cuentas, se trata de un producto con dos polos; hay el polo del que hace una obra y el polo del que la mira. Y concedo al que la mira tanta importancia como al que lo hace. (Cabanne, 1972: 62)

Duchamp habla de la posteridad como una especie de espectador y considera que el espectador contemporáneo no tiene ningún valor. Se refiere sin embargo al espectador póstumo (Cabanne, 1972: 68) como el único capaz de establecer una lectura crítica de la obra. Es decir, que la distancia temporal entre objeto y sujeto es clave en su reflexión sobre el espectador y su proceso de interpretación de la obra. José Jiménez acerca de la edición que dirigió en 2012 *Marcel Duchamp. Escritos* aclara que Duchamp estuvo siempre muy preocupado en discernir con la mirada, en reflexionar sobre cómo se mira y qué se mira, saber desde dónde miramos y hacia adónde con el fin de evitar aquellas estéticas que adormecen¹, lo que sería equivalente a preguntarnos hoy, en el tema que nos ocupa acerca de la participación, no solo qué es participar, sino cómo y en qué participamos.

Este tipo de reflexiones y otros experimentos de carácter performativo de principios del siglo XX constituyeron hacia mitad de siglo una base teórico-práctica para una tendencia artística, hasta ese momento, no explorada de manera autónoma, basada en la acción efímera y en la producción de situaciones para ser vividas y experimentadas por el espectador. Ya no se trataba de hacer una obra y mostrarla para que fuese simplemente observada, sino de generar un contexto para ser interferido, vivido y alterado por el participante-espectador. Esta línea de trabajo se inauguró formalmente con el *Happening* de Allan Kaprow influido, a su vez, por John Cage y la Nueva Escuela de Investigación Social que seguía la estela del *Acto sin título* que Cage y Cunningham presentaron en Black Mountain College en 1952. Kaprow presentó en Nueva York su primer *happening* *18 Happenings in Six Parts* en 1958, al que le siguieron una serie de propuestas basadas en la vivencia y la participación del espectador como *Yard* (1961), *Birds, Household* y *Home* (1964), *Soap, Rain* y *Fall* (1965).

Para Kaprow (2016: 56), la participación en una obra se basaba en la total eliminación del público en el sentido físico de eliminar la barrera entre escenario y tribuna, es decir, acabar con la observación pasiva e incorporar al espectador a la acción misma: “se trataba de hacer algo para experimentarlo uno mismo. (...) Hacer la vida conscientemente.” (Kaprow, 2016: 262). Participar para Kaprow no tenía que ver con generar una respuesta de empatía ni de crear un efecto provocador, ya que, con el paso del tiempo, la reacción del público podría convertirse en un cliché predecible. Su idea tenía que ver, más bien, con la integración total de los elementos: personas, espacio, tiempo, materiales y entorno. Kaprow proponía sus *happenings* “solo para participantes” de modo que la observación se sustituyera por la acción. En el proceso de creación de un *happening*, era fundamental compartir previamente con los participantes la idea y discutir conjuntamente la estructura de la acción. De esta manera, incorporaba la conversación como una parte esencial a la obra:

Pienso que es una señal de respeto mutuo que todas las personas involucradas en un *happening* sean partícipes voluntarios y comprometidos, con una idea clara de lo que van a hacer. Esto se logra con un guión y partitura para todos, discutido primero con ellos (Kaprow, 2013: 57).

Más que una conversación, lo que Kaprow exigía como requisito para entrar en la obra era un foro de discusión previa de modo que todos los participantes pudieran contribuir de manera activa a la creación del *happening*, es decir, se acordaba lo que resultaba ser una acción de creación colectiva.

Pero si algo fue determinante en la obra de Kaprow fue la lectura de *El arte como experiencia* de John Dewey, a partir de cuyas reflexiones definió la experiencia como participación y desarrolló sus propias estrategias de experiencia significativa basadas en acciones de la vida cotidiana. Se trataba, como describe Jeff Kelley (Kaprow, 2016), de llevar la experiencia estética al contexto de la interacción social donde las interrelaciones y el proceso de producción de significado fuesen menos previsibles.

1. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-entrevista-jose-jimenez-autor-del-libro-escritos-marcel-duchamp/1440038> Consultado el 6 de junio de 2016.

A partir de acciones cotidianas el grupo Fluxus, proponía también un tipo de participación menos física y más cognitiva. Las acciones pretendían deconstruir en el espectador todo un sistema de convenciones en torno al significado de la acción y de lo visual, mediante el acto cotidiano subvertido, descontextualizado y recontextualizado. Las *Drip Music* de George Brecht, *Zen for Head* de Nam June Paik o los conciertos fluxus de Wolf Vostell o John Cage eran acciones simples desprovistas de su función lógica que obligaban al espectador a construir un nuevo lenguaje y a convivir con lo incongruente. Para Vostell, por ejemplo, incluir al público dentro de la obra implicaba situarlo en el centro del acontecimiento y todos los participantes formaban parte de lo que Bartolomé Ferrando (2009: 90) ha llamado un *pluricentro creativo* donde la interconexión y la interactividad estaban potencialmente contenidas.

Milan Knížák, otro componente de Fluxus, entendía la idea de participación como la posibilidad de que la obra pudiera producir algún cambio en la capacidad comunicativa interhumana. Según Ferrando (2009: 90), se refería a una comunicación activada más por la acción que por la palabra y debía entenderse como comunicación cognitiva e intuitiva al mismo tiempo, generadora de redes más que de dualidades o pares de componentes.

Participación simultánea, distintos espacios, distintos tiempos

A partir de los años sesenta y setenta los avances tecnológicos se incorporaron también a las prácticas performativas e hicieron posible experimentar con el tiempo, la interacción y la presencia simultánea desde espacios distanciados. Dan Graham, por ejemplo, trabajó con la manipulación del tiempo a través de dispositivos tecnológicos en *Present Continuous Past(s)* (1974); Robert Rauschenberg, con la ayuda del ingeniero Billy Klüver, organizó las *9 Evenings: Theatre & Engineering* en 1966, donde participaron numerosos artistas como John Cage, David Tudor y Robert Whitman, entre otros, proponiendo diversas obras interactivas con el público². *Telex: Q and A* (1971) fue un trabajo conjunto entre Billy Klüver, Pontus Hulten y Fujiko Nakaya en el que se conectaron varias máquinas Telex desde distintas ciudades del mundo (New York, Stockholm, Ahmedabad [India] y Tokyo) para que tanto expertos como el público en general pudieran responder y manifestar opiniones ante la pregunta de cómo habría cambiado el mundo diez años después. En la valoración de los resultados, Klüver destacó que las predicciones variaron sustancialmente de un país a otro. *The Last Nine Minutes* (1977) de Douglas Davis fue una transmisión en directo por televisión vía satélite desde Venezuela a otros veinticinco países del mundo, donde el artista hablaba a la cámara sobre el tiempo, el espacio, la distancia y la separación. Estos son solo algunos ejemplos tempranos de la fragmentación de la acción en distintos tiempos y espacios.

Ya Kaprow (2016: 100) proponía desarrollar múltiples acciones simultáneamente en espacios distintos con la idea de aumentar la tensión entre las partes y conseguir que estas se desarrollaran con un mayor grado de independencia, sin verse sometidas a una coordinación intensiva. Kaprow alude a una nueva manera de relacionarse dentro de un grupo de personas; considera la participación como la oportunidad de experimentar una vivencia con mayor autonomía y responsabilidad, es decir, que la participación pueda asociarse con la toma de decisiones dentro de una comunidad o grupo social. En la misma línea se sitúan sus consideraciones sobre el tiempo que, según su criterio, debía ser variable y no estar sujeto a la convención de la continuidad. Distinguía entre *tiempo real*, un tiempo experimentado y el *tiempo conceptual*:

El tiempo real siempre está vinculado a hacer algo, a actividades de algún tipo, de manera que está ligado a cosas y espacios.

