

De nou, una epidèmia de ball

Un estudi de pràctiques artístiques que exploren presencialitats especulatives i noves performativitats a les plataformes digitals contemporànies

Bani BRUSADIN i Nil MARTÍN

Bani Brusadin
Universitat de Barcelona
ORCID ID: 0000-0003-4090-9924
alt.bani@gmail.com

Nil Martín
Universitat de Barcelona
nilmartinlop@gmail.com

NOTES BIOGRÁFIQUES:

Bani Brusadin és comissari, educador i investigador amb formació en estudis de comunicació, producció cultural i activisme creatiu. És comissari del programa 2025 de Medialab Matadero i de la 5a Biennial d'Art Industrial (Croàcia). Va dirigir el festival The Influencers (2004-2019) i va ser comissari dels festivals transmediale (2023), Tentacular (2018-2019) i del programa DONE de Foto Colectania (2022-2024).

Nil Martín és graduat en Comunicació i Indústries Culturals (UB) amb Premi Extraordinari i diplomant en Interpretació (Eòlia CSAD). Guanyador del Premi al Millor TFG d'Estudis de Teatre Contemporani (2022). Cocreador de L'Última Merda Col·lectiu i ponent en iniciatives com l'Escola de Pensament del Teatre Lliure i Digital Leap (Institut Ramon Llull, Erasmus+).

Resum

Les arts en viu —el teatre, la dansa, la performance, etc.— tenen un dels seus valors fonamentals en la trobada, en la copresència d'una sèrie de persones en un mateix aquí i un mateix ara. Per contra, sovint es parla dels espais digitals i les xarxes socials com a paradigmes de la descorporeïtzació. Això, però, és ben bé així? Aquest article proposa una revisió de gestos performatius i intervencions d'artistes en cultures d'usuaris en línia com a «presencialitats especulatives».

Pot sorgir un efecte de copresència quan es genera un efecte d'espai i temps compartits. La presencialitat especulativa, però, sembla ser un efecte específic de les plataformes digitals que sorgeix en el panorama complex de mediació tecnològica generat per les xarxes socials i altres infraestructures digitals.

En analitzar diverses estratègies artístiques desenvolupades en l'última dècada, suggerim que —com una nova «epidèmia de ball» que s'estén a través de plataformes— la presencialitat especulativa sorgeix i fomenta nous gestos performatius de tota mena, originals o repetits, senzills i memètics, o bé complexos i metadiscursius. Finalment, sostenim que, dins d'un ventall de pràctiques tan divers i irregular, algunes d'aquestes manifestacions amplien la noció mateixa d'acte performatiu en adaptar-se a les regles i tempos de les infraestructures i protocols digitals.

Paraules clau: presencialitat especulativa, performance accidental, cossos innatursals, plataformes digitals, xarxes socials

Bani BRUSADIN i Nil MARTÍN

De nou, una epidèmia de ball

Un estudi de pràctiques artístiques que exploren presencialitats especulatives i noves performativitats a les plataformes digitals contemporànies

Introducció: una investigació en curs

Aquest article presenta reflexions que sorgeixen d'una sèrie d'activitats de comissariat, producció i recerca sobre temàtiques que Nil Martín observa des de l'àmbit de les arts escèniques i la comunicació cultural i Bani Brusadin des de la seva experiència pràctica i teòrica en l'àmbit de les arts visuals i dels estudis crítics sobre tecnologia. Aquest estudi és el testimoni de transformacions encara en curs i, possiblement, a causa de la naturalesa mateixa del tema, en construcció permanent. Plantegem la fusió de perspectives diferents i la proximitat amb les pràctiques estudiades com a estratègia per respondre a la necessitat no només de documentar, sinó també d'acompanyar aquestes pràctiques creatives i els mètodes artístics (Fuller, 2008) objecte de l'estudi. En aquest sentit, la nostra reflexió té també dos objectius específics: observar vectors històrics i conceptuals entre projectes de disciplines aparentment diferents i donar legitimitat a un panorama emergent de pràctiques experimentals, amb l'esperança de contribuir als seus reconeixement i creixement.

Una noció temptativa: presencialitat especulativa

Quan parlem d'arts en viu en mitjans digitals, és inevitable enfrontar-nos al dilema de la definició ontològica d'*arts en viu*, en relació amb la mediació tecnològica. Hans-Georg Gadamer (1996), i també investigadores més recents com Peggy Phelan (1993), defineixen el teatre com un art de confrontació directa amb l'espectador, és a dir, sense mitjà. Amb aquesta tesi es confronten defensors de la mediació tecnològica com Philip Auslander (2008: 3), que s'oposa a «la reductiva oposició binària del directe i el mediatitzat», així com al fet que les obres artístiques en viu mediatitzades siguin considerades «reproduccions artificials del real». Anant un pas més enllà, la mediació no només no té per què ser un obstacle per a la representació performativa, sinó que pot ser *en si mateixa* performativa. El mateix mitjà de transmissió *produeix* i *genera* i és part del missatge.

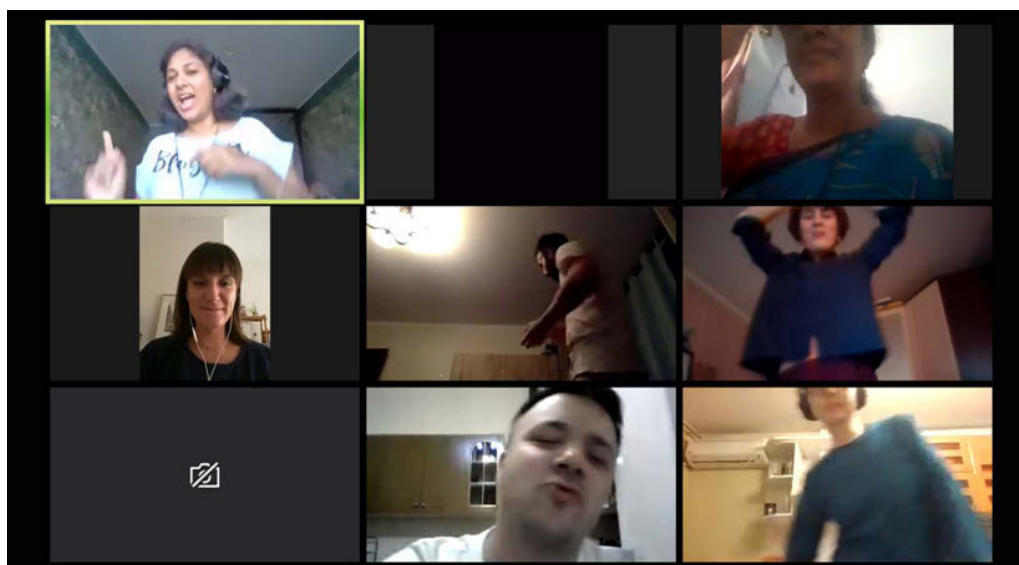
Utilitzarem avui la idea temptativa de *presencialitat especulativa* com a instrument per parlar de certs fenòmens creatius (individuals i col·lectius; intencionals i involuntaris) que juguen amb els límits entre els cossos i el temps i l'espai compartits a través de la mediació de les xarxes socials i altres plataformes digitals. Abordarem aquest concepte des de quatre vessants, que es toquen i entrecreuen entre ells: l'espai, el cos col·lectiu, allò innatural i performar la plataforma.

