

Ed Atkins: Fer-se el mort. Una metàfora de la presència i l'absència al món digital

Ana Maria Marqués Sinca

Treball fi de màster en Humanitats: Art, Literatura i Cultura
Contemporànies. Curs 2018-19 (segon semestre)
Director del treball: Dr. Joan Campàs Montaner

Resum

Ed Atkins és un artista britànic nascut l'any 1982 amb seu a Berlín que fa vídeos, dibuixa i pinta i que ha exposat en alguns dels millors museus i galeries del món. El treball analitza la trajectòria de l'artista entre els anys 2011 i 2017, un període clau en què crea i desenvolupa una figura masculina, un avatar generat digitalment i a qui dona els trets, els moviments, els gestos i la veu i que protagonitza tots els seus vídeos. A través de la reconstrucció de les exposicions més significatives d'aquesta etapa i l'anàlisi dels vídeos que s'hi van presentar, el treball mostra l'evolució de l'artista en la seva exploració del potencial, les limitacions, contradiccions i paradoxes del vídeo digital per representar el món corpori i també com despulla la identitat humana en un món on la digitalització de la quotidianitat avança imparabile. El treball es fixa especialment en la darrera exposició analitzada, *Corpsing*, per reflexionar sobre l'ús que Ed Atkins fa de les vídeo-instal·lacions per crear entorns o representacions on el visitant és segrestat emocionalment per la barreja d'imatges i so envoltant plena de romanticisme, realisme fictici i humor grotesc, que és on rau probablement la clau del seu èxit.

Paraules clau

Alta Definició, Art postinternet, Avatar, CGI (Computer Generated Images), Videoart

Índex

| | |
|---|----|
| Introducció..... | 4 |
| 1. Ed Atkins, una presentació | 6 |
| 2. Objectius del treball..... | 7 |
| 3. Metodologia | 8 |
| 4. Apropiar-se a Ed Atkins | 8 |
| 4.1. L'art postinternet..... | 8 |
| 4.2. Retre compte de si: Parlem d'avatars..... | 14 |
| 4.3. El moment "Ahà": Literalitat i Figuració en HD..... | 15 |
| 5. L'avatar com a cadàver..... | 20 |
| 5.1. <i>Death Mask</i> | 21 |
| 5.2. <i>Art Now: Ed Atkins</i> | 25 |
| 5.3. <i>Us Dead Talk Love</i> | 27 |
| 5.4. A tall de resum..... | 30 |
| 6. L'avatar com a trol..... | 32 |
| 6.1. <i>Ed Atkins</i> a la Kunsthalle de Zürich..... | 32 |
| 6.1.1. Antecedents..... | 32 |
| 6.1.2. L'exposició..... | 35 |
| 6.2. L'avatar a <i>Ribbons</i> | 38 |
| 6.3. A tall de resum..... | 39 |
| 7. L'avatar com alter ego..... | 43 |
| 7.1. <i>Corpsing</i> | 43 |
| 7.1.1. L'exposició..... | 43 |
| 7.1.2. El tema..... | 46 |
| 7.2. A tall de resum..... | 49 |
| 8. Anàlisi de dos vídeos: <i>Hisser</i> i <i>Safe Conduct</i> | 50 |
| 8.1. Consideracions preliminars..... | 50 |
| 8.2. Criteris per analitzar els vídeos | 52 |
| 8.3. <i>Hisser</i> | 53 |
| 8.4. <i>Safe Conduct</i> | 57 |
| 9. Per acabar..... | 61 |
| Glossari..... | 63 |
| Fonts..... | 67 |
| Bibliografia..... | 69 |

Introducció

Avoiding danger is no safer in the long run than overnight exposure...

Life is either a daring adventure or nothing.

HELLEN KELLER.¹

El cos és un element fonamental de la nostra humanitat. Som humans perquè tenim un cos. Però no cal dir que avui en dia *som* i *experimentem* en gran mesura a través de les pantalles. Tenim una identitat digital que mediatitza les nostres experiències com una interfície. Normalment pensem que és incorporària i es pot resumir en caràcters numèrics. Però, què passa quan creem un avatar hiperreal que s'esforça per ser corpori? Podríem dir que l'avatar és un cadàver digital, la millor representació del nostre cos i, paradoxalment, de la nostra absència.

L'any 2017 l'MMK de Frankfurt² va presentar una vídeo-instal·lació de l'artista Ed Atkins amb el nom *Corpsing* on en diverses sales del museu s'exposaven dos vídeos de l'autor: *Hisser* i *Safe Conduct* que si bé no eren nous, apareixien junts per primera vegada. El nom de la instal·lació és revelador, no solament perquè ens parla d'una de les obsessions de l'artista: els cadàvers, sinó també perquè la paraula té en anglès col·loquial un altre sentit: "*corpsing*" és fer-se el mort i que se t'escapi el riure o també el riure descontrolat i encomanadís de l'actor en la representació teatral d'un esdeveniment solemne. Aquest riure imprevist, el fet que l'actor surti involuntàriament del paper que representa, fa desaparèixer la credibilitat de la representació, la seva versemblança.

Els cadàvers en l'obra d'Atkins, com veurem més endavant, es poden entendre com una metàfora de la manera humana de *ser* a Internet (en un entorn digital) i també com una reflexió sobre el medi que utilitza l'artista per expressar-se, la tecnologia de creació d'imatges digitals en alta definició (d'ara endavant, imatges CGI i HD) En aquest sentit, *Corpsing* és una reflexió sobre l'originalitat, l'autenticitat i la identitat. És també una invitació a jugar, és una *representació*: tota l'exposició segresta emocionalment l'espectador.

Aquest segrest emocional unit a la bellesa hiperreal de les imatges mostrades en pantalla i el seu significat aparentment indesxifrable, fan que *Corpsing* es mantingui durant molt de temps en la ment de qui l'ha visitada. Hi ha en *Corpsing* un cert reconeixement, el d'una mirada que podia haver estat nostra o un pensament que hauria hagut d'estar nostre si haguéssim sabut expressar-los. Aquest reconeixement

¹ En un text, a l'entrada de l'exposició *Corpsing*

² Ens referim al Museum für Moderne Kunst de Frankfurt

amplia el nostre horitzó vital.³ En el meu cas, la impressió de *Corpsing* s'ha mantingut viva i ha estat l'origen d'aquest treball: la necessitat de comprendre com i perquè l'artista ha arribat fins aquí.

³ Juan Martín Prada ho ha dit molt millor que jo: *“Operando en lo visual, la obra de arte, con su particular pregnancia, ralentiza nuestra mirada habituada a transitar rauda, como si acaso aquélla fuese productora de una luz lenta, que rechazara ser digerida de forma instantánea. Las mejores obras tienen la particularidad de ser capaces de ampliar nuestro horizonte vital expandiéndolo por caminos sutiles y poco transitados, ámbitos que, aunque pudieran ser del todo desconocidos para el espectador, le permitirán reconocer en ellos algo esencialmente suyo.”* Martín Prada, Juan (2013) *“Otra época, otras poéticas. (Algunas consideraciones sobre el arte actual)”* Versión reducida de la conferencia inaugural del I Congreso Nacional de Investigadores en arte. *El arte necesario. La Investigación Artística en un Contexto de Crisis* impartida el día 11 de julio de 2013 en la Universitat Politècnica de València, pàg. 2. Recuperat a:

http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_otra_epoca_otras_poeticas.pdf

1. Ed Atkins, una presentació

L'artista britànic Ed Atkins (Oxford, 1982) resideix actualment entre Berlín i Copenhaguen i té, malgrat la seva curta carrera (es va graduar l'any 2009 a la *Slade School of Fine Arts* de Londres) una carrera brillant i prolífica.⁴

Atkins ha estat definit com un dels artistes més influents de la seva generació, un artista amb un fort impacte en els seus contemporanis.⁵ Conegut especialment pels seus vídeos en alta definició (HD) amb imatges que crea digitalment (CGI) usant la tècnica de la captura d'imatges (*Motion Picture*) i per la seva poesia, Atkins crea instal·lacions que inclouen no solament vídeos sinó també collages, dibuixos i textos.

Atkins no és un artista conegut a Espanya. Només sabem d'una exposició on s'hagi pogut veure una obra seva. Es tracta de la mostra *Mil bestias que rugen, dispositivos de exposición para una modernidad crítica*⁶ organitzada pel CAAC (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo) des del mes d'octubre de 2017 fins al mes de març de 2018 on a través de les obres de 24 artistes nacionals i internacionals es reflexionava sobre el paper de les exposicions d'art en el relat històric del segle XX. Ed Atkins hi va exposar el vídeo *The trick brain*. L'any 2017, un article al diari *El País* amb el tema "*Les grans exposicions de la tardor*" convidava a una escapada a Berlín per veure:

*"una magnífica muestra de la obra del joven videoartista británico Ed Atkins (1982), uno de los más aclamados artistas contemporáneos, precursor del arte pos-Internet que aporta una peculiar visión de la realidad. Para esta exposición, el artista, que reside en Berlín, ha creado una serie de obras que alegorizan el deseo, el conflicto, el aprendizaje y la simplificación (dumbing-down) utilizando películas generadas por ordenador y jugando con la artificialidad aumentada."*⁷

⁴ Entre d'altres, ha fet exposicions individuals al Martin-Gropius-Bau, Berlín; MMK Francfort; DHC/arte, Montreal (tots el 2017); Castello di Rivoli i la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turín; The Kitchen, Nova York (2016); Stedelijk Museum, Amsterdam (2015), Serpentine Gallery, Londres (2014) i Chisenhale Gallery (2012). L'any 2016 va publicar una antologia dels seus textos a *A Primer for cadavers* per Fitzcarraldo editions, i l'any 2017 es va publicar una monografia completa de l'artista per Skira Ed. L'any 2019 Atkins exposa al K21 de Düsseldorf i a la Kunsthaus Bregenz. El maig de 2019 participarà en la 58^a Biennial d'Art de Venècia "May you live in interesting Times." Una novel·la titulada *Old Food* apareixerà el novembre de 2019.