2. Para saber la descripción de cada propuesta, véase Abuín González (2008).

Imaginen una de esas noches en las que se conversa con amigos y, mientras la conversación se torna más reflexiva, el tiempo empieza a estancarse, las pausas se hacen más largas y los invitados no solo se “sienten” más pesados, sino que parece que las distancias entre ellos crecen en proporción, como si cada uno estuviera rodeado por vastas áreas proporcionales al viaje de sus respectivas mentes. El tiempo se retarda a media que el espacio se expande. (Kaprow, 2013: 52)

La popularización de internet y de la microinformática en la década de los años noventa hizo que el mero hecho de conectarse y verse en tiempo real salvando largas distancias pudiera ser el objetivo principal de una obra. La idea de telepresencia suponía una nueva manera de *estar con*, de comunicarse y de interaccionar. Artistas como Michelle Teran, Nina Sobell, Emily Hartzell³, The Gertrude Stein Repertory Theatre, Troika Ranch o Susan Kozel, entre otros, desarrollaron sus primeras obras con el objetivo de investigar el carácter telemático, la posibilidad de conectarse, verse y hablarse en directo desde distintos espacios y a largas distancias. En este contexto, los conceptos de participación e interacción, como afirma Martín Prada (2012), se reemplazaron progresivamente por el de interactividad, mucho más vinculado al ámbito informático.

Efectivamente, el término *interactividad* hace referencia a un proceso interactivo informático y alude al grado de interacción en función de los recursos digitales empleados y del propio medio virtual como herramienta. Como señala Estebanell Minguell (2002: 23-32), la interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario-actor y un sistema (informático, vídeo u otro), pero concretando más esa definición, el término alude a las posibilidades que ofrece un medio, en este caso el digital, para establecer esa relación. Por tanto, la interactividad en el entorno virtual es una cualidad inherente al medio, como lo suscribe Manovich: “el concepto de interactividad referido a entornos virtuales en términos informáticos es una tautología porque el término no hace más que afirmar la cualidad más básica del ordenador” (2005: 103). De este modo, la acción (artística) a través de internet es, en esencia, interactiva, porque exige determinadas acciones por parte del usuario-participante para que se efectúe.

Superada la fascinación por las posibilidades de interactividad y conexión en tiempo real que el propio medio ofrecía surgió la necesidad de repensar el concepto de participación e interacción. ¿En qué consiste y cómo se concreta la verdadera participación en las relaciones mediadas por la red? Hoy día la participación ha dejado de tener sentido tal y como se entendió a lo largo del siglo XX en cuanto a introducir al espectador en la obra como una novedad y en los términos de inclusividad a los que se refiere Miessen desde una perspectiva socio-política en *La pesadilla de la participación*. Actualmente, participar no tiene tanto que ver con cuándo y dónde estamos, sino en dónde y en qué nos proyectamos, es decir, dónde y en qué nos situamos con nuestra voz. Participar es, de alguna manera, hacer(se) presente.

Una de las transformaciones más relevantes que ha supuesto la interacción a través de internet ha sido el cambio en nuestra manera de relacionarnos. Nuestra presencia se materializa en palabras y esas palabras se transforman en acción, producen discursos y generan un efecto en el/los otro(s). Siguiendo la tesis de Teun A. Van Dijk en *El discurso como interacción social* acerca de que las personas llevan acciones de índole política o social cuando utilizan textos o hablan, consideramos la conversación como una herramienta esencial en la interacción entendida como intercambio, transformación y relación dialógica. Además, es uno de los dispositivos más afectados en el proceso de interacción ya que se ha modificado también el ritmo temporal lineal de las relaciones físicas presenciales.

Conversando, participamos, pero ¿de qué manera? ¿Qué parámetros de la acción se ven afectados en este proceso? La acción de las obras que se analizan en este

3. Sobre Nina Sobell y Emily Hartzell véase <http://cat.nyu.edu/parkbench/Leonardo.html>
Consultado el 22 de julio de 2016.

texto se desarrolla en el espacio virtual aunque genere repercusiones en el espacio físico y todas ellas proponen la conversación, oral o escrita, como un dispositivo de investigación. El proceso conversacional permite a su vez que nos detengamos en el análisis del tiempo como un factor de la experiencia alterado por la mediación tecnológica. Esto nos permitirá hablar de la fragmentación de la conversación en red frente a la linealidad y continuidad temporal de la interacción física. Los ejemplos que incluimos abordan distintos aspectos afectados por la conversación online: la idea de encuentro desde la distancia, la exposición del sujeto a una *totalidad social*, la responsabilidad de la decisión, la continuidad temporal fragmentada y la interacción mediante un tercer cuerpo.

Besides (2014-2016)⁴ es un proyecto performativo en proceso formado por diversos encuentros online entre las artistas Annie Abrahams y Martina Ruhsam. Esta propuesta artística investiga diversos aspectos en torno a la comunicación mediada por dispositivos tecnológicos en tiempo real. El proyecto explora la idea de *encuentro online* y analiza las relaciones que se establecen entre los objetos, el texto y la voz para comprender qué ocurre realmente en el proceso de conversación en red utilizando webcam. De esta forma, se plantean dos interrogantes como punto de partida: cómo estar juntos en la distancia y cómo comunicarse a través de la red sin que ninguna de las personas que intervienen se haga dominante y ejerza el control. Para ello tomaron como base de todos los encuentros la videoconferencia abierta (con cámara web) para mantener una conversación, que variaba en formato según las sesiones: visual (a través de objetos cotidianos), oral o escrita. La pieza subvierte el tipo de escena que suele darse en una conversación por videoconferencia ya que se sustituye el *face-to-face* por “el diálogo de objetos para analizar su agencia”, “el cuerpo atemporal” quieto o en movimiento y la significación de la oralidad, tanto en su dimensión lingüística como en la tonal⁵.

El formato de videoconferencia plantea, entonces, una serie de interrogantes que tienen que ver con cómo influyen las características del medio en nuestras relaciones y en el proceso comunicativo y de colaboración: ¿Es posible objetivar el proceso relacional y lograr que ninguna de las participantes se haga dominante? ¿Qué es visible y qué no lo es? ¿Qué escapa a la visibilidad? ¿Qué (se) resiste a la exposición? ¿Qué pertenece a cada capa temporal de la realidad/ficción? A partir de estas cuestiones principales (encuentro online, cómo estar juntos en la distancia, no hacerse dominante, la conversación y la agencia de los objetos) surgen otra serie de temas secundarios que afectan, de un modo u otro, a cualquier relación online como la creación de un espacio íntimo compartido, la contingencia, la relación corporal, los silencios y la comunicación fragmentada.

Todos los encuentros son públicos porque se pueden presenciar desde cualquier lugar conectado a la red y en todas las sesiones, excepto en la segunda, el público participa conversando en tiempo real mediante chat y mediante una discusión conjunta entre artistas y espectadores al terminar la obra. El proyecto se compone hasta el momento de las siguientes sesiones:

Sesión 1) *Besides, the person I am becoming*⁶: el encuentro consistió en establecer una conversación entre Abrahams y Ruhsam a partir de imágenes de objetos cotidianos visibles por webcam y la lectura de textos por parte de ambas mientras iban cambiando los distintos objetos. El objetivo de esta sesión era observar la posibilidad de mantener una conversación (online) sin hacerse dominante, sin ejercer el control ni establecer una relación de poder. Para ello, las dos imágenes debían tener el mismo tamaño y los objetos captados aproximadamente a la misma distancia de la cámara. Cada imagen proyectaba objetos colocados cuidadosamente con las manos. Los objetos no debían ser demasiado bonitos, personales o con una historia personal concreta, sino

4. La obra es un comisariado de New Radio and Performing Arts, Inc. para la web Turbulence.org y ha sido posible gracias a los fondos de la National Endowment for the Arts.

