

JUAN

Presencia, visión e identidad: reflexiones sobre la performance en Second Life

ALBARRÁN DIEGO

¹ Puede consultarse una breve historia de *Second Life* en CARR, Paul; POND, Graham: *Second Life. La guía definitiva a un nuevo mundo virtual*, Barcelona, Debolsillo, 2007.

² Stephenson, Neal: *Snow Crash*, Barcelona, Gigamesh, 2003, pp. 31 y ss.: «Hiro en verdad no está ahí. Está en un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y le lanza a través de los auriculares. En la jerga de los entendidos, ese lugar imaginario se denomina Metaverso (...). / Hiro se aproxima a la calle. La calle es el Broadway del Metaverso, sus Campos Elíseos (...). En realidad no existe, pero en ese mismo instante la recorren millones de personas (...). / La única diferencia es que, puesto que la calle no existe realmente, sino que es un protocolo info-gráfico escrito en un papel en algún sitio, ninguna de esas cosas se construye físicamente (...). / El dinero que pagan las corporaciones para poder construir en la Calle va a un fondo fiduciario controlado y gestionado por el GPGM, que sirve para pagar

Introducción

Second Life (SL) es un entorno virtual multiusuario (*Multi User Virtual Environment*, MUVE), que comparte algunas características con los populares juegos de rol en línea para múltiples jugadores (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, MMORPG). Philip Rosedale, fundador de Linden Lab, la empresa que ha creado y desarrollado este particular universo¹, admite la influencia que ejerció sobre su proyecto el Metaverso descrito por Neal Stephenson en la novela *Snow Crash* (1992)². En cualquier caso, SL no pretende reproducir fielmente el mundo real (la primera vida) ni tan siquiera los mundos virtuales imaginados por William Gibson, Stephenson o los hermanos Wachowski. SL es un universo digital en el que miles de avatares comparten un mismo tiempo en un entorno gráfico tridimensional que puede ser modificado por los residentes y que, por tanto, se encuentra en continuo cambio. Creadores y usuarios insisten en que no se trata de un juego, aunque tal noción es discutible³: no hay niveles que superar ni metas que alcanzar, y la mayor parte de las actividades que podemos desarrollar están relacionadas con el establecimiento de lazos sociales de muy diversa índole (sexuales, económicos, culturales, etc.). Existen otros mundos virtuales similares (*There, Red Light, Worlds, Cybertown, Whyville, Activeworlds, Zwinky,*

*Doppelganger, Stardoll*⁴) pero, hasta la fecha, ninguno ha obtenido el éxito mediático cosechado por SL, donde ya se han asentado todo tipo de empresas, instituciones, medios de comunicación y colectivos sociales.

Desde su apertura en 2003 y especialmente tras el boom mediático de 2006, multitud de artistas han comenzado a trabajar en esta nueva y accesible plataforma a partir de los más variados presupuestos teóricos y formales⁵. En muchos casos, estas propuestas caen en el mismo entusiasmo acrítico que en su momento afectó al net.art; en otros, han conseguido explotar las posibilidades del medio (conectividad, participación, etc.) llegando a introducir elementos críticos en el seno de esta problemática microsociedad. 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 acciones en SL, han desarrollado una intensa actividad bajo la declarada influencia de futuristas, situacionistas, artistas fluxus y performers como Gómez Peña y Laurie Anderson. La web permite a cualquier usuario asistir (virtualmente, a través de su avatar) y participar en una acción artística desarrollada en tiempo real. Hecho éste que podría ser interpretado como una potenciación, extensión o actualización del concepto de presencia.

Presencia y representación

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 comprender 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 (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 y la consiguiente supresión de los espacios arquitectónicos (caja escénica, teatros a la italiana) que desde el barroco hasta el siglo 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, lejanos 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 la reducida audiencia, quien a su vez gozaba de un grado variable de participación. De este modo, público y artista comparten un mismo espacio, por lo que los

el desarrollo y la actualización de la maquinaria que permite que la Calle exista (...). / Las personas son piezas de software llamada avatares. Son los cuerpos audiovisuales que usa la gente para comunicarse en el Metaverso (...) / Tu avatar puede tener el aspecto que desees, según las limitaciones de tu equipo. Si eres feo, puedes hacer que tu avatar sea atractivo».