⁵ Així ho diuen, per exemple, Hans Ulrich Obrist, que l'any 2016 el va situar en la llista dels 100 artistes més influents per "*his "sheer ubiquity ... Ed Atkins he's been canonised by the European and American galleries and there are so many people supporting that ... in 50 years' time people will still be referring to his work. There's almost an assured longevity there."* Recuperat a: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/oct/20/hans-ulrich-obrist-tops-list-art-worlds-most-powerful-artreview-power-100>

⁶ <https://graffica.info/mil-bestias-que-rugen-caac/>

⁷ https://elviajero.elpais.com/elviajero/2017/10/09/actualidad/1507548234_645985.html

La mostra era al centre *Martin Gropius Bau*, d'octubre a desembre de 2017. Per tant, no hi ha gaire, per no dir, no hi ha literatura acadèmica creada al nostre país que es refereixi a l'obra d'Ed Atkins. Si exceptuem la mostra de Sevilla i la de Berlín, només apareix als mitjans de comunicació amb motiu de l'exposició retrospectiva que li va organitzar el museu Castello di Rivoli a Torí.⁸ En revistes especialitzades, només hem pogut trobar un article de Lorena Muñoz-Alonso a *Input*.⁹

Pel que fa a l'anàlisi de la seva obra fora d'Espanya, la peça clau és la monografia completa de l'artista que apareix en el catàleg¹⁰ de l'exposició retrospectiva que va editar el museu Castello di Rivoli de Torí l'any 2016, que recull també fragments de les entrevistes més destacades i de textos del mateix autor, alguns inèdits.

2. Objectius del treball

Atkins és un artista que s'explica. No solament a través de la seva obra artística, sinó també en els seus textos, en els seus articles, en les entrevistes que concedeix. Per entendre, analitzar i apreciar la seva obra cal també llegir-lo i escoltar-lo. L'obra d'Atkins és difícilment trobable a Internet. Exposa *físicament* en galeries i en museus i publica llibres. El lloc <http://www.edatkins.co.uk> parla de la seguretat de les cases quan un és de vacances. Pensem que la presència és important per a Atkins i que, per copsar el seu treball no cal solament veure els seus vídeos i llegir els seus textos sinó intentar reconstruir també les seves exposicions, les instal·lacions on també juga un paper molt important el so immersiu.

Aquest treball vol analitzar l'obra d'Ed Atkins produïda entre els anys 2012 i 2017 a través d'algunes exposicions significatives, amb els vídeos i els textos que s'hi van exposar. Atkins crea la seva obra per ser *exposada* físicament i per tant, és tan important analitzar les obres com les instal·lacions videogràfiques i les exposicions. Ell mateix ho va dir l'any 2012: "*Crec que l'espai de la Galeria, un espai escènic o un teatre indueixen una experiència, la de ser pres per un altre cos i sentir aquest cos.*"¹¹

A part de la monografia de Skira¹², que recull una cronologia i una antologia de textos per servir per a investigacions ulteriors, hi ha moltes entrevistes i molt material però cap que cossi l'evolució de l'artista entre els anys 2012 i 2017 especialment a través de les seves exposicions.

⁸ <https://www.elcultural.com/revista/arte/Ed-Atkins-la-altura-y-la-basura/38652>

⁹ Muñoz-Alonso, Lorena "Intimidades incómodas" a *Input* núm. 2. Madrid, setembre 2014, pp.50-57

¹⁰ Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano

¹¹ Guggenheim, Katie (2012) "Interview With Ed Atkins: Us Dead Talk Love at Chisenhale Gallery, London", *Mousse magazine.it*, October 24 <http://mousse magazine.it/ed-atkins-chisenhale/>

¹² Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Ibidem*

En resum, penso que en l'estat actual de la qüestió pot ser interessant relacionar un artista poc conegut a Espanya utilitzant com a marc teòric un concepte, l'art postinternet, també molt recent i força discutit però que conté una idea força atractiva: que el millor art ha de ser una reflexió intel·ligent sobre el món en què vivim.

En aquest treball analitzarem, doncs, la trajectòria d'Ed Atkins des de l'any 2010 fins l'any 2017 a partir d'algunes de les seves exposicions més significatives per veure com l'artista combina els seus vídeos amb els textos i les instal·lacions d'una manera evolutiva. Ho farem amb tots els materials disponibles, entrevistes, articles, textos de l'autor, fragments de vídeos i catàlegs d'exposició. Hem classificat les exposicions en tres apartats que, com intentarem justificar, expliquen algunes de les claus de l'evolució temàtica, estilística i tècnica de l'artista. Les exposicions triades són:

Death Mask. Cabinet, Londres.

Art Now: Ed Atkins. Tate Britain, Londres.

Us Dead Talk Love. Chisenhale Gallery. Londres.

Ed Atkins. Kunsthalle Zürich.

Corpsing. MMK Frankfurt.

Finalment, analitzarem en profunditat els dos vídeos presentats a l'exposició *Corpsing: Hisser i Safe Conduct* per veure com en l'obra d'Atkins, com en la de molts artistes contemporanis, la tecnologia és el medi i també el tema.

3. Metodologia

El treball parteix de la idea que Atkins crea entorns multidimensionals que són la clau per entendre la seva obra i per tant, és important reconstruir les exposicions, intentar en la mesura de les nostres possibilitats una anàlisi composicional que es centri en la distribució i organització dels espais, la llum, el so, el nombre de pantalles i els objectes exposats. Un cop feta aquesta anàlisi hem de fer referència als textos de l'autor que els acompanyen.

A continuació, analitzarem els vídeos que són el nucli de la seva obra. Haurem d'analitzar la seva estructura narrativa, temporal i espacial i la utilització del so i de les tècniques digitals.

També podem utilitzar una anàlisi semiològica per aïllar imatges, fragments de vídeos o textos per veure com es relacionen i adquireixen significat a partir de sistemes més amplis. De fet, l'obra d'Atkins es pot interpretar com un discurs fet no solament amb imatges sinó també amb textos i amb sons. Normalment els films d'Atkins neixen

després d'un procés d'escriptura i la seva projecció s'acompanya sempre de fulletons i llibrets. Es tracta d'una mena de diaris on s'alternen poemes, notes, gargots i imatges d'arxiu. Per a aquesta anàlisi ens haurem de referir al conjunt d'escrits acadèmics que es refereixen a la seva obra i paral·lelament analitzar els treballs periodístics, divulgatius i acadèmics sobre Atkins.

4. Apropar-se a Ed Atkins

4.1. L'art postinternet

"I hate nostalgia far more than I hate the idea of technology. I am completely ambivalent about what the internet, the digital, or computers really are. But I am sure it's just about people, really" ¹³

"If you are going to deal with post-internet culture- You'd better be serious about it." ¹⁴

Com podem apropar-nos a l'obra d'Ed Atkins? En quina perspectiva ens hem de situar? Ed Atkins, com hem dit, no solament fa vídeos, també escriu, dibuixa i pinta. No obstant això, el que l'ha fet famós i el que analitzarem en profunditat en aquest treball són els seus vídeos.

En una entrevista concedida a *Der Tagesspiegel* el mes de desembre de 2016 Atkins es refereix irònicament a ell mateix com *"aquell tipus que fa vídeos còmics per penjar a les galeries i de vegades escriu."*¹⁵ De fet, l'entrevista era amb motiu de la publicació del seu llibre *A Primer for Cadavers*¹⁶ una antologia de 643 pàgines dels textos que havien acompanyat les seves exposicions.¹⁷ Els textos d'Atkins són importants perquè no solament acompanyen els seus vídeos, sinó que es troben en la seva base, en la seva gestació: *"Rarament faig esbossos i dibuixos del que planejo, no penso en imatges, el llenguatge és el meu punt de partida. Una frase pot ser una metàfora o només el so, el sentiment d'alguna cosa, un ritme."*¹⁸

¹³ Feldhaus, Timo (2018) "I am not an authority on who I am. Video Artist Ed Atkins talk post-internet identity." *SSENSE*, 10 de maig de 2018. Recuperat a: <https://www.ssense.com/en-gb/editorial/art/i-am-not-an-authority-on-who-i-am>

¹⁴ Basciano, Oliver (2012) "Ed Atkins and James Richards" *Artreview*. Desembre 2012. Recuperat a: https://artreview.com/features/december_2012_feature_ed_atkins_and_james_richards/

¹⁵ Maihofer, Giacomo i Geier, Camila (2016) "Der Bilderschreiber" a *Der Tagesspiegel* de 20 de desembre de 2016. Recuperat a: <https://www.tagesspiegel.de/kultur/post-internet-kuenstler-ed-atkins-der-bilderschreiber/15002604.html>

¹⁶ Atkins, Ed (2016) *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Ed: London.