Copresència

La noció de copresència és un motiu clàssic de l'art a distància des dels primers experiments de telepresència als anys vuitanta i noranta. Aquest concepte s'ha vist profundament transformat pel creixement de les fàbriques algorítmiques (sistemes de dades, xarxes socials, capitalisme de la vigilància, etc.), especialment a partir de la primera dècada del segle XXI. Aquest fenomen es va veure accelerat durant la pandèmia de la Covid-19 (2020-2023), quan es va produir una reestructuració de la intimitat, la precarietat econòmica i emocional, entre altres aspectes.

Un exemple clàssic —i encara vigent, tot i l'evolució profunda de la mediació tecnològica els últims quinze anys— és la sèrie de projectes de Natalie Bookchin, que inclou *Long Story Short*, *My Meds* o *Mass Ornament*, i que va explorar, entre el 2009 i el 2016, les possibilitats de coordinació entre individus a través de les xarxes i la visualització de la transformació de la noció d'intimitat i dels lligams socials.

Els projectes de Bookchin són especialment rellevants en aquest context perquè exploren estratègies de recerca i formalització que combinen l'estudi etnogràfic amb la memòria i l'activació «fora de temps» de formes autòctones d'intervenció performativa col·lectiva. Aquest enfocament ofereix una perspectiva innovadora sobre com es poden analitzar i representar les dinàmiques socials contemporànies. Tornarem a aquesta qüestió més endavant i destacarem exemples específics que enriqueixen aquesta mirada.



Rimini Protokoll. *Call Cutta at Home* (2020).

Un altre cas paradigmàtic de l'ús artístic de la copresència a través de mitjans tecnològics i digitals és el de la trilogia *Call Cutta* (2005-2020), de Rimini Protokoll: de la idea de copresència a través d'una trucada telefònica (*Call Cutta*, 2005), es passa a la integració d'elements interactius (*Call Cutta in a Box*, 2008) o, en la darrera part, a l'ús de la *webcam* i de plataformes de videoconferència, tan esteses en la pandèmia (*Call Cutta at Home*, 2020). Participants europeus es comuniquen, per telèfon o per videotrucada, amb treballadores d'un *call center* a Calcuta, a l'Índia. A través d'una sèrie de premisses i dispositius tecnològics i performatius, se'ls convida a descobrir els espais de l'altre a través de la seva mirada. Molts dels participants en les diferents peces de la trilogia afirmaven sentir-se «molt a prop» de l'altre, malgrat els 10.000 km que els separaven (Widmann, 2009). D'alguna manera, tots dos espais convergien, generant un efecte de copresència. A *Call Cutta*, el distanciament i la mediació tecnològica no impedeixen l'obra teatral, sinó que, en aquest cas, són l'obra; sense aquestes condicions, l'efecte dramàtic i vívid que assoleix la peça no seria possible. En paraules de Kara McKechnie (2010: 75), les obres de Rimini Protokoll esdevenen representació perquè estan mediatitzades i situades en un context teatral.

El cos col·lectiu

L'epidèmia de ball, un fenomen de coreomania col·lectiva i difícil d'explicar ocorregut a l'Europa del segle XVI (Martínez, 2019), troba el seu reflex contemporani en el fenomen de viralització i propagació del moviment a TikTok.¹ Les *cover dance*, primerament a YouTube, i ara els *trends* ballats de la plataforma TikTok (abans Musical.ly) fan que el gest performatiu, multiplicat i transmissible, salti d'un cos a un altre tal com ho fa un mem, unitat mínima d'informació que es propaga «saltant de cervell en cervell», segons la definició fundacional de Richard Dawkins (1976). Aquesta propagació de moviments, reproduïts i recorporeïtzats una vegada i una altra, que han recollit artistes i curadores com Nina Davies (2022) o Estela Ortiz (2020), ens porta a la idea d'un cos col·lectiu, generat de la suma de cossos i moviments en sincronia i comunicació a la xarxa.

L'estudi de plataformes com TikTok presenta diversos reptes metodològics i conceptuals que cal considerar. Un dels principals reptes metodològics és la documentació de materials efímers, sovint filtrats per algoritmes, que caracteritzen la dinàmica de la plataforma.² Aquests materials són pobres en termes de durabilitat i profunditat, i estan marcats per un procés constant d'acumulació i repetició. Això genera dificultats a l'hora de construir una memòria col·lectiva, ja que la naturalesa efímera dels continguts fa que sigui

1. En les diferències entre propagació i viralització de continguts, aprofundeixen Jenkins, Ford i Green a *Cultura Transmedia* (2015), un assaig ja clàssic de l'àmbit de la comunicació i els mitjans.

2. Les qüestions metodològiques de l'estudi de les cultures d'usuaris a l'època de les grans plataformes han sigut tractades per nombroses recerques acadèmiques, para-acadèmiques i artístiques enfocades inicialment cap al *folklore* digital o als mètodes digitals i després a aspectes més específics que aquí ens és impossible resumir. Pel que fa específicament a TikTok, hem trobat especialment interessants les aproximacions del col·lectiu The Hmm (2020) i De Seta (2024).