³ Véase *Artnodes*, n.º 7, Barcelona (España), UOC, 2007.

⁴ López, Carlos: «Breve historia de los mundos virtuales», en *Arte y arquitectura digital. Net.art y universos virtuales*, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2008.

⁵ Martínez Fabre, Mario-Paul; Sentamans, Tatiana: «Deslices de un avatar: prestidigitación y praxis artística en Second Life», en *Inclusiva.net*, <http://www.medialab-prado.es>; McCaw, Caroline: «Art and (Second) Life: Over the hills and far away», en *FibreCulture*, n.º 11, 2008, http://journal.fibreCulture.org/issue11/issue11_mccaw.

⁶ Sánchez, Juan Antonio: *Dramaturgias de la imagen*, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 1994.

⁷ La definición de los conceptos de *telepresencia* y *realidad virtual* es extremadamente problemática. Sobre el concepto de telepresencia Lourdes Cilleruelo afirma: «Este término es usado para describir la tecnología que nos permite acceder y experimentar lugares como si realmente estuviésemos presentes; nos dota de una presencia virtual, descorporiza y deslocaliza» (Cilleruelo, Lourdes: «Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación», en *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red*, Madrid, Brumaria / Universidad de Barcelona, 2006, p. 36). Sin embargo, para Eduardo Kac: «La realidad virtual se apoya en el poder de la ilusión para dar al observador la sensación de estar realmente en un mundo sintético. La realidad virtual hace perceptivamente real lo que de hecho sólo tiene una existencia virtual (es decir, digital). Por el contrario, la telepresencia transporta a un individuo de un espacio físico a otro, a menudo a través de una red de telecomunicaciones» (Kac, Eduardo: «Ornitórrinco y Rara Avis. El arte de telepresencia en Internet», en Claudia Giannetti (ed.), *Ars telemática*, Barcelona, L'Angelot, 1998, p. 119). Manovich traza la siguiente distinción: «podemos considerar la telepresencia como una de las tecnologías de la representación que se utilizan para hacer posible la acción; es decir, para permitir al espectador que manipule la realidad por medio de representaciones. / (...) Brenda Laurel define la telepresencia como «un medio que te permite llevar contigo el propio cuerpo a otros entornos (...) llegas a llevar contigo una parte de tus sentidos a otro entorno, que puede estar creado por ordenador, o venir de una cámara, o puede ser una combinación de los dos». De acuerdo con esta definición, la telepresencia abarca dos situaciones diferentes: estar presente en un entorno sintético creado por ordenador (que es a lo que normalmente nos referimos como realidad virtual) y estar presente en un lugar físico lejano por medio de una imagen de vídeo en directo» (Manovich, Lev: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós,

mecanismos de la representación quedan parcialmente desactivados. Durante los años 60, multitud de artistas recurren a la fotografía y al vídeo para documentar, comunicar y preservar estos actos efímeros, produciéndose una supresión de las audiencias y disipándose la relación directa e inmaterial entre público y artista. 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 (re-presentado) en el espacio perspectivístico. Así pues, las «dramaturgias de la imagen»⁶ 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 telepresencia⁷) 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 tiempo (real) y un mismo espacio (ahora virtual, perceptible visualmente). No se trata, claro está, de una presencia física: no podemos sentir la respiración y el calor de los cuerpos, no apreciaremos el grano de las voces ni percibiremos cambios en las expresiones faciales y gestos corporales. En cualquier caso, la presencia no siempre debe relacionarse con la corporeidad. Hablamos, pues, de una paradójica presencia virtual. Es nuestro avatar, como extensión de una voluntad identitaria, prolongación, subversión o reproducción más o menos elaborada y consciente de nuestra personalidad y apariencia, el que asiste a un evento que sólo tiene lugar en el entorno virtual de SL. Si bien existen clonaciones de conciertos «reales» y reproducciones de performances históricas (las *Synthetic Performances* de los Mattes y la serie *Paradise Ahead* de Scott Kildall⁸), las performances a las que nos referimos no son reproducciones de acciones que pudieran estar teniendo lugar en un espacio físico de la «primera vida». Sólo se desarrollan en el entorno digital y es allí donde podemos experimentarlas, conectados a servidores de realidad virtual e interactuando con otros avatares. Nuestra presencia viene dada por una auténtica participación⁹ en el tiempo (mediada por los avatares de los diferentes sujetos) y una problemática inmersión en el espacio.