¹⁷ Maihofer, Giacomo i Geier, Camilla (2016) Íbidem. Com diu Atkins: *"Es ist merkwürdig: Aber von all den Dingen, die ich bisher gemacht habe, bedeutet es mir am meisten."*

¹⁸ Maihofer, Giacomo i Geier, Camilla (2016) Íbidem. La traducció és meua

Però tornem als seus vídeos. Atkins utilitza per fer-los el que anomenen una tecnologia *prosumer* que podem traduir com tecnologia de *prosumidor*. Es tracta d'una tecnologia accessible a no especialistes que converteix els consumidors en productors de determinats productes. Aquesta és una de les característiques de la Web 2.0., la web per als usuaris generada pels mateixos usuaris, que disposen de plataformes de serveis i programes que permeten que qualsevol persona pugui ser productora i distribuïdora de materials visuals i audiovisuals de qualsevol tipus que fins llavors havien estat generats només per professionals.¹⁹ Spampinato descriu l'accessibilitat de la tecnologia usada per Atkins:

*"The basic hardware the artist uses, in fact, is largely available to amateurs and a generic users. Basically, it consists in a laptop (MacBook) and a digital camera (Canon EOS 5D Mark II). Regarding the processing of images, Atkins counts on video editing software, either popular like Final Cut Pro, or more advanced like the fluid and dynamic simulator Reelflow. Logic Studio, a music production suite by Apple, helps him orchestrating the sound"*²⁰

També Carolyn Christov-Bakargiev²¹:

"L'artista ha adquirit el model CG (computer generated) al lloc Turbosquid.com, que ven models 3D i mapes de textures a consumidors i productors (prosumers) que volen crear jocs, projectes VR (Virtual Reality) o AR (Augmented Reality) i utilitza Faceshift, un programa que captura els moviments i les expressions d'un individu i les transfereix a una figura generada per l'ordinador, animant-la."

La utilització d'aquesta tecnologia prosumer propicia un procés d'amateurització de les pràctiques creatives, especialment en xarxa²² però Atkins la utilitza per controlar tot el procés creatiu dels seus vídeos:

"I suppose a lot of my work is diary-like in that it's intimate, and that it presents glimpses of a personal but alien scenario," diu Atkins, *"But that's tied up with an ideology of production: if I'm filming, editing and making the soundtrack myself, then I want to allow myself to seep all over it."*²³

¹⁹ Martín Prada (2015) *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Akal: Madrid pàg. 45

²⁰ Spampinato, Francesco (2014) "Ed Atkins: Melancholic Avatars" in *HD. Avanca Cinema*, recuperat a <http://www.francescospampinato.com/files/spampinatoatkinsavanca.pdf> pàg. 191

²¹ Christov-Bakargiev, Carolyn (2016) *Íbidem*, pàg. 15

²² Martín-Prada (2015) *Íbidem* pàg. 45

²³ Ed Atkins. Entrevista per Hans Ulrich Obrist (2011) Publicada a "Kaleidoscope" núm 13. Milà, Hivern 2011-12 pp. 140-141 recuperat a: <http://www.recentfuturearchive.com/2013/02/ed-atkins-interview-by-hans-ulrich.html>

Quan una tecnologia es converteix en una tecnologia de masses, els artistes la utilitzen per reflexionar críticament sobre les característiques del seu temps o per plantejar-se preguntes més filosòfiques o universals. Tal com senyala Karen Archey ²⁴ això ja va començar en la dècada de 1960, quan les vídeo-càmeres i les televisions van esdevenir accessibles als consumidors comuns i els artistes van començar a experimentar amb les tecnologies del film i el vídeo. Quan diem que *“Atkins és un coneixedor de la seva època que analitza i interroga amb la paraula escrita, la performance i especialment, el vídeo”*²⁵ entenem que la nostra època no es pot concebre sense la tecnologia i que aquesta interfereix contínuament en les nostres experiències. Preguntat l’any 2014 sobre si se sentia part d’una generació postinternet, l’artista responia:

*“It’s so hard to discern that. Even if the Internet doesn’t have a direct relation to the work, its influence is undeniable. You really have to desperately opt out if you’re going to eschew any influence that the Internet might have on making work. You just can’t.”*²⁶

La presentació de *Corpsing* destacava precisament aquesta reflexió crítica en parlar d’Atkins com un membre *“de la generació emergent d’artistes que reflecteixen críticament el ràpid desenvolupament del medi digital i els canvis fonamentals que ha portat en la nostra percepció de les imatges i de nosaltres mateixos”*²⁷ i l’any 2014 Francesco Spampinato el presentava com *“un dels artistes més influents de l’emergent generació postinternet”*²⁸ la qual cosa resulta sorprenent si tenim en compte que Atkins no treballa a Internet sinó que *“utilitza la tecnologia HD per explorar els límits entre la realitat i la seva representació en una era on internet ha penetrat cada aspecte de la vida diària.”*²⁹

En la nostra opinió, el terme *art postinternet* malgrat ser fins a cert punt (com veurem més endavant) una mica *demodé* és útil per classificar el treball d’Atkins fins a l’any 2017. El concepte, que apareix l’any 2010,³⁰ s’aplicaria a una generació d’artistes nascuts els anys 80 del segle XX i marcats per internet en la seva formació artística durant els anys 2000. Uns anys que són els de la democratització de la web amb la seva versió 2.0. l’esclat de les xarxes socials, l’accés il·limitat al coneixement i la venda en línia

²⁴ Archey, Karen (2018) “Caring for Time Based Media in Major Museums” a *More than Real. Art in the Digital Age*. Edited by Daniel Birnbaum and Michelle Kuo. Verbier Art Summit 2018. Koenig Books. London. Pàg. 98

²⁵ Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Rendere conto di sé*. Parliamone in 5341 parole a *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano, pàg. 14

²⁶ Basciano, Oliver (2012) *Íbidem*

²⁷ <https://www.mmk.art/en/whats-on/ed-atkins/>

²⁸ Francesco Spampinato (2014) *Íbidem*, pàg. 186

²⁹ Spampinato (2014) *Íbidem*, pàg. 191

³⁰ És un terme recent perquè hi ha coincidència en dir que el terme el va utilitzar per primera vegada Marisa Olson l’any 2010. “Art and the Internet. A Conversation With Marisa Olson” per Nick Warner a <https://www.leroybrothers.com/art-and-the-internet-the-symptoms-of-connectedness-a-conversation-with-marisa-olson-by-nick-warner/>

i l'aparició de nous estris per a la creació artística. De vegades el concepte postinternet s'aplica a la generació dels nadius digitals per als quals la xarxa és com una segona naturalesa.³¹ Les obres d'aquests artistes estarien impregnades del sentiment de viure en una època lligada a internet. Per a aquests artistes internet

*“es considera no com un estri de treball sinó com un manà estètic, autosuficient, que permet explorar i habitar l'incommensurable complexitat de les nostres societats (...) Però aquesta generació d'artistes ja ha traspassat l'entusiasme inicial dels començaments d'internet, n'ha examinat les conseqüències i ha pres consciència de les mutacions en curs.”*³²

Seguint Juan Martín Prada³³ definim art postinternet com les propostes artístiques que:

“s'endinsen creativament a través de qualsevol mitjà o llenguatge artístic en la connectivitat ubiqua i permanent, entesa com a condició clau del nostre temps, com a element articulador principal dels nous hàbits de vida en les nostres societats. L'art postinternet seria la resposta de molts artistes a un temps essencialment configurat per la connectivitat digital però tenint en compte que enfront de les pràctiques del net-art (que consideren les xarxes digitals com el seu camp específic d'actuació) l'art postinternet fa ús de qualsevol mitjà d'expressió, prenent habitualment cos en configuracions objectives o espacials de molt diversos tipus. No són obres “de” internet sinó “sobre” internet, ja que la xarxa no és el seu medi sinó el seu camp de referència o centre temàtic.”

Ara bé, l'art postinternet com a concepte va ser objecte de dures crítiques i l'any 2014 ja semblava caigut en desgràcia. Karen Archey, comissària, junt amb Robin Peckham de la mostra *Art Postinternet* que va tenir lloc l'any 2014 a l'*Ullens Center for Contemporary Art* de Pekin,³⁴ explicava en el catàleg la situació en què s'havia trobat en comentar que anava a comissariar una mostra sobre art postinternet:

“This is but one of dozens of instances I have experienced in which the topic of postinternet art came up in a social setting and I was treated with exasperation or secondhand embarrassment for being part of a postinternet project. It's as if everyone knows, except for me and a handful of artists, that the postinternet ship is sinking and that only the desperate and ignorant haven't jumped off.”

³¹ Recuperat a: https://www.deutschlandfunk.de/post-internet-art-die-kunst-der-digitalen-engeborenen.1184.de.html?dram:article_id=304141

³² Lamy de la Chapelle, Benoit (2014) “De l'art post-internet.” *Zerodeux* 02. Núm 70 Summer 2014. Pàg. 25 https://monoskop.org/images/4/48/Zerodeux_70_Pre-Post-Internet_2014.pdf

³³ Martín Prada, Juan (2015) Íbidem. Pàg. 26

³⁴ Karen Archey al catàleg de la mostra *Art Post-Internet* que va tenir lloc l'any 2014 a l'*Ullens Center for Contemporary Art* de Pekin comissariada per Karen Archey i Robin Peckham, pàg. 133. Es pot recuperar a: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

Les causes d'aquesta caiguda en desgràcia són variades, entre elles les crítiques per considerar-lo com una etiqueta comercial per batejar pràctiques que volen recapturar l'art d'internet per a la cultura de la galeria i una etiqueta només aplicable a un petit nombre d'artistes nascuts entre els 80 i radicats a Nova York, Londres i Berlín³⁵

Però malgrat que les referències a art-postinternet cauen en picat a partir de l'any 2014, Ed Atkins continua apareixent a les revistes alemanyes com un artista postinternet. Un article publicat l'any 2018³⁶ s'hi referia de manera indirecta: "*Video artist Ed Atkins talk Postinternet Identity*" i encara l'any 2016 el Tagesspiegel el presentava així: "*Ed Atkins és una estrella de l'escena postinternet. És estrany que es mantingui encasellat en una declaració. La relació entre el que es diu i la veritat és complicada. Les coses són contradictòries. Ell és contradictori. Per això agraden Atkins i la seva obra.*" I afegia: "*Atkins no diu molt sobre el concepte postinternet, segons ell, si hagués de descriure de què va, seria un complet caos.*"³⁷

El concepte que hem formulat fins ara resulta una mica eteri però sí que pensem que hi ha una cultura "postinternet" que reflexiona críticament sobre aquest medi, considerat ubico a la qual sens dubte pertany l'obra d'Atkins i que es poden definir unes característiques de l'art postinternet útils per analitzar la seva obra:

- 1) L'obra artística està pensada per a ser exposada en una galeria.³⁸
- 2) L'artista actua conscientment com un conducte entre l'art i la societat.³⁹
- 3) Els artistes utilitzen com a recursos formals la retòrica de la publicitat, el disseny gràfic, les imatges i els sons d'estoc (*stock*), marques corporatives, marxandatge visual, eines de software comercial, joc entre el què és físic i objectiu i referència constant a la forma de circular i de ser de la imatge en el món digital.⁴⁰

³⁵ Droitcour, Brian Why I hate Post Internet Art. Publicat al seu blog Culture Two el mes de març de 2014 <https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/>

³⁶ Feldhaus, Timo (2018) Íbidem

³⁷ Maihofer, Giacomo i Geier, Camila (2016) Íbidem. La traducció és meua.