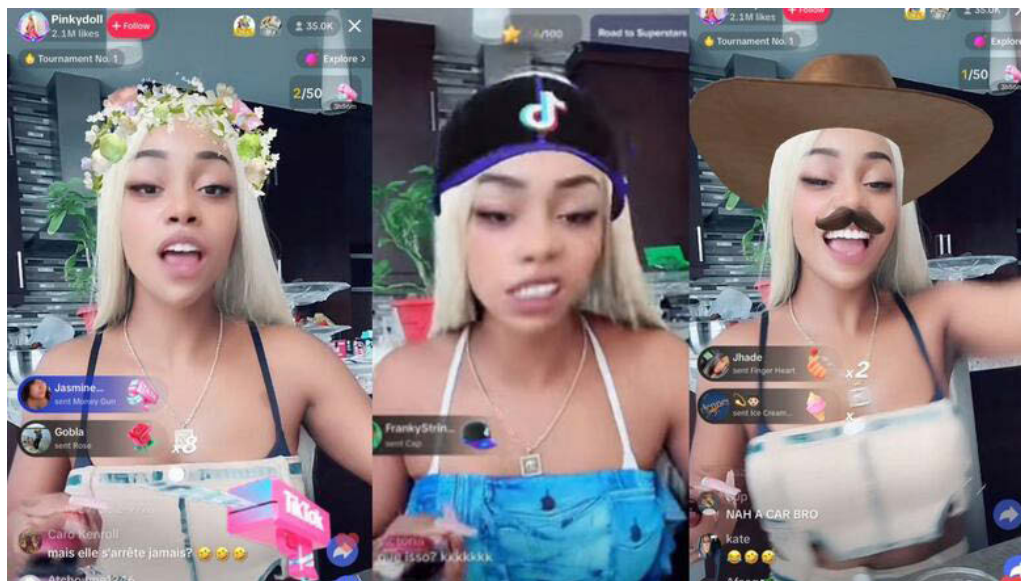
complicat mantenir una línia temporal o una visió coherent del conjunt de l'activitat a la plataforma.

A més d'aquests reptes metodològics, emergeix un repte conceptual que implica la tensió entre dos models de creació de contingut. D'una banda, els creadors i les creadores de contingut individuals, que generen materials amb l'objectiu de monetitzar-los, i, de l'altra, el gest mimètic o memètic, caracteritzat per una producció col·lectiva i d'autoria difusa, on els continguts es repeteixen i es transformen en patrons propagables. Aquesta dinàmica es veu alterada per les condicions imposades pels algorismes, que regulen la monetització d'una manera diferent en funció de cada plataforma.

No podem parlar de cos col·lectiu sense tenir en compte la poderosa realitat de les plataformes on aquesta epidèmia de performativitat es desplega. En les plataformes comercials que coneixem i que han dominat els darrers quinze anys d'internet, hi ha un procés estàndard de creació de valor que aposta per una separació entre autors i públic, és a dir, per fer emergir un nombre controlat de creadors de contingut com a autors individuals, capaçs de generar *engagement*, és a dir interacció amb els continguts i implicació comunicativa. Malgrat que aquesta suposada implicació requereix la intervenció activa dels usuaris basada en fenòmens com la imitació memètica, es tracta fonamentalment d'un procés de captura de l'atenció que produeix una tendència centrípeta (centralitzada per les plataformes) que va en contra de la dinàmica centrífuga del cos col·lectiu tal com el concebem nosaltres.

La presència innatural

Per emmascarar el procés extractiu d'intel·ligència de les xarxes socials contemporànies, les seves interfícies produeixen una sensació d'acumulació inextinguible. L'estranyesa dels continguts que el «nostre» *feed* ens regala és només una de les estratègies de captura que comentàvem. Es demana la nostra atenció, però la majoria dels usuaris som els que menys en gaudim: mirem, fem *scroll*, potser ens impliquem reenviant allò que ens crida més l'atenció i passem endavant, sense generar memòria profunda d'aquesta experiència. Amb aquesta anàlisi qualitativa, inspirada pel mètode dels mateixos artistes, proposem aturar i capgirar aquest procés semiautomàtic i posar el focus en algunes tendències efímeres. És el cas de la moda passatgera dels NPC, sigles que fan referència als *non-playable characters* (personatges no jugables, en català) dels videojocs, figures necessàries per desenvolupar l'escenari i la narrativa del joc. Tot i que es desenvolupen videojocs en els quals alguns d'aquests personatges passius són controlats i generats dinàmicament per sistemes d'intel·ligència artificial (IA), normalment, als jocs més comuns d'aquests darrers anys, els NPC compleixen un rol merament funcional i decoratiu, amb moviments senzills, estandarditzats i econòmics pel que fa a l'ús dels processadors. Durant un període de temps, van esdevenir especialment populars les recreacions de les corporalitats NPC a plataformes com TikTok (Park, 2023). L'objectiu de desenvolupar aquesta corporalitat innatural pot ser la monetització a través de l'estranyesa i l'exposició del cos (sovint, femení), com és el cas de la *streamer* canadenca Fedha Sinon, més coneguda



Recull de captures de vídeos de Pinkydoll (Fedha Sinon) a Tiktok.

com a Pinkydoll. No obstant això, aquest mateix procés d'autoexhibició i explotació ens mostra també el potencial inèdit dels gestos i moviments per accelerar i amplificar dinàmiques col·lectives que l'*scroll* infinit amaga i naturalitza. Per descomptat, les corporalitats NPC es poden explorar dins i fora de la pantalla amb finalitats més artístiques o, fins i tot, iròniques, tal com ho fan la parella de ballarins polonesos Nicki i Loczek, més coneguts a TikTok com a Loczniki. Però la mateixa Pinkydoll, amb totes les contradiccions estètiques i polítiques que les seves activitats comporten, és una mostra d'acte performatiu innatural que no necessita cap ironia o distància crítica.

En el cas dels NPC, el cos deixa de ser «natural» i esdevé inquietant o monstruós, en dur-nos a aquella estranya línia a la qual sovint s'ha fet referència amb el nom de la vall inquietant o *uncanny valley* (Mori [et al.], 2012). El cos innatural ens obre a una forma de ser «no tan humà», que desafia les nocions establertes de normalitat dels cossos, i ens permet descobrir altres maneres d'esdevenir comunitat des de l'ús del cos.