5. Acerca de sus obras, el dúo Los Torreznos habla del *descrédito de la palabra* como base de su trabajo y de la importancia que adquiere el sonido, el tono, la intensidad para escuchar lo que hay detrás del significado etimológico de la palabra. En este contexto, sería interesante hacer una reflexión acerca de cómo se manifiesta esa intensidad en la comunicación mediada por la red. Disponible [en línea]. Consultado el 29 de junio de 2016 en <http://www.rtve.es/television/20140414/torreznos/919220.shtml>

6. El vídeo puede verse en <https://vimeo.com/131117816> Consultado el 29 de junio de 2016.

tan cotidianos como fuese posible evitando que el objeto en sí pudiera ser símbolo de algo. Se descartaban incluso objetos naturales como flores u hojas porque al tener vida propia podían estar cargados de significado. Una rodaja de pepino, un mechero, un enchufe, tiritas, papel arrugado, una caja de cerillas, un retrato, semillas de calabaza negras, un abalorio de estrella, una maquinilla de afeitar, un dado con la letra U, un billete de diez euros, un dado con la letra S se añade a la letra U, una cuchara, una lata de sardinas, un *salvaslip*, un trozo de tela, una bolsita de té, un corcho de botella de vino, tijeras, un espejo de bolso, un ovillo de lana, una tostada, una guindilla, una cuerda, un envoltorio de preservativo abierto, un cepillo, un cartón de papel higiénico, una piña sin piñones, una nariz postiza de animal, una cuerda y una bombilla. La coincidencia de unos objetos con otros va construyendo un relato diferente en cada espectador, cuyo significado se va modulando también según los textos que se van escuchando. Mientras se ven las manos colocando los objetos, las dos artistas conversaban leyendo frases encontradas, poemas, citas académicas, etc., que previamente habían seleccionado de manera individual durante un mes.

La conversación reduce los cuerpos únicamente a los gestos de las manos mientras colocan los objetos frente a la cámara. El rostro, que habitualmente vemos en una videoconferencia, se sustituye por una pantalla dividida en dos que muestra dos objetos cambiando rítmicamente. Para intentar establecer un diálogo eliminando fuerzas dominantes era importante que las dos voces sonaran lo más neutrales posibles en tono e intensidad de manera que la interfaz fundiese el sonido de ambas webcams en una única transmisión. Así, el espectador solo podía oír dos voces diferentes sin distinguir qué voz y qué texto correspondía a cada imagen, mano y objeto. Pero, ¿qué diálogo? ¿Quién está hablando a quién? ¿Quién dirige a quién? ¿Quién recibe? Los objetos reemplazan las caras que habitualmente vemos en una video-llamada. Aparecen en primer plano, se convierten en actores. Los objetos desarrollan una relación de intimidad, entran en diálogo, son dos elementos *estando* en un acontecimiento. No hay objetos ni sujetos fijos, solo relaciones dinámicas de transformación mutua.

El público intervenía en tiempo real a través de una ventana de chat, así el encuentro más que un diálogo era un foro de discusión que, al no plantear un tema claro de conversación, se desarrollaba a partir de las asociaciones que los objetos evocaban en cada participante. Esas asociaciones tenían que ver, en gran parte, con la memoria y la experiencia personal de cada sujeto e implicaban un grado de contingencia en la manera de acercarse el uno al otro. Los espacios íntimos de cada uno se exponían y se compartían con el resto, sirviendo de puente para estar *juntos en la distancia*. La intimidad, afirma Abrahams, indica una situación donde uno deliberadamente renuncia al control -hasta cierto punto- para aproximarse a otra persona⁷. Algunas de las intervenciones del público en el chat durante la performance hacían referencia a las relaciones intersubjetivas a través de la red:

Aileen: > *Do my memories connect with those of another, if I know nothing more of that person than the words I see on the screen?*

Annie: > *Aileen can you explain a bit more your phrase?*

(...)

Aileen: > *I'm sitting here alone in my office with so many memories and associations bubbling up, evoked by the objects, especially with the words.*

Annie: > *During the silent period?*

Martina: > *because of the silence?*

7. Parafraseado por Ruhsam en un mail a Annie Abrahams el 26 de febrero de 2016, [en línea]. Consultado el 3 de septiembre de 2016 en <http://bram.org/besides/Noteso32016.pdf>

Jo:> Your words were beautiful, profound, but there was something about the objects speaking for you that made me feel my isolation, my distance from both of you.

Aileen:> But I'm alone and not alone, as others are seeing the same objects, hearing the same words, but with their own memories.

Martina:> would these associations be different if there would be people around you?

Aileen:> If there were people in the same room with me, I would probably talk with them, maybe create more distance that way.

Jo:> Yes, Aileen, always the personal superimposed on the action. Our perceptions shaped by where we've been before, what we've seen before, what we know now.

Jo:> Yes, the associations are just as meaningful, if not more so than the words.

Aileen se pregunta si sería posible que sus recuerdos (pensamientos) evocados por los objetos y los textos conectaran con las de los otros, sin conocer de esas personas nada más que sus palabras escritas en la pantalla. Está sola y no está sola, como los demás que están viendo los mismos objetos y escuchando las mismas palabras pero con sus propios pensamientos. Probablemente, reflexiona, si en el espacio físico en el que se encuentra estuviera acompañada de otras personas, hablaría con ellas y quizás así crearía más distancia (se entiende que con los participantes online). *Jo*, siente la soledad y la distancia con respecto al resto y contesta afirmando a *Aileen* que lo personal siempre se superpone a la acción, que las percepciones toman forma de lo que hemos sido en el pasado y que lo que hemos sido antes, es lo que sabemos ahora. Concluye afirmando que las asociaciones creadas a partir de los objetos son tan significativas, si no más, que las propias palabras.

Transcurridos veinte minutos las artistas se detienen en el punto donde están hablando/leyendo, ocupan al completo las imágenes de la webcam con los objetos que han utilizado hasta que la superficie blanca está cubierta por completo y se despiden desde el chat.

Sesión 2) *Besides, moved by some thing* (12/06/2015): fue una sesión sin participación activa del público. El encuentro se propuso como una conversación íntima entre ambas artistas sobre la muerte y la enfermedad con una duración indeterminada, (se acordó que la performance acabara cuando una de las cámaras perdiese la conexión durante más de un minuto. Finalmente duró cerca de 50 minutos). La conversación podía ser presenciada por cualquiera que accediera a la web y mientras hablaban, tanto el público como ellas mismas visualizaban en la pantalla una imagen doble en bucle de cada una de ellas sentadas en una silla giratoria dando vueltas una y otra vez, alzando la mano y adoptando una actitud alegre y aparentemente liberadora. En algún punto, mediante el sonido de la locución se deduce que repiten una de esas vueltas aunque no se pueda ver en tiempo real.

La conversación comienza con Ruhsam preguntando a Abrahams si habla frecuentemente sobre la enfermedad con la gente o si solo lo hace con personas muy concretas y cercanas. La conversación continúa con ambas contando hasta qué punto su experiencia con la enfermedad ha afectado a su vida social y a su manera de relacionarse con los demás. Ambas comparten una información personal que no han compartido con demasiadas personas en un encuentro íntimo y público al mismo tiempo.