Espacio y visión

Frente a la complejidad de Internet como red informe de comunicaciones compuesta por una intrincada y fluctuante topografía de cables, nodos, códigos y conexiones, SL supone un intento por espacializar tridimensional

y racionalmente ese laberinto virtual. El ciberespacio generado a partir de ceros y unos adquiere un horizonte físico-visual y las metáforas de los desolados territorios habitados por vaqueros, corsarios y espadachines toman cuerpo ante los ojos del internauta. La comprensión euclidiana de los vastos y antaño irrepresentables páramos ciberespaciales bien podría ser interpretada como una respuesta a la iconofilia que aqueja al occidental medio: la insaciable necesidad de consumir imágenes de las que se puede ser parte integrante (ver y protagonizar una película erótica, un film de acción o una teleserie de adolescentes californianos).

Sin embargo, la representación del espacio en SL plantea una serie de problemas relacionadas con su visualización. Elementos que restan «verismo», versatilidad y fluidez a las experiencias que en él podemos obtener. Los espacios que configuran SL participan de modos «obsoletos» de representación que inevitablemente devalúan la sensación de presencia. Partiendo de la suposición de que este tipo de entornos virtuales debieran ofrecer estímulos visuales tan realistas como los de la «primera vida», y que dicho realismo (inevitablemente convencional) 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»¹⁰). Por estos y otros motivos de tipo técnico¹¹, el entorno virtual de SL está muy lejos de la visualidad cinematográfica que marcaría el grado de verosimilitud deseado. El avatar que circula, corre, baila o vuela por el espacio de SL, lo hace de un modo torpe, en un espacio artificial que por momentos parece una caja escénica carente de infinito y punto de fuga.

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 otras tecnologías que habitualmente asociamos a la

2005, p. 225). Asimismo, la lectura de los ensayos ya clásicos de Howard Rheingold (*Realidad virtual*, Barcelona, Gedisa, 1994), Philippe Quéau (*Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós, 1995) y Pierre Lévy (*¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1998) pone al descubierto las discrepancias existentes a la hora de definir y valorar lo virtual, ya sea en términos meramente técnicos o teórico-filosóficos.

⁸ Quaranta, Domenico: «Re-enact», en *Spawn of the Surreal*, <http://spawnofthesurreal.blogspot.com/>.

⁹ Brea, José Luis: «Presencia y participación: dos cualidades del arte en la web», en *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neo-mediales*, Salamanca, CASA, 2002, p. 122: «No hay participación genuina cuando el interfaz articula una interacción sujeto-máquina, o, valga decir, sujeto-obra. Una auténtica participación sólo comienza cuando el interfaz abre una interacción sujeto-sujeto (digamos: sujeto-máquina-sujeto), cuando al otro lado de nuestra acción expresiva, significativa, encontramos todavía a un sujeto capaz de interpretación».

¹⁰ Manovich, L.: ob. cit., p. 326; Cfr. Cresswell, Peter: «A more convivial perspective system for artists», en John Wood (ed.), *Virtual Embodied*, Nueva York, Londres, Routledge, 1998; Veltman, Kim H.: «Electronic Media: The Rebirth of Perspective and the Fragmentation of Illusion», en Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture*, Nueva York, Aperture, 1996; Weibel, Peter: «Realidad Virtual: el endoacceso a la electrónica», en Claudia Giannetti (ed.), *Media Culture*, Barcelona, L'Angelot, 1995.

¹¹ Desde el punto de vista técnico, no resulta fácil generar un espacio visual dinámico, coherente y realista (proporcionado por servidores de realidad virtual) en el que miles de avatares circulan libremente pudiendo crear objetos y modificar un entorno visualizable en arcos de circunferencia de 360 grados.

¹² Burdea, Grigore; Coiffe, Philippe: *Tecnologías de la realidad virtual*, Barcelona, Paidós, 1996.