La coreògrafa Núria Guiu, per exemple, ha dut els cossos innatursals i virtuals de TikTok no només a les sales de teatre, sinó també a l'espai públic, amb el projecte *Cyberexorcisme* (2021-), un espectacle de dansa amb versió de sala i versió *site specific* pensada per a espais no convencionals. Un enfocament similar és el de Nina Davies en la peça *Bionic Step* (2022). Tant Guiu com Davies reivindiquen un cos híbrid, sense cap nostàlgia pels moviments orgànics i mimètics de la natura. De fet, sempre hem sigut éssers barrejats amb la tecnologia, i els gestos incoherents, absurds i innatursals dels milers de performers a les xarxes —espontanis o monetitzats— obren noves possibilitats per entendre el procés evolutiu de la nostra imaginació corporal i, potser, fins i tot, provocar canvis de ritme —acceleracions, alentiments, distorsions— que puguin qüestionar les relacions de poder material i cultural a les xarxes corporatives actuals.



Núria Guiu Sagarra. *Cyberexorcisme - site specific* (2022).

Performar la plataforma

El cos abstracte dels tiktokers, el temps distorsionat dels seus vídeos breus, o els gestos que no només provenen d'una pantalla sinó també del context, ens porten cap a una altra perspectiva en la qual la presumpta *innaturalitat* consisteix, en realitat, en la possible col·laboració entre els cossos dels usuaris, els gestos materials o conceptuals dels artistes i la mateixa lògica de funcionament tecnopolítica de les plataformes. Aquesta dinàmica ens endinsa en pràctiques anòmales d'artistes (i a vegades, també d'usuaris qualssevol) que «fan performar» la plataforma, és a dir, que interactuen de manera insòlita o espúria amb el principis de funcionament de la seva interfície, amb els hàbits socials dels seus usuaris i comunitats o, fins i tot, amb el disseny de la infraestructura mateixa de la plataforma, incidint en la distribució de la circulació dels continguts i el control de les relacions entre usuaris.

Quan parlem de *performar la plataforma*, no ens referim a una representació teatral d'aquestes qüestions, sinó més aviat a l'esforç per habitar els mateixos sistemes de computació a escala planetària i les seves interfícies (Flender, 2019; Brusadin, 2021). A través dels cossos, les seves empremtes, els seus dobles i els seus fantasmes, es posa llum a uns marcs tecnològics, les coordenades dels quals normalment són opaques.

Hi ha gestos que funcionen com a miralls de les plataformes digitals i trenquen l'efecte de transparència i eficiència tècnica que aquestes plataformes projecten. Aquesta performativitat comença sovint amb accions senzilles i quotidianes com ara vendre un objecte a internet. Què fa la gent per penjar una foto d'un mirall (real, no metafòric) sense que el seu cos hi surti? Què revela de la plataforma mateixa aquesta microperformance involuntària? En aquest senzill exemple —immortalitzat en projectes com *Craiglists Mirrors*,



Desconegut (recollit per Eric Oglander).
Craiglists Mirrors (2014-2016).

d'Eric Oglander (2014-2016)— el context es transforma en contingut, i el mateix procés d'interactuar amb plataformes alhora tècniques i socials obre una esquerda sobre tot allò que la xarxa comercial vol amagar, perquè no és funcional per a l'objectiu primari de la capitalització de l'*engagement* i de la promoció individual. No és bonic, estàndard, normatiu, explotable.

Altres miralls ens mostren com «fer performar» la plataforma pot adquirir una profunditat conceptual inèdita. Amb la sèrie *The Phantom of the Mirror* (2013-) l'artista Mario Santamaría recopila imatges de visites de les càmeres robot de Google a espais històrics, com el Palais Garnier de París o el palau de Schönbrunn de Viena. Aquestes visites quedarien completament amagades rere la interfície llisa de Google Earth si no fos que, de tant en tant, als museus o residències nobiliàries històriques la càmera es troba davant un mirall que capta el mateix dispositiu, estrany i futurista, que l'empresa fa servir per automatitzar el procés. Aquests casos d'autoperformance robotitzada trenquen l'altra performance, la de la representació regular i aparentment objectiva del món, mentre la intencionalitat de l'artista fa visible l'existència de processos d'observació automàtica que ja no requereixen l'esguard humà i que generen noves visualitats.

Una altra manera de performar la plataforma implica subvertir-ne els usos o afegir-hi implicacions polítiques. És el cas de *Palestinder*, una intervenció esteticopolítica sorgida a Palestina el 2014, que consisteix a utilitzar aplicacions de cites com Tinder per explorar com les vides i els drets de les persones palestines són percebuts en un context de conflicte. Un grup d'usuaris dels territoris palestins van flirtejar amb altres usuaris a l'altra banda de la frontera i les converses generades entre usuaris van ser mostres evidents de prejudicis i racisme que revelaven les profundes injustícies a la regió i les dimensions quotidianes de la violència. Aquest experiment va ser documentat en temps real a través d'un blog a Tumblr. Esmentem el cas *Palestinder* per la seva rellevància històrica i política, però casos similars s'han produït en moltes ocasions, entre les quals podríem incloure l'ús intencional



Una conversa al xat de Tinder part del projecte *Palestinder* (2014)

de plataformes socials per grups d'activistes a Ucraïna, que han fet servir Tinder com a eina d'intel·ligència de codi obert (coneguda internacionalment com a *open source intelligence* o OSI) per crear familiaritat amb soldats russos desplegats al territori ucraïnès i obtenir-ne informació que es pogués utilitzar en la defensa del país (Bielskyte, 2022).