La performance puede presenciarse en tiempo real y en tiempo diferido (otro tiempo distinto) sin que la experiencia tenga grandes diferencias. La transmisión de voz es la



Besides. Moved by Some Thing, A. Abrahams y M. Ruhsam. Captura de pantalla de la obra en Vimeo.

misma y lo que transmite la webcam también. Lo único que varía es la sensación de que las otras personas están simultáneamente frente al ordenador y la incertidumbre del tiempo que durará la performance. En el caso de vivirla en tiempo diferido, se sabe previamente la duración total, por lo que quedaría como elemento diferenciador la percepción de compartir ese espacio y ese tiempo con otras personas.

Sesión 3) *Besides, Dear Body* (13/06/2015): fue un encuentro de tres minutos de duración en el que Abrahams y Ruhsam mostraban sus cuerpos desnudos conectados visualmente (y simbólicamente) por un brazo. La audiencia participaba a través de una ventana de chat en tiempo real y después de la sesión, de nuevo, se abría una discusión entre artistas y público. El tema de conversación continuaba siendo el iniciado en *Besides, moved by some thing* acerca de la muerte y la enfermedad, pero en la discusión se reflexionó también sobre la influencia de la mediación tecnológica en las relaciones interpersonales:

Annie:> *maybe we first have to tell the stories to be able to reach out later (...)*

Jo:> *The different stories -- disconnect -- reinforced the distance created by mediated technologies. It confirms the distance, which is what I experience as reality. (...)*

Annie:> *I am not sure if without this technology I would ever have been able to tell my part of the story with a bit of distance (...)*

helen:> *sometimes the distance created by technical mediation works in a good way like this (...)*

Martina:> *Yet it was very strange not to know who is listening to us. (...)*

Annie:> *(...) the fact that you know there are people watching what you do, that you have to propose something is very important also*

helen:> *yes, of course*

Martina:> *the interface creates artificial dynamics, rhythms, but this is also interesting - you don't just follow the flow of a conversation but also think about how time is spread among the two speakers, if you are in the image, etc.*

Jo afirma que las distintas historias refuerzan la distancia creada por la mediación de los dispositivos tecnológicos. Eso confirma la distancia, que es lo que ella experimenta



Besides. *Dear body*, A. Abrahams y Martina Ruhsam. Captura de pantalla de la obra en Vimeo.

como realidad. *Annie* responde y reconoce no estar segura de que si no hubiera tenido este tipo de tecnología no hubiera sido capaz de contar su historia tomando un poco de distancia. *Martina* argumenta esta reflexión describiendo algunas características de la comunicación a través de la red y habla de los ritmos de la conversación no como algo continuo, sino como un flujo que se expande y se contrae en el tiempo. El medio en el que se da la conversación tiene su propia agencia, como afirma Martina Ruhsam en una de sus reflexiones acerca de la *contingencia*, la agencia de los objetos y de los dispositivos:

Lo que me interesa cada vez más sobre el mundo de los objetos no-humanos son los límites de nuestra intencionalidad humana. Los actos y las cosas que intentamos hacer son una cosa y lo que se hace es otra cosa distinta, también debido a la resistencia del mundo material y a la “agencia de los objetos” que resisten siendo meros objetos para nuestra manipulación, uso o consumo. Esto enlaza también con la función de los ordenadores, webcams, etc. Estos dispositivos, de algún modo, también tienen su propia “agencia”, y coproducen algo que está siempre parcialmente fuera de nuestro control humano⁸.

Ruhsam alude a la *intencionalidad humana* como aquello que está entre el pensamiento y la acción y a la capacidad de los objetos y los dispositivos para generar un discurso propio al margen de esa *intencionalidad*. Ese espacio abstracto que permite compartir con personas físicamente distanciadas el relato de una experiencia traumática es un lugar de confluencia donde se difuminan los límites entre lo público y lo privado. La *distancia de proximidad*, el estar juntos en la distancia, facilita la apertura emocional, genera un espacio común de discusión y crea redes de afecto *estando* en tiempos y espacios distintos.

Sesión 4) *Besides, the city is not a tree*⁹ (22/07/2015) es la continuación en cuanto a formato, de *Besides, the person I am becoming*. Se trataba igualmente de mantener una conversación a través de objetos y textos leídos pero en esta ocasión se decidió abandonar la voz y el tono neutral y utilizaron textos más narrativos. Dejaron que el intercambio fuese más natural permitiendo que transpirara el afecto¹⁰ entre sus palabras. Dejaron que el lenguaje fluyera y se entonara de acuerdo a sus emociones y aligeraron el ritmo y las alternancias de cada intervención. Las manos no debían manipular ni permanecer demasiado tiempo en el marco para no condicionar el relato. Durante la performance se podía hacer el seguimiento en directo y los espectadores conversaban y compartían reflexiones por Twitter y a través de la plataforma Oudeis¹¹.

La sesión 5, *Besides, smaller than a single pixel* (28/11/2015)¹² y la sesión 6, *Besides, compressed by communication* (19/03/2016)¹³ continuaron el modelo de conversación

8. Disponible en <http://turbulence.org/commissions/besides> Consultado el 17 de octubre de 2016. (La traducción es propia)

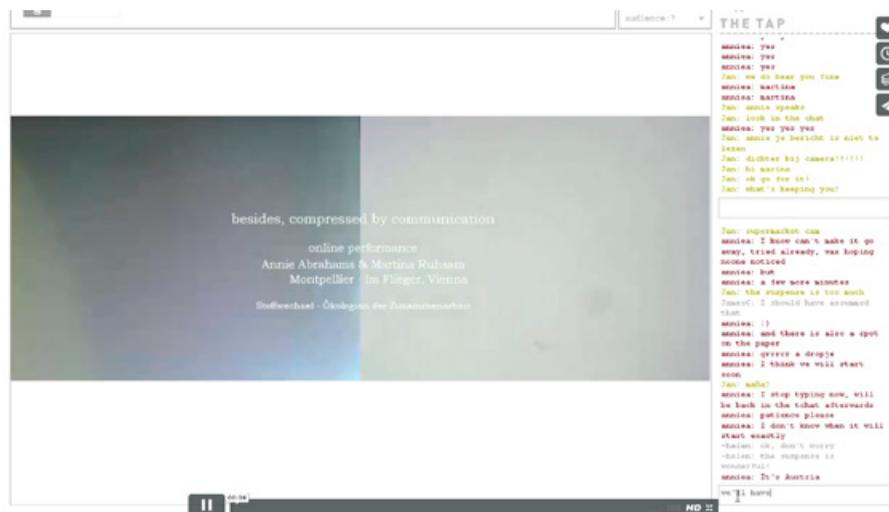
9. La sesión puede verse en <https://vimeo.com/134317442> Se puede consultar una visión panorámica de la participación en <http://www.bram.org/besides/6pmeu/tweetstream.jpg>

10. Abrahams cita a Bakhtin: “la voz o entonación, no captada por la ‘abstracción fonética’ del lenguaje, se produce siempre en el umbral de lo verbal y lo no-verbal, de lo dicho y lo no-dicho y a través de ello se dirige de sí mismo al otro. Esta dirección es más afectiva y ético-política que lingüística” (Traducción propia), en Maurizio Lazzarato in Dialogism and Polyphony, [en línea]. Consultado el 3 de octubre de 2016 en www.geocities.ws/immateriallabout/lazzarato-dialogism-and-polyphony.html

11. <http://www.oudeis.fr>

12. Tuvo lugar en el Festival Pixel Point 2015 de Nova Gorica, Eslovenia: <http://www.pixelpoint.org>

13. <https://vimeo.com/160074657> Consultado el 10 de septiembre de 2016.