¹³ Sobre el concepto de inmersión véase el libro de Grau, Oliver: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT, 2003.

realidad virtual¹²: guantes, sensores de movimiento y cascos de realidad virtual capaces de recrear el espacio envolvente que potenciaría la sensación de inmersión¹³ 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. La verosimilitud deficiente que debería propiciar una inmersión espacial efectiva mediante la conveniente manipulación (el hábil engaño) de vista y oído termina por levantar una nueva barrera entre la escena (SL) y la realidad, entre nuestro espacio y el espacio de la representación. A esto habría que añadir que, como sucede en el caso de las performances clásicas, la mayor parte del público conoce las acciones llevadas a cabo en SL 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/>).

Second Front fue el primer grupo de performers establecido en SL. Creado en 2006, el colectivo está formado por ocho avatares (Jeremy Owen Turner, Vancouver; Doug Jarvis, Victoria; Tanya Skuce, Vancouver; Gazira Babeli, Italia; Penny Leong Browne, Vancouver; Patrick Lichty, Chicago; Liz Solo, San Johns; y Scott Kildall, San Francisco) pertenecientes a artistas, profesores y críticos que en su vida diaria también desarrollan actividades en ámbitos artísticos y culturales. El grupo puede improvisar o diseñar minuciosamente sus acciones; en ocasiones éstas parten de los movimientos que cualquier avatar puede realizar en SL, en otras conllevan un complejo trabajo de programación. También han abordado acciones desarrolladas en el mundo real y en SL de modo paralelo. Pero es precisamente en el mundo virtual donde estos artistas aseguran poder realizar proyectos que serían inviables en la realidad, accediendo al mismo tiempo a un público potencial mucho mayor: «*Second Life offers a unique space for performance. Without the normal constraints of the body — the usual center of performance — and without a traditional audience, we can try and do things that have been previously thought to be impossible*»¹⁴.

¹⁴ Quaranta, Domenico: «Leap into the void: interview with Second Front», en *Rhizome*, <http://rhizome.org/discuss/view/24830#47672>.

Las acciones de Second Front se caracterizan por un espíritu divertido, absurdo y transgresor que les ha llevado a profanar la última cena de Leonardo (*Second Supper*, 2007), organizar una especie de ataque de pizzas gigantes en respuesta a la implantación de Domino's Pizza en SL (*Pizza Slurt*, 2007), convertirse en zombies para infectar a otros avatares con su sangre vírica (*Zombie Attack*, 2007), o asaltar el Linden Treasury



1
Second Front, *Zombie Attack*, 2007.



2
Second Front, *Pizza Slurt*, 2007.

robando y liberando millones de dólares Linden (*Grand Theft Avatar*, 2008). La estética de sus acciones desprende un feísmo que contrasta con la belleza superficial imperante en SL. Su actividad agitadora pretende introducir elementos de resistencia en la normalidad estetizada y acrítica de esta pequeña sociedad que, pese a la supuesta libertad que brinda a sus residentes, ya tiene unas normas bien establecidas. Estamos, pues, ante actos simbólicos que sólo cobran sentido en SL.

Identidad

Al crear un avatar en SL, debemos adoptar un nombre de pila y seleccionar un apellido entre la lista de los disponibles¹⁵. A continuación, elegimos uno de los ocho avatares básicos e iniciamos nuestra andadura en este universo sintético. Sólo hace falta permanecer unos minutos en la Isla de Orientación en la que aterrizan los recién llegados para darnos cuenta de que la mayor parte de los residentes dedican los primeros instantes de su «segunda vida» a modificar la apariencia física de su avatar. Volver a nacer con la capacidad de decidir cuál va a ser tu complexión corporal, color de pelo, facciones, atuendo, etc., elementos modificables ilimitadamente con un poco de tiempo y dinero. A primera vista, este ejercicio de teatralidad identitaria permite que nuestra proyección-representación¹⁶ en SL escape de las rígidas categorías que restringen la identidad en el mundo real. El proceso puede llegar a ser una acelerada puesta en escena de aquellas lecturas simplificadoras de las influyentes teorías de Judith Butler sobre las que la misma autora

¹⁵ Ya en los años 70, artistas del ámbito feminista como Martha Wilson, Adrian Piper o Jackie Apple basaron algunas de sus obras en el cambio de nombre y apellidos como protesta ante las represivas herencias patriarcales. Por ejemplo, en 1970 Judy Chicago (Judy Cohen) introdujo un anuncio en *Artforum* donde proclamaba su renuncia al apellido de su primer marido (Gerowitz) para adoptar como apellido el nombre de la ciudad donde nació.