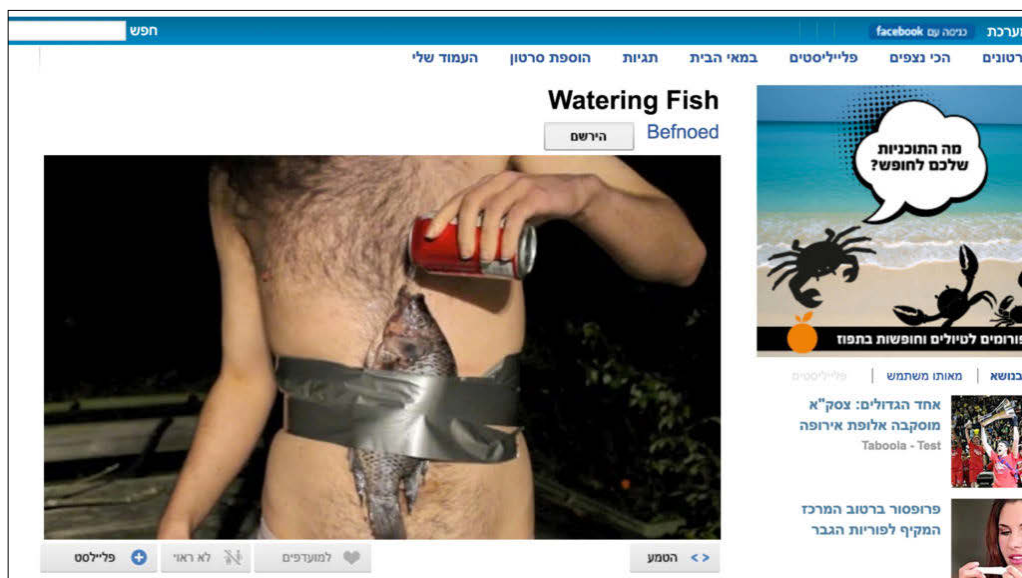
En alguns casos, la plataforma no és només una col·laboradora, sinó còmplice o protagonista de la performance. Amb el projecte *Google Maps Hacks* (2020) Simon Weckert es va dedicar a passejar durant una estona per carrers poc transitats de la seva ciutat mentre transportava 99 telèfons mòbils de segona mà en un carretó de mà. Amb tots els telèfons amb l'app oberta i el GPS activat, aconseguia fer que un carrer marcat a Maps com a verd (descongestionat) es tornés vermell (col·lapsat), la qual cosa modificava els comportaments dels usuaris que, confiant en les recomanacions de l'app, redirigien els seus cotxes cap a altres rutes per evitar embussos. Com si fos un moviment de *jujitsu* o una tàctica de guerrilla, Weckert utilitzava la mateixa força de la plataforma contra si mateixa.

Aquesta mena d'intervencions són polítiques i juguen amb la materialitat de les infraestructures digitals, però, al mateix temps, obren la possibilitat de gestos poètics amb la col·laboració creativa involuntària de les plataformes com a artefactes híbrids, tecnològics i socials. David Horvitz, amb *Public Access* (2011), va penjar fotos de paisatges a les entrades de la Viquipèdia per a les ubicacions pertinents —unes platges de Califòrnia poc populars, on l'artista sol passejar— afegint noves imatges o substituint les imatges existents. Les noves imatges representaven els llocs d'una manera objectiva i coherent amb les directrius de la plataforma, però amb una particularitat: ell apareixia a totes les imatges, encara que fos en un pla molt llunyà, com a

detall absolutament secundari, sovint com a silueta d'una persona d'esquena mirant l'oceà. Aquesta acció va provocar debat entre la comunitat de la Viquipèdia, ja que els moderadors, actors involuntaris de la performance, no entenien qui era la persona de les fotografies ni per què feia el que feia. Van debatre —de manera visible segons les regles de la mateixa plataforma— si es podia considerar un acte d'autopromoció i, finalment, gairebé totes les fotos originals van ser suprimides com a actes de «vandalisme», i l'accés de Horvitz a Viquipèdia va ser restringit. Horvitz no volia denunciar o criticar Viquipèdia, sinó expandir la seva exploració creativa —molt influent i àmpliament reconeguda al món de les arts visuals— dels moments de trencament poètic als espais quotidians, en aquest cas suggerint que fins i tot una plataforma com la Viquipèdia podria ser un espai per a la imaginació, i els seus moderadors, companys de ball d'una insòlita coreografia. D'una manera inesperada pel mateix Horvitz, els mateixos moderadors van agafar un protagonisme problemàtic que va afegir una nova capa a la intervenció, revelant altres performativitats implícites en el disseny de la plataforma i el seu impacte.

Un exemple èticament més complex és el de l'acció d'Eva i Franco Mattes *BEFNOED* (2013-). Acrònim de *By Everyone, For No One, Every Day*, és una aproximació artística i provocadora al món de les microfeines i alhora de les comunitats considerades marginals de l'internet d'arreu del món. L'acció va consistir a contractar, mitjançant plataformes de *crowdsourcing*, treballadors anònims, sense explicar-los que participarien d'una obra artística. Se'ls va donar instruccions per filmar-se duent a terme comeses tan absurdes com enganxar-se un peix amb cinta aïllant a la cintura i donar-li beure, llepar una roda de cotxe o saludar a la càmera amb un cubell al cap. Les persones involucrades després havien de penjar les imatges a les seves xarxes socials i enviar captures de pantalla als artistes. Les seves identitats, ubicacions i motivacions continuen sent desconegudes per al públic que veu els vídeos resultants, al Tumblr dels artistes o en galeries i museus. *BEFNOED* explora la performativitat involuntària o semiaccidental a diversos nivells. Aquest tipus de comportaments estranys (o, fins i tot, morbosos) exposen de manera paradoxal dos vessants contradictoris: per una banda, la complexitat dels nous processos d'explotació laboral i geopolítica; per altra banda, el potencial perdut de la xarxa com a espai performatiu irregular i divers, on la capacitat de connexió sense mediació i filtres genera aliances i descobriments, sorpreses i col·laboracions, que ara sobreviuen com a fenòmens buits i monetitzats, o bé aïllats en comunitats subculturals.