³⁸ "A gallery will change the concept of cinema-time or narrative time. It does not completely erase it, but people can walk in at any point and leave at any point. So you are dealing with a different concept of time (...) So one thing that those gallery artists started to do was to take this into account. They also started to deal with questions like how does a video look, how it is installed, how it is projected and so on. These are all things that brought video out of the single channel Distribution model and into the gallery a Mc Hugh. Gene (2009 a 2010) 2-01-2010 (Es pot recuperar el contingut del bloc a: Post Internet. Notes on the Internet and Art 12.29.09>09-05-10. Link Editions. Brescia, 2011. Recuperat a: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf

³⁹ "Els artistes s'esforcen per il·luminar el món sempre canviant, actuen conscientment com conductes entre art i societat, aquest lligam amb el món exterior amb el conseqüent canvi contra l'hermetisme del món de l'art és un dels aspectes més reveladors de l'art post-internet" Karen Archey al catàleg de la mostra Art Post-Internet que va tenir lloc l'any 2014 a l'Ullens Center for Contemporary Art de Pekin comissariada per Karen Archey i Robin Peckham, pàg. 9. Es pot recuperar a:

https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

⁴⁰ Archey, Karen (2014) Íbidem. Pàgs 9-11

4.2. Retre compte de si: Parlem d'avatars

*"I map the movement of my own face to that of the CGI model. It's my face contorting, performing behind this immaterial mask—attached to my traumas and losses, whatever they are."*⁴¹

Quan ens referim a *identitat* ens referim a *identitat personal*, a les preguntes que genera el fet de pensar-nos com persones i que ens confronten a la nostra pròpia existència: Qui som? Què ens defineix com a persones? Què cal per ser persona davant una no-persona?⁴² Aquestes preguntes són pertinents quan l'artista crea un avatar i l'utilitza per reflexionar sobre la representació de la identitat i la seva *corporeïtat*. Quan pensem en una no-persona, "un altre" creat per la tecnologia, ens venen al cap paraules com autòmat, robot o ciborg que en tot cas evoquen éssers gairebé humans però corporis. Les identitats que creem a Internet, enteses com a representació de nosaltres mateixos, també poden ser expressades com una fusió entre l'home i la màquina on la corporeïtat ha desaparegut totalment, ha esdevingut *virtual*. Podríem dir que una identitat a Internet és la màscara que ens posem, no per mostrar-nos de manera ideal, sinó per actuar com s'espera de nosaltres en un determinat context.

Com és sabut, *avatar* és una paraula del sànscrit que s'utilitza per designar la representació virtual d'una persona en el ciberespai. Normalment, interpretem l'avatar com un mode d'interpretar o assumir un personatge, un rol. I si bé en els primers xats del segle XX un avatar era una representació textual, en l'actual es poden crear avatars amb les tecnologies més desenvolupades, fins i tot amb gràfics tridimensionals. Parlar d'avatars, com diu Gemma San Cornelio,⁴³ implica referir-se a la naturalesa de la identitat, la seguretat, les relacions interpersonals i les societats a internet⁴⁴ però també, afegim nosaltres, implica referir-se a la identitat de l'artista, la persona que hi ha al darrere.

"Retre compte de si. Parlem-ne en 5341 paraules" és el títol de l'assaig que Carolyn Christov-Bakargiev dedica a presentar l'exposició d'Ed Atkins a Castello de Rivoli⁴⁵ i on explica detalladament la manera en què Atkins es captura a si mateix, registrant la seva veu i les seves expressions per donar vida al seu avatar solitari. Atkins s'utilitza a ell mateix com a actor, transferint veu i expressions facials a l'avatar, com en una mena de vídeo *selfie* però que seria més aviat, com diu Christov-Bakargiev *"transferir vida del cos*

⁴¹ Feldhaus, Timo (2018) Íbidem

⁴² Olson, Eric T., "Personal Identity", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2017 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2017/entries/identity-personal/>>.

⁴³ San Cornelio Esquerdo, G. (2003) *Cartografías de la identidad: seis itinerarios para la reflexión en torno a la práctica artística y comunicativa en la era digital* [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València

⁴⁴ San Cornelio Esquerdo, G. (2003) Íbidem. Pàgs. 280-281

⁴⁵ Christov-Bakargiev, C. (2017) Íbidem. Pàgs. 13-17

*del ventríloc al del ninot.*⁴⁶ Es perden els trets peculiars de l'individu, i la seva essència: expressió, moviment, veu, es destil·la i remapeja en un nou personatge que no pot suportar la seva confrontació amb l'original però que *vol fer-ho*.

En aquest treball veurem que les paraules que utilitza Atkins per referir-se a aquestes figures generades per ordinador que són els protagonistes dels seus vídeos són molt variades: *substitute, surrogate, model, trol, character, figure, avatar, protagonist* o *living corpse*. Nosaltres utilitzarem per referir-nos-hi la paraula "avatar" que té una connotació gràfica, d'imatge, de representació visual. Les obres d'Atkins es refereixen a la fallida de la representació del subjecte i com dèiem abans, no és que els avatars siguin com nosaltres, és que ho intenten. Aquest intent apareix en els vídeos mitjançant la utilització de tecnologies extremadament hiperreals per mostrar l'estructura i les textures del cos combinat amb les accions purament banals que porten a terme els avatars. D'un cop d'ull podem detectar que no són reals, però al mateix moment: "*they are uncanny, because they try very hard.*"⁴⁷ Aquest efecte "*uncanny*"⁴⁸ els apropa una mica als monstres, però patètics, tendres i repulsius. No tenen sentiments ni idees pròpies, fan "com sí" les tinguessin. Aquest "fer com" que constantment es trenca en els vídeos és el que dona l'essència als avatars d'Atkins, aquests éssers solitaris i melancòlics. Com diu Bakargiev, hi ha melancolia en la nostra incapacitat per retre compte de nosaltres mateixos i d'admetre els límits del que podem saber i comprendre.⁴⁹

4.3. El moment "Ahà!" Literalitat i figuració en HD

L'any 1962 Umberto Eco va publicar la seva famosa "*Obra oberta*" sobre les obres d'art obertes on l'espectador troba el sentit d'una manera activa i per tant, tenen una infinitat d'interpretacions possibles. En el mateix assaig, Eco es referia a la relació entre les produccions televisives i l'estètica: segons ell, la matèria "immaterial" de la imatge televisiva i el vídeo⁵⁰ porta a l'elaboració d'un llenguatge propi que genera "*un particular*

⁴⁶ Christov-Bakargiev, C. (2017) Íbidem, pàg. 15

⁴⁷ <https://vimeo.com/147165088>

⁴⁸ <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

⁴⁹ Christov-Bakargiev, C. (2017) Íbidem, pàg. 17

⁵⁰ Avui aquesta "immaterialitat ha quedat en entredit: També la "materia immaterial" de la imatge de què parlava Eco ha quedat en entredit. En paraules de Christiane Paul la immaterialitat és un element important del new media art amb importants efectes en la pràctica artística, la seva producció i recepció, però aquesta immaterialitat no es pot separar dels components materials del medi digital. En les seves paraules: "*Probablement més que en qualsevol altre medi per a l'art, el digital està submergit en capes de sistemes comercials i indústria tecnològica que contínuament defineixen els estàndards de materialitats de qualsevol dels components de hardware.*" Paul, C. (2012). "The myth of immateriality: Presenting new media art." *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 10(1–2). Retrieved May 23, 2018 <http://O-search.ebscohost.com.catalog.uoc.edu/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=86198282&site=ehost-live>

procés de comunicació.”⁵¹ Per a Eco, la semiòtica és l’estudi que tracta de tot allò que es pot prendre com a signe. No solament allò que identifiquem com a signe en la parla quotidiana, sinó tot el que “vol dir” o “és en el lloc” d’una altra cosa. En un sentit semiòtic, els signes adopten la forma de paraules, imatges, sons, gestos i objectes.”⁵²

La reflexió sobre el medi fílmic s’expressa en l’obra d’Atkins en termes de pèrdua. La pèrdua és la bretxa que s’obre entre el virtual i el real, entre el significat i el significat, perquè hi ha coses que el digital i en particular el vídeo en alta definició, malgrat tota la seva perfecció tècnica, no pot representar. Hi ha una *pèrdua* que pot ser psicològica o corpòria i que podem intentar compensar de manera literal o figurada.⁵³ Segons l’artista, la relació entre literal i figuratiu és complexa i molt sovint, el significat literal entra en conflicte amb el significat figuratiu⁵⁴ creant una paradoxa que apareix en tots els estadis del treball que fa l’artista, que intenta trobar l’equilibri entre la figuració que desitja la tecnologia, que vol ser invisible i la literalitat que ha de fer corpòria aquesta tecnologia.⁵⁵

En aquest treball partirem d’aquesta distinció entre el significat literal, que s’ha de buscar en els recursos que utilitza l’artista per fer visible la tecnologia⁵⁶ o sigui, el reconeixement mental que allò és una pel·lícula i l’experiència sensual que proporciona i el significat figuratiu, amb el qual l’artista aprofundeix en la ideologia que hi ha darrere la tecnologia.⁵⁷ Aquests dos significats s’elaboren amb una mena de llenguatge propi, el mateix que segons Eco porta a un procés particular de comunicació, que associa fragments d’imatges, retalls de pensaments i mostres de música i textos que semblen trencaclosques, elements tots que funcionen a diferents nivells.