¹⁶ García, Alberto; Martínez, Ruth: *Expri-me Second Life*, Madrid, Anaya, 2008, p. 43: «(...) si tenemos en cuenta que nuestro avatar nos representa y que a través de él experimentamos y sentimos: curiosidad, alegría, frustración... ¿no lo podemos considerar una prolongación de nosotros?»

¹⁷ Butler, Judith: «The Body you want», citado por Juan Vicente Aliaga en *Bajo vientre. Representaciones de la sexualidad en la cultura y el arte contemporáneo*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1997, p. 103.

¹⁸ Las siglas MUD se refieren a *Multi User Dungeon*, mazmorra multiusuario, juegos de rol en línea (basados en texto, sin interfaces ni entornos tridimensionales) que toman su nombre de uno de los juegos más conocidos (Dragones y mazmorras). Los MUDs fueron desarrollados por Richard Battle y Roy Trubshaw en la Universidad de Essex en 1983, aunque no se popularizaron hasta finales de los años 80. Los MOOs son MUDs que permiten la creación de objetos (*object orientated MUDs*).

¹⁹ Dibbell, Julian: «A rape in cyberspace», en <http://www.juliandibbell.com/texts/bungle.html>.

²⁰ Cfr. Dixon, Steve: *Digital Performance. A History of the New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge, Massachusetts, MIT, 2005, pp. 473-478.

ironizaba: «Me levanto por la mañana, miro en el armario y decido qué sexo quiero ser hoy. Puedo coger unas prendas y cambiar mi género, estilizarlo y por la noche cambiarlo de nuevo y ser alguien radicalmente distinto»¹⁷. En SL la identidad de género (y la identidad en general) se convierte en un producto de consumo rápido, una mascarada fetichizada que oculta la repetición obsesiva (la performatividad que señalaba Butler) de las mismas normas de género que configuran de manera tantas veces dolorosa la identidad de los sujetos en el mundo real.

Nuestra identidad en SL no quedará definida sólo por el aspecto físico, también por nuestros gustos, preferencias, aficiones, por el manejo de un vocabulario, la pertenencia a un grupo o incluso por la toma de posiciones discursivas. Aunque estos son aspectos determinantes en otros ámbitos de Internet (chats, fotos, listas de correo, MUDs y MOOs¹⁸), la principal diferencia entre estas plataformas para la comunicación (basadas en textos) y SL es que aquí se nos permite tomar cuerpo. Experimentar y relacionarnos a través de un cuerpo virtual que puede ser modificado sin tener en cuenta las categorías corporales normativas. Tras el texto de los correos electrónicos, las descripciones de los chats o los avatares textuales de los MUDs siempre hay un sujeto (y por lo tanto un cuerpo) del que dependen las acciones de su extensión digital. Sin embargo, los avatares visuales de SL parecen propiciar un mayor grado de identificación psicológica entre el usuario y su prolongación gráfica. En este sentido, son conocidas las controversias generadas por las violaciones que tuvieron lugar en el LambdaMOO en 1993, cuando un usuario llamado Mr. Bungle vejó sexualmente a varios avatares sirviéndose de una *woodoo doll*. Tal acción despertó el interés de algunos investigadores¹⁹ que advirtieron de los daños psicológicos que podían acarrear este tipo de agresiones en entornos que, pese a parecer simples juegos o pasatiempos, acaban convirtiéndose en lugares de encuentro y comunicación en los que se produce una auténtica identificación entre el usuario y su avatar²⁰, identificación que se ve reforzada en el caso de los avatares tridimensionales de aspecto «realista».

Teniendo esto en cuenta, resulta especialmente revelador que en SL un elevado número de avatares se ajusten al canon de belleza actual: la imagen superficial y estilizada que podemos conseguir con algo más de dinero en un quirófano. Así pues, las posibilidades de reificación identitaria en SL acaban siendo una trasposición de los modos hegemónicos de construcción del yo existentes en la primera vida, habitualmente fundamentados en el consumo.

A propósito de estas cuestiones, y enlazando con proyectos anteriores relacionados con la suplantación y construcción de la identidad



3

0100101110101101.ORG, *Aimee Weber* (de la serie *13 Most Beautiful Avatars*), 2006, impresión digital sobre lienzo .