Hi ha moltes altres maneres de coreografiar les infraestructures de manera subtilment problemàtica. Només volem esmentar-ne una especialment rellevant per l'aparent senzillesa amb la qual aborda la complexa qüestió de la intel·ligència artificial. El 2019, l'artista Lauren McCarthy dissenya la instal·lació *Waking Agents*, un espai acollidor i immersiu on convidava els i les visitants a estirar-se en uns grans matalassos i a fer una migdiada amb l'ajut i l'assistència d'un «coixí intel·ligent», que feia de guia, acompanyant i cuidant l'usuari mentre oscil·lava entre la consciència i la inconsciència. No obstant això, els coixins, realment, no incorporaven cap IA, sinó que cadascun d'ells



Una persona realitza una estranya instrucció per a BEFNOED (2013-).

estava controlat per un treballador contractat per l'artista a un altre continent. La seva feina consistia a fer-se passar per un assistent intel·ligent, performant segons els codis i mecanismes comunicatius propis d'una IA. La seducció i l'engany són elements clau d'aquesta performance, incòmoda i visionària alhora: quins aspectes de la IA requereixen un intens treball impossible d'automatitzar? Quines desigualtats socials reflecteix i reforça? Els processos d'automatització disminueixen la complexitat humana? O bé ho fan el disseny capitalista dels modes de treball i els tempos del *mindfulness*, que ja són per si mateixos formes de simplificació i reducció de la diversitat?

Un cos postdigital: Live Action Role Play (LARP) i Real Game Play (RGP)

Al final del nostre recorregut volem deixar entreveure la possibilitat d'anar més enllà del nostre rol d'usuaris (més o menys obedients) i imaginar l'existència de formes de vida híbrides i altres comunitats performatives especulatives. En aquest sentit, els cossos innatursals i les plataformes com a coreografies involuntàries són alguns dels ingredients d'una nova corporalitat ambigua que podríem definir com a *postdigital*, en tant que vehicle d'inquietuds generades per la contaminació d'experiències i lògiques que esborren definitivament la distinció entre en línia i fora de línia.³

El nostre recorregut acaba una mica com ha començat, retornant a la copresència, però des d'una mirada absolutament diferent, lluny de les càmeres web i les finestres de videoconferència. Parlem dels cossos copresents del Live Action Role Play (LARP), un enfocament lúdic, artístic i, fins i tot, social, que ha investigat el col·lectiu berlinès Omsk Social Club amb projectes com *Unrealism* (2020). El projecte reflexiona sobre conceptes com la

3. Sobre la noció de *postdigital*, les pràctiques creatives que la van posar en voga a partir del 2008 - 2015 i les seves conseqüències estètiques i tecnopolítiques, destaquem en particular Kholeif (ed.), 2013; Cramer, 2014; Bishop [et al.] (eds.), 2016; Contreras-Koterbay i Mirocha, 2016; Cramer i Jandrić, 2021; Dewdney i Sluis, 2022.

connectivitat global, la manca de singularitat en entorns digitals, el posthumanisme, la vida en línia com a «depressió còsmica» o l'omnipresència de la representació: «ningú treballa realment, avui, en el món occidental; tots juguem rols» (Omsk Social Club, 2020b).

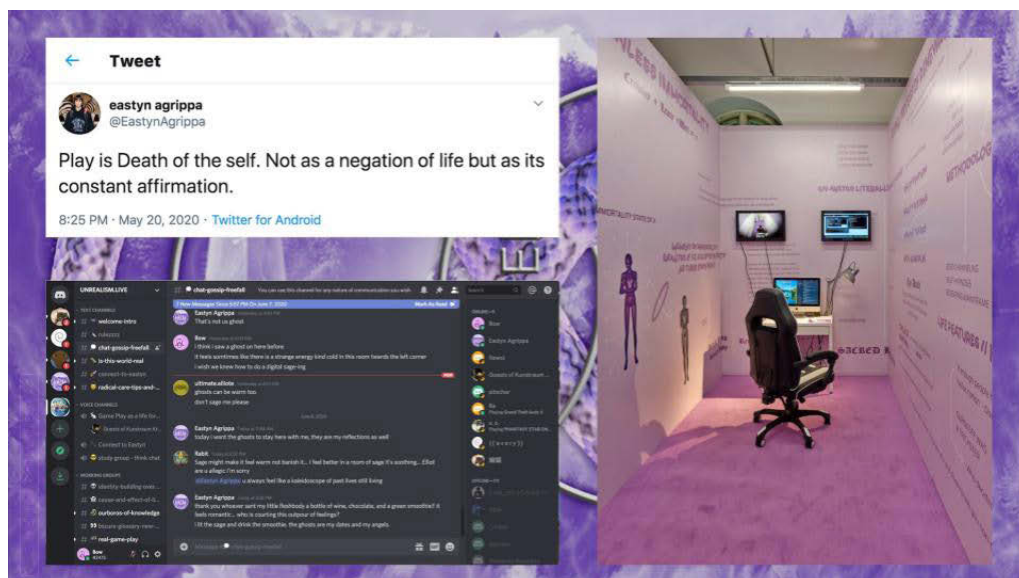
Omsk treballa amb el que anomena Real Game Play (RGP). Dins el món dels jocs de rol o *role playing games* (RPG) —jocs dins dels quals els participants adopten un paper o personatge— existeixen els jocs de rol en viu o *live action role-playing* (LARP), en els quals els participants encarnen i actuen, físicament i a temps real, les accions dels seus personatges. Omsk crea el concepte del Real Game Play (RGP), que es podria definir com una mescla del LARP amb la identitat o vivència pròpia del participant, una metaestructura composta pel jo del jugador i pel personatge que encarna. Un apropament multimodal per explorar la realitat virtual. La voluntat de l'RGP és que els participants visquin experiències úniques i incomparables, i que, per la difícil dissociació entre identitat i personatge, el joc els marqui prou perquè surtin modificats de l'experiència (Omsk Social Club, 2020b: 3, i Omsk Social Club, 2020c).

Unrealism és un RGP que es construeix amb els participants. La dramàturgia la vehicula Eastyn Agrippa, un personatge de gènere no binari, poli-amorós, anarquista radical i fluid en tots els aspectes, el qual decideix viure durant cinquanta-sis dies en línia, fent servir l'espai físic només per existir, com un lloc on el seu cos pugui residir mentre la persona viu completament en línia (Omsk Social Club, 2020c). Encarnat per persones diferents al llarg de tot el projecte, Agrippa s'instal·la a una habitació, a la galeria Kunstraum Kreuzberg/Bethanien, i genera al seu voltant una experiència gamificada oberta a qualsevol usuari, ja que aquesta base o *backend* d'usuaris/espectadors és el que fa que l'experiència sigui, efectivament, «viscuda» (Omsk Social Club, 2020b).