Besides, compressed by communication, A. Abrahams y M. Ruhsam. Captura de pantalla de la obra en Vimeo.

a partir de objetos y fragmentos de textos. En la sesión 5 las reflexiones giraban en torno a preguntas como: ¿la agencia percibida del objeto cambiaría si los metiéramos o sacáramos en momentos específicos del texto? ¿Y si paráramos de hablar mientras cambiamos los objetos? ¿Se harían los objetos más presentes, tendrían más influencia si los mostráramos en determinados momentos sin texto? ¿El diálogo sería más fluido si decidieran usar los fragmentos de texto de manera aleatoria? ¿Le darían más poder dialógico a sus voces y su ritmo? ¿Eso les ayudaría a usar el texto y los objetos de manera equitativa en el desarrollo de esta experiencia reflexiva? De nuevo surgieron asociaciones inesperadas entre objeto y objeto, el texto, la imagen y el sonido y en ocasiones los *performers inanimados* se apropiaban de la discusión para generar un discurso propio. Las tijeras aparecían con el cuchillo que coincidió con la palabra *capitalismo*, antes sustituida por una pequeña caja blanca que se relacionó por un momento con el anonimato. Mientras las cerillas y la bolsa de papel aparecían a la vez, se habla del ser *post-imagen*. El ritmo transcurre lento, con pausas largas entre las voces, silencios, con imágenes que paralizan el tiempo porque no se percibe ningún movimiento. Mientras en la pantalla se ve un envoltorio de plástico Abrahams comenta: “En la red el tiempo parece eterno. Somos conscientes de ello solo cuando algo se ralentiza al descargarse, es decir cuando el sistema falla”¹⁴.

Abrahams y Ruhsam conciben el espacio de la performance como un espacio para la reflexión y el pensamiento conjunto, para el intercambio de palabras y objetos cuyas relaciones susciten y transfieran ideas, afectos y otras relaciones, asociaciones y significados posibles¹⁵. A través de la conversación abierta a cualquier espectador se crea un espacio de responsabilidad común y compromiso compartido.

Un sistema de conversación totalmente distinto proponía Karen (2015) un proyecto de Blast Theory, desarrollado en colaboración con el National Theatre Wales, co-encargado por The Space¹⁶, apoyado por el Mixed Reality Lab de la Universidad de Nottingham y la plataforma Kickstarter¹⁷.

Blast Theory es un grupo de artistas británico formado por Matt Adams, Ju Row Farr y Nick Tandavanitj, que trabaja con medios interactivos aplicados al ámbito de la performance para explorar aspectos sociales y políticos dentro de entornos tecnológicos. Sus obras difuminan las fronteras entre lo real y lo ficticio y proponen nuevas formas de performance interactiva; implican al público a través de internet yuxtaponiendo performance en vivo y su transmisión online.

14. La traducción es propia. Véase <http://bram.org/besides> Consultado el 16 de octubre de 2016.

15. Notas de la autora Annie Abrahams, fechadas en marzo de 2016, [en línea]. Consultado el 15 de junio de 2016 en <http://turbulence.org/commissions/besides>

16. <http://www.thespace.org>

17. <https://www.kickstarter.com>

Karen es una aplicación diseñada para dispositivos móviles que propone una experiencia personalizada con una *coach vital*. El usuario-espectador-participante interactúa una o dos veces al día conversando con ella durante aproximadamente una semana. La interacción con *Karen* se basa en tres características: genera una experiencia íntima, personalizada y evaluadora del perfil psicológico del usuario.

La app se presenta como una sesión de *coaching* en la que el participante recibirá ayuda sobre cuestiones que le preocupen en su vida. Con ello se presupone que la relación entre ambos tendrá un determinado grado de confianza e intimidad. Además, la experiencia promete ser personalizada de manera que la historia puede variar en función de las respuestas dadas. Y mientras la historia transcurre se va creando el perfil psicológico del participante según sus respuestas y siguiendo los patrones de cuestionarios aplicados por la Psicología para realizar tests de personalidad.

Matt Adams¹⁸, componente de Blast Theory, apuntaba algunas de las cuestiones que marcaron el inicio de *Karen*: averiguar si realmente es efectiva la adaptación y personalización de la experiencia virtual, y si es así, cómo puede usarse para la construcción de una historia como la que plantea *Karen*.

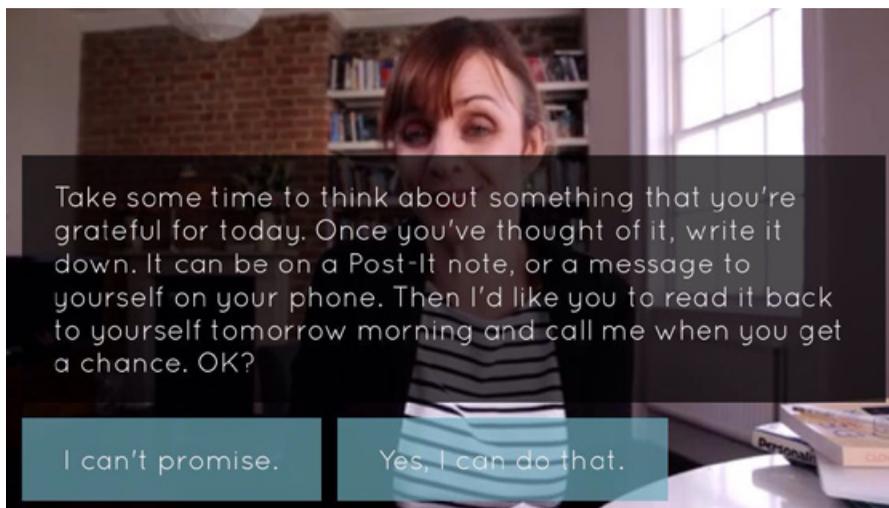
18. <http://www.blasttheory.co.uk/matt-adams-on-psychological-profiling-in-karen> Consultado el 10 de septiembre de 2016.

El proyecto permitía también investigar la cuestión de la honestidad y la apertura emocional en una experiencia íntima y personalizada al saber que la propia personalidad del participante está siendo evaluada. Sin embargo, tras vivir la experiencia, se comprueba que los propósitos no se cumplen plenamente tal como se plantean al principio y que la experiencia en sí plantea algunos problemas.

El formato de conversación desequilibra el diálogo porque posiciona de manera distinta a las dos personas que interactúan: *Karen* habla y, cuando lanza una pregunta, inmediatamente aparece escrita en la pantalla con las posibles opciones de respuesta (a, b, c) o una barra que acepta una respuesta matizada entre los dos polos opuestos (totalmente de acuerdo, totalmente en desacuerdo). El usuario-participante no tiene opción de hablar, solo de elegir una posible respuesta o, como mucho, matizarla según el grado de intensidad. Sus respuestas se encuentran en un marco cerrado, por tanto las conclusiones sobre el perfil psicológico también estarán limitadas. El test combina preguntas generales sobre la personalidad del espectador con preguntas sobre la situación presente: “¿estás ahora en casa, o en el trabajo? ¿Solo o acompañado?” En algunas situaciones pregunta si se prefiere posponer la pregunta, como por ejemplo cuando pide que escriba algo sobre lo que quiera dar gracias.

Por otro lado, destaca el carácter fragmentado de la conversación desarrollada en una línea temporal discontinua. La historia de *Karen* está estructurada en episodios que están disponibles en intervalos de tiempo. Una vez que termina el episodio, el participante tendrá que esperar un espacio de tiempo determinado por la aplicación para volver a interactuar. Cuando *Karen* de nuevo está disponible realiza una llamada de atención, pero la conversación se reanudará solo cuando el participante lo decida.