En un primer nivell, Atkins acompanya les seves vídeo-instal·lacions amb textos que no contenen cap explicació del què veiem en els vídeos. Són textos críptics, foscos, que actuen com introducció o posen èmfasi en les vídeo-instal·lacions.

En un segon moment, Atkins explora la capacitat de significació del medi digital, aparentment pla, com un llenguatge. Els *tropos*⁵⁸ els trobarem en els vídeos. Atkins

⁵¹ Eco, Umberto (1962), *Opera aperta*, Garzanti: Milà, pàg. 87

⁵² Eco, Umberto (1976). *Introducción al estructuralismo*. Madrid: Alianza Editorial.

⁵³ Atkins, Ed (2018) “Losslessness”. *More than Real. Art in the Digital Age*. Edited by Daniel Birnbaum and Michelle Kuo. Verbier Art Summit 2018. Koenig Books. London. Pàg. 81

⁵⁴ Atkins, Ed (2018) Íbidem, pàg. 85

⁵⁵ Atkins, Ed (2018) Íbidem, pàg. 86

⁵⁶ Atkins, Ed (2018) Íbidem, pàgs. 90-91: “*De cop, la càmera es veu en el mirall. El VHS tracking roman sense resoldre de manera permanent i deliberada, rítmica. La música i el foley zumzuneigen i s’estabilitzen i de sobte es tallen i el món i la seva representació es distingeixen, l’immanència s’evadeix de la narració, la melancolia es transforma en dol i el món real pot començar. La literalitat només pot ser una manera de recobrar el mortal quan aquest recobriment té a veure amb la matèria*”

⁵⁷ Ja a *Mitologies* Barthes posava de manifest l’abús ideològic que s’amaga en l’exposició decorativa d’allò “evident per si mateix” i ho fa amb la noció de mite per donar compte d’aquestes falses evidències que s’amaguen en fets quotidians. Barthes, Roland (2017) *Mitologies*. Barcelona: Àtic dels llibres

⁵⁸ Els tropos són un tipus de figura retòrica que consisteix en utilitzar paraules en sentit figurat, o diferent de l’habitual per descriure determinats conceptes

explica el seu amor per les metàfores estranyes, nascudes del surrealisme,⁵⁹ les que semblen no tenir cap sentit: “*Metaphors can be dense, or almost completely wrong, like almost not a metaphor at all, with no analogous bearing, but still the taste, the sense of a metaphor – and more: the right metaphor. The best metaphors are the ones that don’t seem to make any sense – that are truly poetic in the sense that they resist simply describing something or having something.*”⁶⁰ Alguns autors senyalen també com a figures literàries que es poden observar en les seves imatges el *bathos*⁶¹ i el *calembour*.⁶²

Tot i que el treball d’Atkins neix de fonts literàries i que ell ha senyalat que tot comença amb un text⁶³, per l’extensió del treball no analitzarem les seves referències literàries i fílmiques⁶⁴ sinó com Atkins combina efectes d’èpoques anteriors del vídeo (la pelussa, les ratlles, els efectes de saturació amb *croma-key*) efectes visuals (gotes d’aigua, lletres pop-up) cossos virtuals (amb figures CGI que parlen de vides reals, fan jocs de paraules i reflexionen sobre grans temes com amor, memòria, melancolia, dolor o mort) amb elements del nostre món mediàtic (caixes de subtítols de

⁵⁹ Com diu Jill Gasparina: “*No cal parar-se a pensar el que Atkins vol dir. Tol el que vol dir, ja ho ha dit. Parafrasejant Andre Breton (Introduction au Discours sur le peu de Réalité de 1924) no hem d’intentar traduir les metàfores recurrents del treball d’Atkins. No guanyen en ser abordades com coses encriptades que cal decodificar. Ens suggereixen “asomar-nos” a aquest “peu de réalité” que generen les tecnologies digitals amb els criteris i la perspectiva d’una forma de surrealisme que es podria rellegir actualment per tot el que pot dir sobre el distanciament de la realitat física*” a Gasparina, Jill (2014) “Ed Atkins” a *Zerodeux 02*. Núm. 70 Summer 2014. Pàg. 56. Recuperat a: https://monoskop.org/images/4/48/Zerodeux_70_Pre-Post-Internet_2014.pdf

⁶⁰ Guggenheim, Katie (2012) Íbidem

⁶¹ Utilitza una “performance del bathos” en les seves pròpies paraules. Penny Raferty (2017) *Ed Atkins and his hyper real harrowing new films* a: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/34547/1/ed-atkins-hyper-real-harrowing-new-films-hisser-safe-conduct-corsping> *Bathos* es un terme literari que descriu intents fallits de sublimitat. En particular, estan associats amb l’anticlímax, una transició abrupta d’un estil elevat o d’un gran tema a un comú o vulgar (Wikipedia)

⁶² Ho comenta Joe Luna a “Contra la Immortalitat com a tal” publicat a *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Júlia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP (Ringier Kunstverlag. Zurich 2014, pp. 10-13) El calembour és una figura retòrica que consisteix en modificar el significat d’una paraula o frase en reagrupar de manera diferent les síl·labes que la componen. Normalment oculta dobles sentits o ambigüitats.

⁶³ Ed Atkins. Entrevista per Hans Ulrich Obrist (2011): “*Most of the films begin as a more or less solid screenplay or prose piece, and then undergo a certain process of abstraction. Oftentimes, subtitles will be introduced, only to be removed later, leaving maybe just a blank bar... Writing, to me, is a precursor to this movement of immaterial to material, which I am trying to work around. It is the perfect exemplar: you carry a book, the most economical, almost immaterial communicative device. My writing is incredibly profuse; the language I use is all substance and detail. It is very gratuitous writing, in that sense, whereas the basic imagery of the films has a certain level of economy.* O amb Katie Guggenheim: *Really it starts with reading: looking at images and accumulating a resource of citations, and then writing, but writing with the idea that this would, partially, be a script. Writing is the thing really – I think in text rather than in images, I suppose – text can operate in representational ways that images can’t.*”

⁶⁴ Entre les referències literàries podríem citar Bolaño, R.; Barthelme, D; Daumal, R., Breton, M.; Olson, C., Yourcenar, M., Sorrentino, C. També Blanchot, M.; Barthes, R.; Derrida, J.; Butler, J.; i un llarg etc. I entre les cinematogràfiques: Robert Bresson, Jan Svankmajer, John Cassavetes, Werner Herzog, Lars Von Trier, David Lynch, Michael Snow, Hollis Frampton i Stan Brackage

colors amb missatges críptics com "fff,""ttt") per crear un llenguatge visual literàriament metafòric.

En aquesta anàlisi de les imatges seguirem a Martin Prada ⁶⁵ segons el qual avui en dia les imatges són cada cop més autoreferencials, la seva essència és *fer veure*. I amb la colonització del fer-veure per part dels interessos econòmics, especialment a internet, la imatge es redueix als seus trets més atractius, més obvis, perquè la imatge ha de ser el que la societat ha de voler ser i això exigeix un reconeixement immediat. Per això estem acostumats al fet que "*fer visible i fer intel·ligible siguin sinònims. Les imatges no necessiten ser interpretades, l'antiga profunditat dels signes desapareix en pro de la banalitat i la vanitat.*"⁶⁶

Podríem dir que Atkins fa el mateix, però en el terreny de les imatges i els sons digitals que han esdevingut banals per a nosaltres. En Atkins les imatges de repertori són posseïdes, re significades pel context en què es troben. Si avui la tendència és eliminar la profunditat dels signes, accentuar els aspectes més obvis de les coses per facilitar la seva immediata aprehensió⁶⁷ En les seves paraules, doncs, Atkins està menys interessat a produir significat que "*a kind of uncertainty*" i és que una imatge crítica ha de tenir indeterminacions, no solament ha de dir, sinó que ha de no dir⁶⁸ i ha de reflexionar en com ho diu. Com ho diu, és el medi digital. Actualment, sabem que l'aparença hiperreal de la imatge no és una garantia de la seva relació amb algun element del món "real." Fins i tot es pot donar la paradoxa que com més real la textura, més real la imatge, més sensació d'irrealitat es genera en els espectadors.⁶⁹

⁶⁵ Martin Prada, Juan (2018) *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal. Estudios Visuales. Edició Kindle, posició 222