Els participants poden entrar en contacte amb Agrippa i entre ells mitjançant el LARP, i encarnar personatges (com la mare d'Agrippa, un amic, la seva mentora, etc.) a través de xarxes socials com Instagram, Twitter o Discord, així com comprar al web *tokens* virtuals a Agrippa.

Al mateix temps, en constituir-se una metaestructura entre el personatge i el jo de cada participant, l'experiència esdevé incorporària i, paradoxalment, al mateix temps, eminentment corporeïtzada, fet que desmunta la idea cartesiana de divisió ment-cos. A més, es tracta d'una experiència efímera, viva i performativa, fet que ens connecta molt amb els atributs de les arts en viu.

Per al crític d'art Michael Fried, estar present, més que no pas estar en un mateix lloc o en un mateix moment, és involucrar-se. Fried veu la presència com «la complicitat especial que l'obra exigeix del qui la mira. Es diu que quelcom té presència quan demana que l'espectador ho tingui en compte, s'ho prengui seriosament» (Dixon, 2007: 134). A la pàgina web, Omsk remarca la necessitat d'involucrar-se en les seves propostes: «Si us plau, recorda que aquestes obres són molt fràgils i que requereixen la participació col·lectiva per funcionar. No funcionaran només per a tu, tu t'hi has d'entregar i elles et donaran un retorn» (Omsk Social Club, 2020a).



Twitter (ara X), Discord o una galeria d'art són alguns dels espais tangibles i intangibles on es produeix *Unrealism* (2020), d'Omsk Social Club.

Les realitats consensuades, com la que es produeix a *Unrealism*, són el resultat de marcs narratius o d'al·lucinacions col·lectives. De fet, aquesta dissolució de la identitat personal, una mena d'antídot a la subjectivitat hipersensible del cos precari, barreja elements de la cultura *rave*, una certa sensibilitat postdigital i les regles del LARP, convertit aquí en *Real Game Play*. És en aquesta línia que el treball experimental d'Omsk sembla una estratègia per reivindicar la necessitat de recuperar capacitat d'acció davant la distracció col·lectiva de la propaganda o el gran joc de rol capitalista.

Un cop més, doncs, la plataforma esdevé cabdal en l'acte performatiu. No només com a terreny de joc o pista de ball, sinó com a companya de ball o, fins i tot, intèrpret protagonista d'aquesta dansa col·lectiva entre usuariat i plataformes. La subversió de les lògiques de la presencialitat —en el seu sentit més literal— expandeix la performativitat cap a un escenari on el cos humà no és necessàriament el principal protagonista i l'*ara* i l'*aquí* adquireixen noves dimensions. Aquesta exploració d'altres escales ens sembla fonamental, no només com a evolució de les arts performatives, sinó com una oportunitat per imaginar noves comunitats creatives i establir una relació emancipadora i transformadora amb les infraestructures tecnològiques digitals.

Conclusions: cossos, escales, relacions (queda molt per ballar)

El nostre recull de projectes i pràctiques posa de manifest que la mediació digital no només no és un obstacle per a les pràctiques performatives, sinó que pot donar lloc, precisament, a fenòmens inèdits, impensables sense aquesta mediació. La *presencialitat especulativa* a què ens hem referit no ve a substituir, i encara menys a provar d'imitar, la presència analògica, vinculada amb la noció més tradicional de les arts en viu. És un espai més d'exploració, tant per a artistes com per a tota mena d'agents creatius o usuaris. Alhora, convé observar també la materialitat dels contextos en què aquestes manifestacions

es produeixen: com hem anunciat prèviament, les plataformes on la majoria d'aquests casos tenen lloc es mouen per interessos mercantils i uns valors polítics, ideològics o econòmics molt determinats.

I, amb tot, és en aquesta xarxa, situada en un espai i un temps històric determinats, on trobem la possibilitat d'aquest cos col·lectiu, on tot és propagable, si bé volàtil, on es difonen les lògiques autorals del mercat, i on hi ha cabuda per a noves formes de corporalitat, radicalment contemporànies. Expressions corporals menys naturals i sovint híbrides, on la noció de cos és compartida amb cossos complexos no exclusivament orgànics i no necessàriament a l'escala del cos humà individual. On la plataforma actua com a *cos no-cos* capaç de performar per si mateixa o de ser performada, *ballada*, per qualsevol usuari, de forma conscient o inconscient.

En aquest ecosistema, s'obre un espai perquè l'art pugui generar fissures, ironies, expressions crítiques o poètiques, que posen el focus sobre els mecanismes de poder i les formes de representació de les plataformes digitals. En aquest context allò que sembla lúdic, com és el cas del Real Game Play, estableix en realitat noves gramàtiques inestables de relació i de creació d'un relat comú, en el marc d'un nou fragment de realitat consensuada compartida.

Les pràctiques estudiades en aquest article són només una mostra d'un contínuum de manifestacions que succeeixen més enllà i més ràpidament —i de forma més desordenada— del que podria abastar un arxiu exhaustiu i racionalment organitzat. En aquest context canviant, defensem enfocaments de recerca transdisciplinaris, i fins i tot fora de les disciplines, que combinin diferents punts de vista i metodologies, acadèmics o no acadèmics, i que estiguin en connexió directa i profunda, no només amb l'anàlisi conceptual, sinó amb la pràctica artística.



Referències bibliogràfiques

- AUSLANDER, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* [en línia] Londres: Routledge, 2a. edició, 2008. <<https://doi.org/10.4324/9780203938133>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- BIELSKYTE, Severija. «How Tinder became a weapon in the Russia-Ukraine war», *Huck* (21 març 2022). <<https://www.huckmag.com/article/how-tinder-became-a-weapon-in-the-russia-ukraine-war>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- BISHOP, Ryan [et al.] (eds.). *Across & beyond: A transmediale reader on post-digital practices, concepts, and institutions*. Londres: Sternberg press, 2016.
- BRUSADIN, Bani. *The Fog of Systems. Art as Reorientation and Resistance in a Planetary-Scale System Disposed Towards Invisibility*. Ljubljana: Aksioma - Institute for Contemporary Art, 2021.
- CONTRERAS-KOTERBAY, Scott; MIROCHA, Łukasz. *The new aesthetic and art: Constellations of the postdigital*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016.
- CRAMER, Florian. «What Is 'Post-Digital'?». *A Peer-Reviewed Journal About*, vol. 3 (1), (2014), p. 10-24. <<https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>> [Consulta: 1 juliol 2025].