En la conversación por internet la interrupción, la ausencia de linealidad y el tiempo de espera facilitan la reflexión entre una voz y otra. La conversación fragmentada no exige una respuesta inmediata, sino que abre un espacio y un tiempo propio para el pensamiento y para elaborar un discurso en relación al otro. En *Un cuarto propio conectado*, Remedios Zafra (2010: 167) menciona la *temporalidad de la técnica* descrita por Bourdieu y Derrida en relación a los medios audiovisuales y cómo nos hacen perder la distancia necesaria para asumir una actitud crítica porque su carácter unidireccional y su celeridad solo refuerzan ideas que ya estaban en nosotros. Zafra propone “aprender a saber cerrar los ojos [que] supondría una interpelación del tiempo propio y el pensamiento interior no solo más allá de la memoria, sino también



Karen, Blast Theory. Captura de pantalla de la aplicación.

más allá de la presión del instante” (2010: 168). Actualmente con los dispositivos móviles, el *cuarto propio* nos acompaña como parte de nuestro cuerpo, es un cuarto *portátil* que se configura allá donde estemos. Este cuarto, como afirma Zafra, “en su conexión se vale de las dinámicas extremas del gerundio”, del ahora, de lo que está ocurriendo en el presente, pero también es un lugar donde poder considerar otros tiempos del presente y del futuro, tiempos compartidos *con uno mismo, contigo, con nosotros y con vosotros*:

es posible neutralizar [...] el instante y la velocidad. [...] Porque lo inquietante del cuarto propio conectado es que en él convergen diferentes formas de recepción más allá de la lógica del consumo visual e informativo, y en esa diversidad, la atención y el “tiempo vacío” sí serían viables [...] convirtiendo nuestro cuarto propio en un lugar para el tiempo propio (Zafra, 2010: 168-169).

Ese *cuarto propio*, configurado por una extensión de nuestro cuerpo que es el dispositivo móvil (Smartphone, Tablet...) nos acompaña a todas partes, es un espacio abstracto *portátil* que nos mantiene en conversación constante con otros y al tiempo con nosotros mismos. Intervalos de acción y de palabra se intercalan con espacios de silencio y de reflexión que revertirán en posteriores conversaciones, más o menos inmediatas, porque como continúa Zafra:

el cuarto propio [*portátil*] nos obliga a una posición política, aquella que nos permita llegar a la autonomía antes que al ‘autismo’; al distanciamiento crítico necesario para un yo y un *nosotr*s* como proyecto [...]. Claro que ese distanciamiento no acontece sin más. [...] Nos exige apropiarnos de nuestro tiempo más allá del espejismo de su plena disposición en el cuarto propio conectado. Esa autogestión del tiempo propio no debe obviar que el tiempo ‘tiene párpado’. Y que incluso es capaz de hacernos mirar para adentro, no solo para pensar, también para imaginar lo posible, cruzar y destruir puertas y ventanas. [...] No se trata solamente de la crítica que podamos hacer a la vida en el cuarto propio conectado sino de la crítica que la vida en el cuarto propio conectado puede hacer sobre todo lo exterior a ella (crea tu propio cuarto conectado, allí donde poder imaginar y construir el mundo que quieres). (Zafra: 2010, 169-170)

Además esa fragmentación y espaciado temporal de la conversación, con el uso de dispositivos móviles, posibilita acciones intermedias como el desplazamiento y el movimiento corporal, acciones susceptibles de activar el pensamiento y, por tanto, de aumentar el *distanciamiento crítico*. Zafra alude al distanciamiento crítico al hablar

del carácter revolucionario de la Red al que se refirió Derrida: “Si a la pantalla en red unimos el distanciamiento crítico y el espacio público-privado generado por el cuarto propio conectado y su potencial para la concentración y la alianza con los otros, la capacidad política es transgresora” (2010: 169).

Karen, ¿experiencia personalizada?

Los consejos y la variación de la historia no se produce en la medida en que se describe en la presentación del proyecto. Después de interactuar con *Karen* varias veces eligiendo respuestas distintas, se comprueba que la historia y las reacciones de los personajes no varían sustancialmente, bien sea por una limitación técnica o por falta de recursos. Podría decirse que tal personalización se centra más en la evaluación del perfil psicológico del usuario que en la individualización de la experiencia por lo que la sensación que vive el participante es más de decepción que de alivio por no recibir la ayuda que se asegura inicialmente: “Karen es una mujer recién divorciada con cierta experiencia en la vida, es muy amable y está encantada de poder ayudarte en algunas cuestiones de tu vida [...] Ella (y el software) te darán consejos adaptados a tus respuestas”¹⁹.

Se trata de una personalización estandarizada según los patrones que aplica la Psicología en los test de personalidad. Para analizar la personalidad del participante Blast Theory puso en práctica estas técnicas psicológicas que actualmente se usan para personalizar nuestras experiencias en la red²⁰ realizando una intensa investigación sobre el tratamiento de datos que hacen los gobiernos y las grandes empresas como Facebook que recopilan los datos de los usuarios y los usan sin su consentimiento.

Uno de los objetivos de la aplicación era analizar la cuestión de la honestidad al saberse observado. ¿Realmente determina nuestras elecciones saber qué están evaluando nuestra personalidad? Quizás cuando *Karen* termine, Blast Theory haya conseguido obtener conclusiones al respecto. Por el momento lo que sí se puede considerar es que saber que la historia pertenece al ámbito de la ficción puede influir en el grado de veracidad de las respuestas y el nivel de responsabilidad que el participante asume en las decisiones que toma. Cuando Dave invita a fisgar en la habitación de Karen, la respuesta es susceptible de variar si consideramos que lo que está ocurriendo es real o simplemente una ficción que podría ser o no ser verdad.

La historia simula situaciones hiperreales como la cámara encendida por error en varias ocasiones, pero el participante pronto se percata de que la conversación con *Karen* es la relación con un software. Y aun siendo ficción, la manipulación psicológica hace provocar determinadas sensaciones, actitudes y sentimientos cercanos a los de una situación real: curiosidad por su vida y sus reacciones, empatía al identificarnos con sus dudas, control cuando ella demuestra no tenerlo, decepción por sus reacciones, frustración por no obtener lo esperado. Quizás las reacciones que nos provocan son más reales de lo que parecen, igual que lo que nos advierten en su descripción: “Y si has estado especialmente involucrado en la experiencia, resulta que Karen no ha terminado contigo todavía. Con energía y entusiasmo aparecerá una o dos semanas después de invitarte a una cita secreta en algún lugar del Reino Unido.”²¹

Intimidad, manipulación y percepción de control

La experiencia con *Karen* es una relación-conversación que simula una vídeo-llamada. Las imágenes nos introducen en su vida, en su casa y nos muestran sus hábitos. El participante contesta, pero no puede mostrarle imágenes del espacio

19. <http://www.blasttheory.co.uk/projects/karen/#comment-23279> Consultado el 25 de septiembre de 2016.

20. Durante varios meses el grupo trabajó intensamente con Geraldine Nichols, la profesora Nina Reynolds y el Dr. Kelly Page que ayudaron a investigar el manejo de datos en la red y a comprender el origen y desarrollo de los perfiles psicológicos descubriendo el carácter subjetivo y distorsionado que existe en las técnicas de perfiles de personalidad. Uno de los libros utilizados fue *Assessment of Men* de la Oficina de Servicios Estratégicos, publicado después de la Segunda Guerra Mundial que ayudó a los militares a reclutar agentes secretos.

21. <http://www.blasttheory.co.uk/projects/karen/#comment-23279> Consultado el 25 de septiembre de 2016.

en el que está, solo expresa su personalidad a través de sus respuestas. La idea de intimidad se sugiere con la primera escena: la vídeo-llamada está conectada en el asiento del coche sin que Karen se haya percatado. Es el primer guiño *voyeurista* hacia el público, el primer signo de falso control que se concede al espectador, la sensación de ver sin ser visto. A medida que avanza la historia, avanza también la manipulación de los sentimientos. Karen (y el software) provocan emociones ya previstas por las propias reacciones del personaje: Karen se siente dolida con el espectador independientemente de la respuesta que haya elegido, por ejemplo, tras vivir la situación con Dave, el personaje secundario. A medida que se muestra el verdadero carácter de Karen, se van intercambiando los roles y es el participante quien se convierte en el *coach* de su interlocutora. El carácter serio, equilibrado y profesional que Karen proyecta al principio evoluciona al de una mujer vulnerable, caótica y con falta de control sobre su vida. Es otro momento clave en que el participante se siente con el control, pero es una falsa percepción, ya que el espectador no puede hacer nada en consecuencia.