⁶⁶ Martin Prada, Juan (2018) Íbidem, posició 356

⁶⁷ Martín Prada, Juan (2018) Íbidem, posició 633

⁶⁸ Martin Prada, Juan (2018) Íbidem, posició 356

⁶⁹ Reproduïm un text d'Atkins: "Some Notes on High Definition (with apologies to M. Blanchot)" de 2011 reproduït a Christov-Bakargiev, C (2017) pàgs. 195-196:

"*A Enemigo Publico, (un biopic de Michael Mann sobre l'assaltador de bancs John Dillinger a l'Amèrica de la gran depressió) Johnny Deep té un aire gratament "real". En els primers plans, la seva cara és un territori de porus, pell seca, llavis tallats, arrugues, cicatrius del seus anys d'adolescent i altres irregularitats de la pell. No vol dir que sigui lleig, però resulta autèntica, ordinàriament humà (...). De manera brechtiana, la teatralitat de l'actuació davant la càmera contra la commovedora però banal humanitat de l'actor. (...) L'efecte és com el d'un documental rere les bambolines: s'ilustren els mecanismes d'una il·lusió, tot i que en aquest cas no es tan distingible com les escenes tallades que fan palès que estem davant d'un extra de DVD i no la pel·lícula real. Aquí està la imatge en si misma, que es autodescriptiva, la imatge HD que descriu en detall una il·lusió cinematogràfica, exposa la realitat de cada objecte sobre el qual es fixa la mirada de la càmera com a mortal, crucialment mortal, exuda mort pel bé de la representació, on el substitut assoleix un clímax de tal precisió que ja no representa l'objecte: l'és. Aquesta substitució de la representació pel subjecte o de la imatge per la realitat (tot i que potser sigui una simple confusió) és la resolució de la paradoxa segons la qual hi ha més d'un original. Perquè la representació pugui realitzar plenament el seu objectiu, ha d'assassinar el seu objecte.*"

Finalment, en un tercer nivell, opera el so. En les obres d'Atkins hi ha una banda sonora que es compon de sons del cos, com tos, sospirs, gargamell, murmuris, pets i sons ambientals com portes que es tanquen, objectes que es deixen sobre la taula, converses gairebé inaudibles, clics i sons de repertori com alarmes, sirenes, gossos que borden, gotes que cauen, etc. A més utilitza música que s'ha d'analitzar des d'una perspectiva *hauntològica*. *Hauntologia* un neologisme inventat per Jacques Derrida i que va donar nom a un moviment cultural nascut a començaments dels anys 2000 que consisteix en obres que es construeixen a partir de traces, rastres del passat. L'any 2006 es comença a utilitzar per descriure les obres musicals d'artistes que componen música actual però plena de traces del passat (antigues emissions de ràdio, de vinils, reinterpretacions nostàlgiques de cançons pop, o textures artificials creades amb ecos i reverberacions)⁷⁰ A partir de 2012 Ed Atkins comença a utilitzar so envoltant en les seves vídeo-instal·lacions pel seu aspecte immersiu.⁷¹

Aquests tres nivells es poden analitzar per separat però junts, produeixen una mena de no-significat que l'artista sembla buscar precisament per arribar a commoure l'espectador, per buscar una relació física amb ell:

*"At a certain point I became less and less interested in producing meaning, but instead a kind of uncertainty. I was always more interested in how something feels, rather than what it means. I really like moving people. I totally want people to be impressed. I am a big believer in style. Stylishness, and eloquence. I Love words. I Love images. I guess working on my own makes my work peculiar and unjustifiable."*⁷²

Atkins explica en una entrevista que va ser el seu pare qui quan tenia 12 anys li va regalar un llibre de Barthelme⁷³ i es refereix a l' *Aha-Moment* per dir que els móns imaginaris de Barthelme no s'han de comprendre, només s'han de gaudir.⁷⁴ En altres paraules, les històries "enganxen" els nens perquè ofereixen plaer. En un primer grup d'històries hi hauria el plaer de saber que han comprès el que els pares pensen, perquè el món funciona de determinada manera i no d'altra. En el segon grup estarien les històries amb el plaer retardat que apareix després d'un moment de confusió, és el moment *Aha* que apareix quan s'ha descodificat el que era fosc, el significat simbòlic amagat en el text. Però les històries de Barthelme pertanyen a una tercera categoria que sovint no

⁷⁰ Fisher, Mark (2012) "What is Hauntology?" *Film Quarterly*, vol 66, Núm. 1 (Fall 2012) pp.16-24. University of California Press.

⁷¹ Guggenheim, Katie (2012) Íbidem: "(*Surround Sound*) has this immersive aspect, it encloses the body, but it also affords the possibility of penetrating the body sonically. The sub-bass could overawe a body; the space conjured by surround sound could transport a body. It all sounds quite violent, and perhaps it necessarily is."

⁷² Feldhaus, Timo (2018) Íbidem

⁷³ Donald Barthelme (Filadèlfia, 7 d'abril de 1931 - Houston, 23 de juliol de 1989) fou un escriptor estatunidenc conegut per l'estil original i postmodern dels seus relats (Wikipèdia)

⁷⁴ Maihofer, Giacomo i Geier, Camilla (2016)

produeix plaer, sinó tot el contrari en els lectors, i això perquè de manera grotesca i absurda sap captar allò de la infància que no està integrat, que és discontinu.⁷⁵ No hi ha moment Aha, en els vídeos d'Atkins, que precisament juga amb les discontinuïtats, amb les fracturacions, on els protagonistes no poden articular frases senceres ni explicar-se:⁷⁶

"I like the idea of allowing other people to be incoherent. To not be understood (...) Because in a way and so often, understanding is a kind of violence inflicted by the coherer. What does it mean if you allow yourself to not "get it"? Because often this is a point of frustration that triggers a violent response. But the frustration can also be an exquisite state, a great gift. For me, it is some kind of ultimate way to think about otherness: to first and foremost, allow the other to not cohere. questions about my work, which is great, but in the end I don't know either. I am not an authority on why I am making the work, nor on who I am. I am seriously as incoherent to myself."

5. L'avatar com a cadàver

*"I've almost always wanted my videos fistly to be analogous to people, to bodies, to experience, to loss. For my videos to stand as a kind of metaphysical surrogat for what I long for, the finite holisme of a person's existence. For years, I rehearsed the idea that the videos I was making were dead men, albeit figuratively speaking. Descended, psychically, from that literal dead man who began this whole sorry mess for me. Making videos became about reparative mourning, extending outwards from mourning's most literal, funeral ellspring, to address a whole host of melancholic, neurotic attachments-transposing them into aspects of my life possible to be understood, if never, importantly, got."*⁷⁷

A *On Diaries* (2009)⁷⁸ Ed Atkins escrivia:

"Recently, my father died of cancer. And although this was sudden (and yet protracted, as modern death tends to be), and afforded little time to 'prepare' – he left behind a vast body of work through which one might posthumously get to know him better..".

La mort del pare és una fita a partir de la qual comença l'activitat d'Atkins com a *videomaker*⁷⁹ i obre un període en què l'obra de l'artista i la seva vida s'entrellacen, la

⁷⁵ Weinstein, Lisa i Shustorovich, Ellen (2011) "Coherence, Competence and Confusion" a King, Robert, Abrams, Samuel, Scott, A., Brinich, Paul (eds) *The Psychoanalytic Study of the Child* London: Yale University Press, pàg. 99

⁷⁶ Feldhaus, Timo (2018) Íbidem

⁷⁷ Atkins, Ed (2018) Íbidem Pàgs. 95-96

⁷⁸ Publicat a "Art Vehicle" online núm. 48. 2009 secció *Asides* núm. 13

<http://www.artvehicle.com/asides/13>

⁷⁹ Ho diu Carolyn Christov Bargagiev (2017) Íbidem. Pàg. 14: "Normalment els pares moren abans que els fills però per Atkins és un moment essencial que senyala l'inici de la seva activitat com *videomaker* amb la realització del vídeo HD *Paris Green*. El pare era un dissenyador gràfic, artista i escriptor de talent, però que mai havia volgut mostrar al món les seves creacions. És difícil dir fins a qui punt la mort i el dol pel pare estan associats a l'emergència de l'obra d'Atkins. De fet, constitueixen el tema principal d'un escrit autobiogràfic fonamental seu: el testimoni del diari del pare que Atkins només ha pogut llegir després de

pèrdua entesa en possessiu com diu ell, queda lligada de manera inextricable en l'autobiografia.⁸⁰

Tres exposicions: *Death Mask* (Cabinet, Londres. 14 de gener a 26 de febrer de 2011) *Art Now: Ed Atkins*. (Tate Britain, Londres 7 d'octubre de 2011 a 22 de gener de 2012) i *Us Dead Talk Love* (Chisendale Gallery. Londres, 21 de setembre a 11 de novembre de 2012) on es presenten els vídeos: *Death Mask II: The Scent*, *Death Mask III*, *A Tumour* i *Us dead Talk Love* exemplifiquen aquest període on Atkins parla de la pèrdua, del moment en què es fonen material i immaterial: aquest moment de transició en què una persona mor i esdevé un objecte, un cadàver, és també la pèrdua que materialitza el digital. L'interès per la mort, els cadàvers, el càncer, metaforitzats en una barreja d'horror i humor amb múltiples referències literàries i visuals fan explícit l'estudi de les possibilitats i les limitacions dels medis amb què treballa l'artista: el vídeo d'alta definició.

5.1. Death Mask

Cabinet, Londres. 14 de gener a 26 de febrer de 2011.