4

0100101110101101.ORG, *Harpo Jedburgh* (de la serie *13 Most Beautiful Avatars*), 2006, impresión digital sobre lienzo .

(*Luther Blissset*, 1994-1999; *Darko Maver*, 1998-1999), el colectivo 0100101110101101.org formado por los artistas italianos Eva y Franco Mattes produjo en 2006 una serie de retratos de avatares. El trabajo fue expuesto en un espacio de la galería Ars Virtua (en SL) que reproducía la sala de exposiciones de la Academia de Italia en la Universidad de Columbia (Nueva York), donde la muestra se inauguró 15 días más tarde. En la sala en la que colgaba la serie de impresiones sobre lienzo se situó una pantalla de televisión conectada al espacio de Ars Virtua²¹. Los Mattes juegan una vez más con el binomio realidad / simulacro: la galería virtual es una reproducción de la existente en Nueva York, pero la muestra se inauguró en SL 15 días antes; los retratos impresos sobre lienzo se corresponden con la fotografía digital, supuestamente reproducible y carente de original, pero que a su vez recogen la imagen de un avatar que sólo es real en un entorno virtual; los avatares retratados pertenecen a personas de carne y hueso, y sin embargo contienen una identidad virtual perfectamente válida a la hora de relacionarse, divertirse o consumir en lo que, sin duda, es un nuevo espacio público. La serie de retratos agrupada bajo el título *13 Most Beautiful Avatars* pretende entablar un diálogo con el trabajo de Andy Warhol a propósito de la construcción de la identidad y la capacidad de los *mass media* para transformarla en un producto de consumo. Los Mattes muestran la misma fascinación warholiana, siempre ambigua, alejada de maniqueísmos y juicios de valor, hacia los iconos pop y su capacidad para desvelar los mecanismos que hacen de nuestra identidad una mascarada generada mediante códigos culturales-visuales. Nuestra

²¹ Quaranta, Domenico: «Life and its double», en <http://www.0100101110101101.org/home/portraits/interview.html>.

22 Quaranta, Domenico: «Interview with Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG», en <http://www.0100101110101101.org/home/portraits/interview.html>.

23 Quéau, Ph.: ob. cit., p. 40: «Sin duda alguna, la huida de la verdadera realidad y el refugio en realidades de síntesis van a permitir que nuestras sociedades, invadidas por el paro estructural, ofrezcan a millones de ociosos forzosos alucinaciones virtuales y drogas virtuales, capaces de cautivar a cuerpos y espíritus, al tiempo que se desarrollan nuevos mercados, además de nuevas formas de control social».

percepción de las imágenes reales siempre estará condicionada por los medios de comunicación, la fotografía y la tradición pictórica (la retratística en este caso). En opinión de Franco Mattes: «*In Second Life you are forced not to be yourself, to wear an ultra-modern 3D mask. But masks are not there to hide your real identity, on the contrary they are there to show who you really are, since you can ignore social restrictions*»²².

Conclusiones

SL aparece así como un espacio que posibilita la realización de aquellas ideas tecnoutópicas (tecnorománticas) que nos hablaban de la maleabilidad del cuerpo y la identidad, de la libre circulación de datos, de nuevos espacios públicos para la comunicación al margen de poderes y jerarquías políticas, sociales, económicas, etc. Frente a estas lecturas de carácter más bien tecnofílico, frente a la fascinación tecnológica producida por esta «alucinación consensual», sería demasiado fácil apuntar toda una serie de argumentos que descubriesen cómo SL no es (al menos de momento) sino un pequeño teatro (en el peor de los sentidos) dominado por las mismas dinámicas alienantes que atraviesan nuestras vidas: un peligroso «cliché consensual»²³. En última instancia, la demarcación de una segunda vida en la que artistas y usuarios comparten un mismo espacio no deja de estar condicionada por la «secundariedad» de SL, siempre supeditada al mundo real con respecto al cual se nos demuestra frustradamente mimético. Sin embargo, ciertas prácticas artísticas, autoerigidas en último eslabón de la vanguardia más politizada, parecen tener un pequeño margen de maniobra haciendo uso de SL como el último espacio donde podría ser viable un determinado tipo de resistencia (aunque se trate de una resistencia en términos simbólicos), el último rincón que permita la verdadera disolución entre arte y vida, esto es, la consecución consolatoria y agonística de la eterna utopía vanguardista.