Se podría trazar una secuencia de las emociones que va generando la experiencia. Al inicio: expectación y emoción de vivir una experiencia real con una persona desconocida. Durante: curiosidad, cierto enganche e incomodidad ante la imprevisibilidad de las reacciones. Al final: decepción por la interacción limitada a las respuestas de tipo test que generan impotencia al estar en una situación de desventaja.

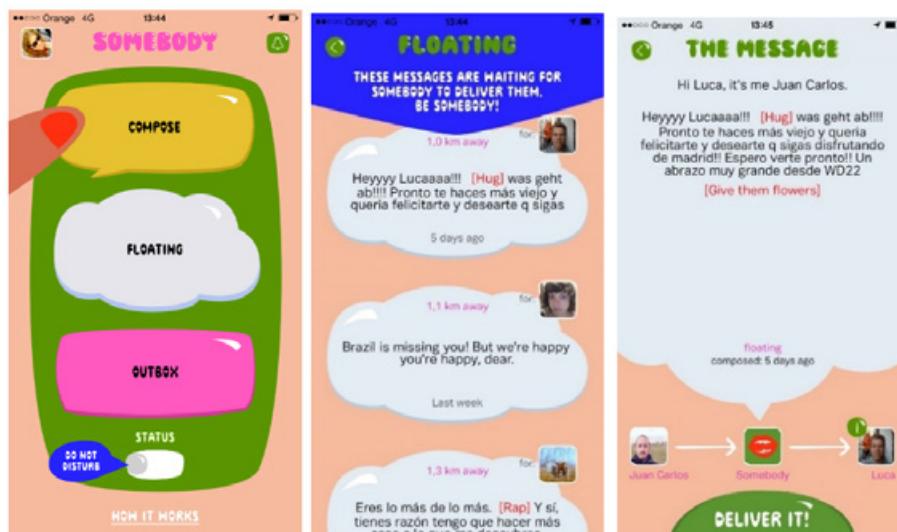
Karen es, en realidad, un dispositivo de conversación a dos que se desarrolla entre la realidad y la ficción. El participante conversa con un software y, mientras, está viviendo una experiencia pseudo-real en la que se pone en juego constantemente el desequilibrio de fuerzas y la sensación de control. A lo largo de toda la experiencia se mantiene la tensión y la duda acerca de la información que uno tiene del otro sin llegar a saber exactamente cuál ha sido el grado de intimidad, si bien, el informe del perfil psicológico que nos devuelve al final, nos da una idea genérica. Otras de las cuestiones que aborda de manera implícita son la responsabilidad de las decisiones que se toman en cada momento y la manera en que estas repercuten en el otro y en la propia historia.

El ritmo interrumpido de la historia refleja claramente el tipo de continuidad fragmentada impuesta por la tipología de conversación online. El espectador es quien activa la experiencia, quien decide comenzar, continuar y terminar aunque la aplicación está diseñada para romper la continuidad del tiempo lineal e imponer al participante un ritmo basado en intervalos e interrupciones temporales.

La conversación de tú a tú se altera a través de una tercera persona en *Somebody* (2014-15), de la artista estadounidense Miranda July. *Somebody* era una aplicación para dispositivos móviles que ofrecía un servicio de envío de mensajes entre personas conocidas a través de un desconocido. La obra fue coproducida por la firma de ropa Miu Miu y lanzada con una película dirigida por la propia artista y producida por la compañía cinematográfica Hi! Production²².

El proceso para enviar el mensaje era el siguiente: una vez descargada la aplicación y creado el perfil de usuario el participante accedía al menú principal donde podía escribir el mensaje, consultar los mensajes pendientes de entregar y comprobar los mensajes enviados. Una vez escrito el mensaje, automáticamente se incluía en la sección *floating*, donde se almacenaban aquellos mensajes que estaban a la espera de ser entregados por *somebody*. Tú podías ser ese *somebody*, la persona intermediaria que salvaría distancias entre dos conocidos, amigos, amantes o familiares. Si se optaba por ser un *somebody*, al acceder a *floating* podían visualizarse los mensajes pendientes, el tiempo que llevaban en espera y aquellos destinatarios más cercanos para

22. El vídeo puede verse en <https://www.youtube.com/watch?v=iz13HMsVb6o> Consultado el 26 de septiembre de 2016.



Somebody, Miranda July. Capturas de pantalla de la aplicación.

poder hacer la entrega. Al seleccionar un destinatario, la aplicación concedía un tiempo máximo de entrega. En función de la distancia física, *somebody* decidiría si aceptar o rechazar el envío. Aceptar el envío suponía un reto, no solo comunicativo y de ser capaz de transmitir la información sino de representarla, es decir, que implicaba personificar físicamente las emociones transmitidas. Si el mensaje incluía un [abrazo] o se escribía [llorando] así debía entregarse, representando los gestos y las emociones. Esta condición de encarnar emociones ajenas y presenciar un acercamiento y contacto físico con una persona desconocida forzaba necesariamente a un cierto grado de empatía que podía dar como resultado una nueva relación, como de hecho ocurrió en numerosos casos²³.

La obra propone conversar a través de un tercer cuerpo y estar físicamente donde no puedes estar; se alude a la ubicuidad que permiten las nuevas tecnologías pero lo hace corporeizando nuestras palabras. La conversación se produce a través de un tercer cuerpo que se hace visible al proyectar nuestra voz y representar nuestros gestos y emociones.

El intervalo espacio-temporal entre la emisión del mensaje y su entrega impone, de nuevo, una continuidad fragmentada, un discurso interrumpido que genera dinámicas imprevisibles entre los sujetos que participan. En la descripción de la obra, July explica que “lo que da sentido a la aplicación es la decisión humana de estar allí, de entregar un mensaje de un extraño a otro extraño, de representar un papel para otro”²⁴. ¿A qué responde esa decisión? Es la aceptación de una responsabilidad con el otro (un desconocido), es el resultado de una empatía o quizás es un pretexto para empatizar, para sentir con el otro y acercarnos mutuamente. El dispositivo móvil, esa prótesis de nuestro cuerpo, nos enlaza a los demás, se convierte en excusa para conversar con un desconocido, genera y reconstruye redes que las dinámicas de la vida contemporánea han destruido en algún punto de nuestras vidas pasadas. La decisión de *somebody* materializa físicamente una conversación iniciada como una conversación etérea y virtual.

La entrega del mensaje provoca una situación real teatralizada en la que *somebody* se convierte en actor improvisado mientras que el destinatario es el público de una conversación representada, de la que él mismo es interlocutor principal.

23. En Facebook <https://www.facebook.com/somebodyapp/> y en Tumblr <http://somebodyapp.tumblr.com/post/121594422045/from-amy-in-ohio-i-made-the-decision-to-propose> se describen y se muestran fotos de estas nuevas relaciones surgidas a partir de la entrega de mensajes. Consultado el 7 de octubre de 2016.

24. <https://www.youtube.com/watch?v=ZopG7zPopa4> Consultado el 15 de abril de 2016

Conclusiones

Lo efímero no es el tiempo, sino su vibración vuelta sensible

(Buci-Gluksmann)

A lo largo de este texto hemos analizado el concepto de participación en obras performativas realizadas a través de internet atendiendo a la conversación como dispositivo y a la fragmentación temporal como resultado del proceso relacional propuesto en cada obra.