Death Mask és el que alguns crítics han qualificat d'entorn fílmic experiencial (*experiential filmic environment*) o multidimensional⁸¹ on Atkins combina vídeos amb textos, so i pintures de tal manera que crea per a l'espectador un entorn oníric que esdevé una experiència existencial. *Death Mask* es compon de *Death Mask I+II*, *A Very Short Introduction to Death Mask* i els vídeos *Death Mask II: The Scent* i *Death Mask III*. Cadascun d'aquests components simbolitza una mena de reencarnació, jugant amb la idea que una càmera sense cel·luloide és com un cos humà mort: no representa la vida, el que roman és només codi. Segons Harrison⁸² *Death Mask* "és un intent melodramàtic per inocular vida en el digital: l'art i els cadàvers inunden el treball d'Atkins amb una barreja d'horror i humor."

Death Mask I and II és un guió de 80 pàgines la primera part del qual està dedicada a Marie Tussaud (el personatge que intenta simular la vida amb les imatges de cera) i la segona al naturalista anglès del segle XIX Alfred Russel Wallace i a la seva descripció de

la seva mort. En aquest assaig, publicat on line uns mesos després de la pèrdua, Atkins suggereix que gràcies a la capacitat introspectiva d'observar la desfeta de la seva pròpia vida, el pare va poder transcendir la seva condició de passivitat conquerint una mena d'independència i de llibertat."

⁸⁰ Atkins, Ed (2018) Íbidem, pàg. 82

⁸¹ Das, Jareh (2011) "Experiential Filmmaking: Ed Atkins – Death Mask @ Cabinet Gallery, London"

Aesthetica Magazine 11 de març de 2011 recuperat a:

<http://www.aestheticamagazine.com/experiential-filmmaking-ed-atkins-death-mask-cabinet-gallery-london/>

⁸² Harrison, Isobel (2011) "Ed Atkins. High definition videos and B-movie soundtracks; technical effects and cadàvers" *Frieze*, Issue 139 May 2011 recuperat a: <https://frieze.com/article/ed-atkins>

la fruita “durian” famosa per la seva horrorosa i indescriptible olor, semblant a un cadàver podrit.⁸³

A Very Short Introduction to Death Mask I and II és una col·lecció d’imatges sobre plafons de densitat mitjana, és a dir, aglomerats amb fibres de fusta aglutinades amb resines sintètiques⁸⁴ pintades en verd *Croma*. *Croma* (en anglès *Chroma Key*) és una tècnica d’efectes visuals que consisteix a substituir una font del mateix color, normalment verd, per imatges o vídeos, aconseguint d’aquesta manera una composició. Amb programes d’edició s’aconsegueix que el verd es faci transparent, un verd que normalment se situa al fons de la gravació o de la imatge i amb això es pot inserir una imatge estàtica o un vídeo a l’escena.⁸⁵ Això ens dóna ja una pista de l’exploració de la materialitat i de la immaterialitat que fa Atkins.



Fig. 1. Ed Atkins. Death Mask I a Cabinet (imatge de Bortolozzi.com)

Death Mask II: The Scent és un vídeo HD de 2010 que té una durada de 8 minuts i 19 segons que es pot veure sencer a: http://www.ubu.com/film/atkins_death2.html i que per tant, podem analitzar amb més detall. *Death Mask II: The Scent* consisteix en una seqüència d’imatges entrelligades repetides i distorsionades amb efectes de llum i tècniques digitals. Al començament apareix una fruita esfèrica que flota i es dirigeix cap a la càmera. Els efectes que transformen els colors de la fruita en groc brillant i l’efecte *zoom* de la càmera se subratllen amb els acords aguts de la guitarra elèctrica de la banda sonora que acompanya la projecció. Hi ha una espelma que crema en les fosques, es multiplica i gira. La banda sonora amplifica els clics, el so de tallar, d’esgarrapar, de picar sobre la taula, la tos, la respiració de l’artista. Una seqüència de filtres de colors mostra la superfície de la pell de la fruita en detall mentre apareix el cabell ros i curt d’una dona enfocada des de darrere. La forma nua de cada imatge reapareix, però les superfícies es trenquen i es dissolen les unes en les altres. Una

⁸³ Lizzie Carey-Thomas (2011) “Ed Atkins, Death Mask II: The Scent” *Tate. Art and Artists*. May 2011 recuperat a: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/atkins-death-mask-ii-the-scent-t13450>

⁸⁴ (https://ca.wikipedia.org/wiki/Tauler_de_fibra_de_densitat_mitjana)

⁸⁵ (Font wikipèdia: <https://ca.wikipedia.org/wiki/Croma>)

calculadora amb ressort s'obre per una mà anònima i cada vegada que es desplega sona la partitura de la pel·lícula de 1980 *Holocausto Caníbal* que en repetir-se es configura com un tema estranyament còmic, acompanyat de converses rialles que se senten en segon terme. El fruit apareix partit en dos mentre la cera de l'espelma es converteix en tinta negra que rellisca sobre la carn interior blanca de la fruita.



Fig. 2. Death Mask II. Video still (Frieze.com)

Death Mask III és un vídeo HD de 34 minuts i 4 segons de durada. Un fragment es pot veure a: <https://www.youtube.com/watch?v=LgEu4Yh7zCM>

Death Mask III també és una seqüència d'imatges aparentment incongruents i sense fil narratiu que s'enllacen i canvien de filtre i enfocament. La dona rossa torna a aparèixer entre les imatges d'una càmera que circula per una carretera amb boira i sura en paisatges forestals i de muntanya. La dona mira el mar immòbil i silenciosa, sense mostrar-nos mai la cara. Atkins ha reconegut que mostrar la part posterior del cap és un motiu recurrent que apareix en molts dels seus vídeos: "*Trobo molt difícil filmar la cara d'algú. La cara ho defineix tot de tal manera que ja no veus l'estructura. A més, la part posterior del cap descriu algú que mira, algú que voldries que es mostrés, que esdevingués narratiu, però que es resisteix a aquest desig.*"⁸⁶ Un altre motiu que apareix i que es fa recurrent en els vídeos és la barra abstracta rectangular que apareix on hauria d'haver-hi un subtítol i que vol fer els subtítols físicament presents en la seva absència, o sigui, són part de la diègesi del film, no "sobre" el film. És un motiu que segons l'artista subratlla l'absència de narrativa, l'enfosquiment de les coses. "*Darrere aquestes barres hi hauria d'haver les paraules que expliquen la imatge, però estan bloquejant el llenguatge.*"⁸⁷

Com a *Death Mask II: The Scent*, l'edició de les imatges va acompanyada dels sons específics del procés d'edició que donen presència a l'equip i a la figura de l'artista que hi ha darrere la càmera i també de sorolls com el lladruc d'un gos, els plats que es retiren d'una taula i converses. A *Death Mask III* cada cop que la càmera es fixa en alguna cosa

⁸⁶ Entrevista amb Hans Ulrich Obrist (2011)

⁸⁷ Entrevista amb Hans Ulrich Obrist (2011)

sublim, com el mar o una muntanya, la contemplació és destorbada per un tall de les imatges, el sò de teclejar, un canvi de filtre que fa fosc el subjecte de la imatge⁸⁸. Segons l'artista,⁸⁹ *Death Mask* explota les imatges d'estoc, que ell considera com a fascinants pel fet que poden ser posseïdes gairebé completament pel context en què es troben. *Death Mask III* està fetà amb imatges que no són específiques:

*“Les muntanyes són muntanyes, amb tota la seva muntanyeatat, el mar és EL MAR, la natura és la natura, etc. Jo volia que les imatges fossin imatges més que imatges d'alguna cosa (...) L'“of” del treball és el que es fa a aquestes imatges, la seva possessió. La major part del temps aquesta possessió és un procés d'interrupció, interrupció del potencial de la imatge, de la seva apertura (...) Retenir una imatge com una imatge és negar en part el seu desig de desaparèixer, d'esdevenir una il·lusió. Per tant, gran part de l'estructura del treball obeeix a aquesta idea: fer opaques coses que volen transparència, interrompre les coses que volen transcendència.”*⁹⁰



Fig.3. *Death Mask III*. Video Still. (Cabinet. London)

⁸⁸Withby, Richard (2011) *Art Magazine* núm. 25, Glasgow, Juliol 2011, pàgs. 61-64, recuperat a: <https://mapmagazine.co.uk/ed-atkins> : “I would use the word ‘surface’ rather than ‘flatness’. Surfaces are the sensory way in which one can identify physicality. Many scenes in ‘Death Mask III’ are shot through layers of glass lens filters, which obscure or ‘debilitate’ the image as a cataract or short-sightedness might. Debilitation of any kind—though particularly when one gets ill—is a way of re-instigating physicality, materiality. I think there’s something about the immateriality of digital media, HD particularly. There isn’t a traditional ‘index’; it goes straight onto a memory card. I edit it like a memory, and then potentially stream it like that on an HD media player. At no point does it gain a body.”

⁸⁹ Shama Khanna (2011) “Ed Atkins: *Death Mask II & III*.” *VDrome* 2010-2011. Recuperat a:

<http://www.vdrome.org/ed-atkins-death-mask-2-3>

⁹⁰ Shama Khanna (2011) *Íbidem*

En resum, Atkins fa que l'observador experimenti el so, el vídeo i el text, que apareixen separats, però d'una manera holística, tot és part de tot. Tot es barreja amb tot.

Amb la seva evocació, que no presència, dels cadàvers, Atkins aconsegueix que l'audiència reflexioni sobre el que és la intervenció de l'HD en la realitat. El cadàver com a representació d'un ésser viu tal com va defensar el crític francès Maurice Blanchot⁹¹ (1907-2003) és un tema recurrent en els fils d'Atkins. Blanchot parla de la desaparició del referent de vida real al qual semblen fer esment les imatges i per tant, del cadàver com imatge paradoxalment perfecta on el real i el referent coincideixen, ja que en el cadàver el subjecte ha desaparegut, ha mort. És per revelar la qualitat cadavèrica de l'HD que aquesta intenta dissimular amb la seva seqüència fluida d'imatges que Atkins talla, enganxa i estratifica sons i imatges, amb salts i trencaments imprevistos i breus aparicions de missatges promocionals.