- CRAMER, Florian; JANDRIĆ, Petar. «Postdigital: A Term That Sucks but Is Useful». *Postdigital Science and Education*, vol. 3 (3), (2021), p. 966-989. <<https://doi.org/10.1007/s42438-021-00225-9>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press, col. Best Books, 2016.
- DEWDNEY, Andrew; SLUIS, Katrina. *The Networked Image in Post-Digital Culture*. Londres: Routledge, 1a edició, 2022. <<https://doi.org/10.4324/9781003095019>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art*. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- FLENDER, K. W. «Literary Forkbombs: Interventionist Conceptual Writing in the Age of Amazon». *Hyperrhiz: New Media Cultures*, núm. 20 (2019). <<https://doi.org/10.20415/hyp/o20.neto1>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- FULLER, M. «Art methodologies in Media Ecology». A: Simon O'SULLIVAN; Stephen ZEPKE (eds.), *Deleuze, Guattari and the production of the New*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2008.
- GADAMER, Hans-Georg. *Estética y hermenèutica*. Traducció d'Antonio Gómez Ramos. Madrid: Tecnos, 1996.
- GEMINI, Laura; BRILLI, Stefano. «On theatre mediatisation: exploring transmediality in *Aldo Moro* 54». *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, núm. 16 (2020), p. 150-167. <<https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1773698>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- GRANDE ROSALES, María Ángeles; SÁNCHEZ MONTES, María José. «Posibilidades de un teatro transmedia». *Artnodes*, núm. 18 (2016), p. 64-72. <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3047>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Traducció de Xavier Gaillard Pla. Barcelona: Gedisa, 2015.
- KHOLEIF, Omar (ed.). *You are Here: Art After the Internet*. Manchester: Cornerhouse Publications, 2015.
- MARTÍN LÓPEZ, Nil. *Un altre ara, un altre aquí. Presencialitats especulatives en les arts vives*. [Treball de final de grau, Universitat de Barcelona, 2021]. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona. <<https://hdl.handle.net/2445/190559>>.
- MARTÍNEZ, A. «La extraña epidemia de baile que recorrió las calles de Estrasburgo hace 500 años». *El Mundo* (27 juliol 2019). <<https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/salud/2019/07/27/5d3boo48fc6c83a25c8b4646.html>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- MCKECHNIE, Kara. «Instance: Rimini Protokoll, Mnemopark (2005)». A: S. BAY-CHENG [et al.] (eds.) *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam: University Press, 2010, p. 75-82. <<https://www.jstor.org/stable/j.ctt46mwjd.14>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- MORI, Masahiro; MACDORMAN, Karl F.; KAGEKI, Norri. «The Uncanny Valley [From the Field]». *IEEE Robotics & Automation Magazine*, núm. 19 (2) (2012), p. 98-100. <<https://doi.org/10.1109/mra.2012.2192811>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- OMSK SOCIAL CLUB. *Unrealism - A Concept*, 2020b.
- OMSK SOCIAL CLUB. *Omsk Social Club Artist Talk Unrealism 2020* [Conferència en vídeo]. Vimeo (2 juny 2020c).

- PARK, Gene. «Why TikTokers are pretending to be robots and saying 'ice cream so good'». *Washington Post* (17 juliol 2023). <<https://bit.ly/47zEAmx>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- PHELAN, Peggy. *Unmarked: the politics of performance*. Londres: Routledge, 1993.
- SETA, Gabriele de. «An algorithmic folklore: Vernacular creativity in times of everyday Automation». A: Chloë Arkenbout; İdil Galip (eds.), *Critical meme reader III: breaking the meme*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2024.
- SRNICEK, Nick. *Capitalismo de plataformas*. Traducció de l'anglès d'Aldo Giacometti. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.
- THE HMM. *Dossier 5: TikTok*, 2020. <<https://thehmm.nl/dossier/dossier-5-tiktok/>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- WIDMANN, Philipp (realitzador). *Call Cutta in a Box – Ein interkontinentales Telefonstück* [Documental]. Rimini Apparat; Descon Limited Kolkata; Goethe Institut/Max Mueller Bhavan Kolkata, 2009. <<https://vimeo.com/41693479>> [Consulta: 1 juliol 2025].

Projectes citats

- BOOKCHIN, Natalie. *Mass Ornament*, 2009. <<https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- BOOKCHIN, Natalie. *My Meds*, 2009. <<https://bookchin.net/projects/my-meds/>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- BOOKCHIN, Natalie. *Long Story Short*, 2016. <<https://bookchin.net/projects/long-story-short/>>. [Consulta: 1 juliol 2025].
- DAVIES, Nina. *For an Imaginary Page*, 2022. <<https://www.ninadavies.net/for-an-imaginary-page>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- DAVIES, Nina. *Bionic Step*, 2022.
- EVA & FRANCO MATTES. *Befnoed*, 2014-.
- GUIU SAGARRA, Núria. *Cyberexorcisme*, 2021-.
- HORVITZ, David. *Public Access*, 2011.
- MCCARTHY, Lauren. *Waking Agents*, 2019.
- NICKI AND LOCZEK. @loczniki, 2021-. [Perfil de TikTok]. <<https://www.tiktok.com/@loczniki>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- OGLANDER, Eric. *Craiglists Mirrors*, 2014-2016.
- OMSK SOCIAL CLUB. *Unrealism*, 2020a.
- ORTIZ, Estela. *TikTok 'Puber'*. La Virreina Centre de la Imatge, 2020. <<https://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/ca/recursos/tiktok-puber/494>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- PALESTINDER. 2014. <<https://www.tumblr.com/palestinder>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- RIMINI PROTOKOLL. *Call Cutta*, 2005.
- RIMINI PROTOKOLL. *Call Cutta in a Box*, 2008.
- RIMINI PROTOKOLL. *Call Cutta at Home*, 2020.
- SANTAMARÍA, Mario. *The Phantom of the Mirror*, 2013-.
- SINON, Fedha. (@pinkydollreal. [Perfil de TikTok], 2023-. <<https://www.tiktok.com/@pinkydollreal>> [Consulta: 1 juliol 2025].
- WECKERT, Simon. *Google Maps Hacks*, 2020.