El uso de las nuevas tecnologías en las propuestas artísticas de mediados del siglo XX provocó que los términos de interactividad, interacción y participación apareciesen asociados y se usaran en muchos casos indistintamente, siempre con la intención de incluir al espectador como parte imprescindible de la obra. La comunicación a través de internet desmitificó la participación como algo extraordinario y trajo consigo la interacción en tiempo real, algo que durante los noventa parecía una característica esencial de la conversación en red, como afirmaba Penny (1996): “la interactividad implica tiempo real”.

Los distintos procesos de conversación que hemos analizado implican un ejercicio de responsabilidad personal en relación con el/los otro(s). Hay una toma de conciencia que impulsa al espectador-participante a convertirse en sujeto agente actuando con desconocidos a partir de un motor, quizás afectivo, empático o sinérgico. La participación a través de la red nos permite al mismo tiempo actuar desde lo individual e identificarnos con lo colectivo, sentirnos parte de un todo, exponernos a un público y ser público a la vez, tanto en el sentido nominal (ser público espectador) como en el sentido adjetival (estar expuestos a un público espectador). Así, la presencia y participación en una performance en red integraría los tres tipos de público a los que se refiere Warner (2012): *el público como una totalidad social* que se manifiesta en la sensación de estar frente a una masa desconocida de dimensiones imprecisas; la interfaz como espacio visible y compartido que acoge a un *público concreto como multitud que se expresa en ese espacio visible*; y el tipo de *público que se constituye solo en relación con textos y con su circulación* que es aludido en los procesos que quedan registrados en la red para posteriores visualizaciones y lecturas.

Así, la interacción a través de internet sugiere la pertenencia a una *totalidad social* potencialmente activa de la que formamos parte. Nos sentimos solos pero juntos al mismo tiempo. A esta percepción influyen de manera directa la *distancia de proximidad* y la *conversación fragmentada*. Por un lado, la *distancia de proximidad* alude a la distancia entre espacios y a la posibilidad de salvarlos mediante la red, es decir, a la sensación de estar juntos en la distancia. Este aspecto de las relaciones interpersonales en red, favorece la colaboración, la cooperación y el deseo de identificación colectiva. Por otro lado, la *conversación fragmentada* se vincula con la discontinuidad temporal. La interacción ya no exige que se produzca en tiempo real o simultáneo ni requiere una duración lineal y un espacio físico compartido, ya que se da en la fragmentación y en la multiplicidad de tiempos y espacios, como ya planteaba Kaprow en sus *happenings* presenciales. El transcurrir del tiempo lineal se sustituye ahora por las interrupciones, las pausas y los intervalos. La conversación se produce con un ritmo interrumpido: transcurre, se detiene, se retoma y en esas pausas se genera un lugar para la reflexión. Participar tiene que ver entonces con situar y hacer presente nuestra voz en ese espacio de coexistencia de tiempos (Buci-Gluksmann, 2006: 44), tener en cuenta al resto, crear sinergias, hacerse responsable y ser autor, al menos, de una parte.

Bibliografía

- » Abrahams, A. (2012). "Trapped to Reveal. On webcam mediated communication and collaboration". *JAR. Journal of Artistic Research* 2 [en línea]. Consultado el 20 de agosto de 2016 en <https://www.researchcatalogue.net/view/18236/18237>
- » Abuín González, A. (2008). "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos". *Revista Signa* 17, UNED, 29-56.
- » Bosma, J. (2011). *Nettitudes. Let's Talk Net Art*. Rotterdam: NAI Publishers.
- » Broadhurst, S. y Machon, J. (eds.) (2006). *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. New York: Palgrave Macmillan.
- » Buci-Gluksmann, C. (2006). *Estética de lo efímero*. Madrid: Arena Libros. (Traducción de Santiago E. Espinosa).
- » Cabanne, P. (1972). *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama [en línea]. Consultado el 3 de junio de 2016 en http://www.merzbach.de/UNI-CACH/Antologia/textos/4.1.5_Cabanne_-_Conversaciones_con_Marcel_Duchamp.pdf
- » Dahlgren, P. (2012). *Mejorar la participación: la democracia y el cambiante entorno de la web*. En Innerarity, D. y Champagne, S. (eds.): *Internet y el futuro de la democracia*. Barcelona: Paidós, 45-67.
- » Dixon, S. (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Massachusetts: MIT Press.
- » Estebanell Minguell, M. (2002). "Interactividad e interacción". *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, vol. 1, núm. 1, 23-32, [en línea]. Consultado el 8 de junio de 2016 en <http://relatec.unex.es/article/view/2/1>
- » Ferrando, B. (2009). *El arte de la performance. Elementos de creación*. Valencia: Mahali.
- » Fischer-Lichte, E. [2004] (2014). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores. (Traducción al castellano de Diana González Martín).
- » García González, G. M. (1994). "Historia y crítica de la opinión pública. Una aproximación". *Aula*, Vol. VI, 197-206 [en línea]. Consultado el 3 de septiembre de 2016 en <http://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/3355/3377>
- » Goldberg, R. (2002). *Performance Art*. Barcelona: Destino.
- » Illescas, M. D. (1994). *Entre el ciclo y la línea. Tiempo y modernidad*. México: Universidad Iberoamericana.
- » Kaprow, A. (2013). *Ensayo sin título y otros happenings*. México: Tumbona Ediciones. (Traducción de Alejandro Espinoza Galindo).
- » Kaprow, A. (2016). *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el happening*. Barcelona: Alpha Decay. (Traducción de Albert Fuentes)
- » Lanier, Jaron. (1996). "The Prodigy". En Brockman, J. (ed.), *Digerati*. London: Orion Business Books, 163-174.
- » Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Comunicación 163, 103, [en línea]. Consultado el 9 de junio de 2016 en <https://uea1arteycomunicacion.files.wordpress.com>

com/2013/09/manovich-el-legunaje-de-los-nuevos-medios.pdf

- » Martín Prada, J. (2007). “La «web 2.0» como nuevo contexto para las prácticas artísticas”. Conferencia en Medialab Prado, [en línea]. Consultado el 26 de septiembre de 2016 en <http://medialab-prado.es/mmedia/578/view>
- » Miessen, M. (2014). *La pesadilla de la participación*. Barcelona: DPR.
- » Penny, S. (1996). “From A to D and back again: The emerging aesthetics of Interactive Art”.
- » *Leonardo Electronic Almanac*, abril, vol. 4, núm. 4, [en línea]. Consultado el 3 de marzo de 2017 en <http://www.leoalmanac.org/wp-content/uploads/2012/07/LEA-v4-n4.pdf>
- » Sánchez, J. A. (2014). “Actuar, realizar, manifestar”. En Pontbriand, C. (ed.) *Perform. Como hacer cosas con [sin] palabras*. Madrid: CA2M.
- » Simone, M. (2008). “Mediated Networks for Deliberative Democracy: Connecting Enclave and Shared Spheres”. *Conference Papers- National Communication Association*. Citado en Sampedro, V.; Resina, J. (2010), 150.
- » Van Dijk, T. A. (comp.) (2000). *El discurso como interacción social. Estudios sobre el discurso II. Una introducción multidisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.
- » Virno, P. (2003). *Gramática de la multitud*. Madrid: Traficantes de sueños.
- » Sampedro, V.; Resina, J. (2010). “Opinión pública y democracia deliberativa en la Sociedad Red”. *Revista Ayer* 80, (4), 139-162, [en línea]. Consultado el 2 de junio de 2016 en <http://www.ciberdemocracia.net/articulos/Ayer80Sampedro-yResina.pdf>
- » Warner, M. (2012). *Público, públicos y contrapúblicos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- » Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Fórcola.
- » Zapp, A. (ed.) (2004). *Networked narrative environments as imaginary spaces of being*. Manchester: Metropolitan University, Miriad/Fact.