Però *Death Mask* té també molt de sentiment i nostàlgia: En l'entrevista amb Hans Ulrich Obrist⁹² Atkins qualifica *Death Mask* com "*the first fully culminated expression of what I'm thinking about.*" I afegeix: "*The Death Mask body of work was the first push into this swollen dead body, and this representation of matter. It was also when my father died, so there was certainly a pretty sizeable personal investment.*"⁹³ Atkins explica com havia estat llegint i treballant en la idea de cadàvers com objectes, cíbbers i substituïts i de sobte va morir el seu pare i això el va fer comprendre que l'expressió i la representació de la mort sempre són personals, que quan algú parla d'un cadàver sempre es refereix a algú real, algú que va conèixer i va morir, que hi ha alguna cosa "*exquisidament personal*" en la descripció de la mort. Per això, *Death Mask* parla també de la pèrdua física i el pes del dolor.

5.2. Art Now: Ed Atkins

Tate Britain, Londres 7 d'octubre de 2011 a 22 de gener de 2012

A Tumour (In English) és una exposició que Ed Atkins va preparar per a *Art Now* a la Galeria Tate Britain de Londres.⁹⁴ Com a *Death Mask*, es tracta d'una mostra multidimensional, aquí amb un doble registre: visual i textual. Abans de veure el vídeo el visitant havia de llegir la publicació, un fulletó que promet conjurar un tumor en l'espectador: "*This book will change your life – It will conjure a tumor inside you [...] The dimension of the tumor will be exactly proportional to the amount of text that you read.*"

⁹¹ Blanchot, M (1955) *L'espace littéraire*. Editions Gallimard. París

⁹² Entrevista amb Hans Ulrich Obrist (2011) Íbidem

⁹³ Entrevista per Hans Ulrich Obrist (2011) Íbidem

⁹⁴ <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/art-now-ed-atkins>

A microscopic kernel of tumorous tissue has already shuddered into being because you have stubbornly read this far.”⁹⁵



Fig. 4. A Tumour (in English). Video Still. (Tate Gallery)

Malauradament, no es pot trobar cap fragment del vídeo i ens hem de conformar amb la descripció que en el seu moment en van fer els crítics. Per exemple, que en el vídeo el tumor està representat per formes esfèriques que recorden un fruit i que la repetició d'elements incongruents crea un ritme intens. Que una persona que sempre es mostra d'esquenes llegeix passatges del text mentre que la banda sonora es compon de 80 peces electròniques barrejades amb la respiració de l'artista, com la *Patètica* de Beethoven.⁹⁶ Spampinato diu: *“References to cancer are recurrent in Atkins’s work, but the illness is specifically addressed in A Tumour (In English) (2011) which alternates domes, moons, black spots and a close-up on an animated mouth asking in a cavernous voice: “Would you mind checking the mole on my shoulder? [...] Will you take a look, son?”*⁹⁷ No és difícil pensar en la fragilitat del cos i la presència silenciosa del tumor que parla de la mort propera i inevitable. Transcriu les impressions d'un espectador de l'exposició al seu blog:

“The first time I watched the video installation of Ed Atkins in Tate Britain I had mixed feelings. I got into the room from the exit instead of the entrance and to be honest I had no idea what I was about to see. I didn’t really get it, I found it extremely interesting but the content, the non narrative nature, the constant repeats and the sound created in me a very weird sensation and the title A Tumour (In English) was even more confusing for me.

After I watched it I realized there was also a publication and a leaflet with a huge description about the artist and that piece. I went home, read the book and the leaflet and suddenly I my feelings for this piece changed. I went back to Tate and watched it

⁹⁵ Atkins, Ed (2011) *A Tumour (In English)* a <https://www.arnolfini.org.uk/whatson/film-exercise-symposium-what-can-the-image-do/ed-atkins-a-tumour-in-english-2011>

⁹⁶ <http://www.cultframe.com/2011/11/tumour-in-english-mostra-ed-atkins/>

⁹⁷ Spampinato, F. (2014) *ibidem*. Pàg. 190

again. I find to be extraordinary, a mind-blowing video and a very clever construction and conceptual approach.

This video has inspired me to pursue a different, more challenging project proposal for my MA and it has given me a different view about video art.”⁹⁸

Aquest era l'efecte que buscava l'artista, la idea de metamorfosi, de propagació. En l'entrevista amb Obrist explica que es van repartir 4000 còpies del llibret entre els visitants de la Tate, amb la qual cosa 4.000 tumors “*will shudder into existence*” mentre que els espectadors prenen també consciència de la seva pròpia corporeïtat en la qual només pensem en situacions de malaltia o mort.⁹⁹

5.3. Us Dead Talk Love

Chisenhale Gallery. Londres, 21 de setembre a 11 de novembre de 2012.¹⁰⁰

*A relation to life that coerces the cadaver into a being that does not require a prior life – that requires no living human to be smashed into oblivion by some high definition hammer for merely tuning fucking gods.*¹⁰¹

A *Us Dead Talk Love* Atkins presenta per primera vegada una vídeo-instal·lació en dos canals de vídeo i so envoltant que inclou també collages sobre panells. Per primera vegada, l'artista utilitza únicament figures generades digitalment en un escenari també completament digital. Projectada en dues pantalles, la vídeo-instal·lació suggereix un entrevistador i un entrevistat situats enfront de l'audiència.

A cada pantalla, un cadàver o millor dit, el seu cap decapitat (que en realitat són models de la cara de l'artista) discuteixen sobre desitjos, records, intimitat i amor. *Us Dead Talk Love* continua l'exploració d'Atkins de les qualitats materials de les nostres imatges contemporànies com de la seva ressonància en l'existència i en els sentiments sobre la mort i l'amor. El vídeo, que es pot veure parcialment a <https://www.youtube.com/watch?v=yVMN0Y6rM-0> comença amb la cançó *Johanna* de la pel·lícula que Tim Burton va fer l'any 2007 adaptant la comèdia musical *Sweeney Todd* que és com una introducció al to melodramàtic, sarcàstic, fúnebre i tendre del diàleg entre els dos caps tallats que intenten parlar d'amor i establir una certa intimitat després de descobrir una pestanya en el prepuci. El vídeo està ratllat, hi ha centellejos i desenfocaments que són efectes falsificats de vídeos antics amb els programes *After Effects*, *Premiere* i *Maya*.

⁹⁸ <https://obliquelines.wordpress.com/2011/11/05/tate-britain-2/>

⁹⁹ Entrevista amb Hans Ulrich Obrist (2011)

¹⁰⁰ <https://chisenhale.org.uk/exhibition/ed-atkins/#7>

¹⁰¹ Atkins, Ed. (2016) *Íbidem* (Posició a Kindle1566-1568)

La galeria Chisenhale és un *white cube* clàssic i Atkins el divideix en dues parts: la primera, que és com un escenari i on es situen les pantalles independents, una davant de l'altre en un angle lleuger il·luminades per un projector de llum que està calibrat de manera que ultrapassa els límits de les pantalles creant una mena d'efecte ambiental i l'altre, el que es reserva a les cadires per a l'audiència i on es troben també els plafons amb els collages. Atkins explica el perquè d'aquesta organització:

*“But I think that a gallery space, performance space or theatre introduces the reality of being near another body and feeling that body. Not that the collaged panels are alive but they relate in a way that they're not just asking you to see them as images. The way I was thinking about the space was in-between a stage and cinema – but also a TV studio and other kinds of stages and sets which are less obvious, like the academic staging of conversations and interviews or panel discussions – all the kinds of areas which co-opt bits of those larger structures of theatre and cinema but do it slightly differently or slightly awkwardly.”*¹⁰²

El resultat és que els vídeos no es projecten de la manera clàssica sinó que el format espacial suggereix una mena de cinema desmuntat: la instal·lació mostra les convencions del cinema i les desmunta.¹⁰³



Fig. 5. Us Dead Talk Love. (Chisenhale Gallery)

¹⁰² Entrevista amb Katie Guggenheim (2012)

¹⁰³ Vivian Adams, Tristian (2012) Us Dead Talk Love a *Litro* . Recuperat a: <https://www.litro.co.uk/2012/11/ed-atkins-us-dead-talk-love-review/>



Figs. 6 i 7. Us Dead Talk Love. (Chisenhale Gallery)

El títol de l'exposició, segons el mateix Atkins, descriu l'arrel del treball: el desig de parlar sobre la representació i la mort, una idea de representació violenta perquè vol i nega alhora la possibilitat de representar coses irrepresentables, *però ho intenta*. Tant l'amor com el cadàver es refereixen a una situació impossible: la de dues persones que estan a prop i genuïnament juntes més que servint els seus desitjos narcisistes. Coses que volen ser representades i, al mateix temps, s'hi resisteixen.¹⁰⁴

En l'entrevista amb Guggenheim, Atkins explica com la seva manera de treballar comença sempre amb la lectura, amb l'acumulació de citacions i l'escriptura (*Writing is the thing really*) perquè pensa més en text que en imatges, ja que:

"text can operate in representational ways that images can't. Metaphors can be dense, or almost completely wrong, like almost not a metaphor at all, with no analogous bearing, but still the taste, the sense of a metaphor – and more: the right metaphor. The best metaphors are the ones that don't seem to make any sense – that are truly poetic in the sense that they resist simply describing something or having something."

¹⁰⁴ Guggenheim, Katie (2012) Íbidem.

Per això, moltes de les imatges que apareixen en el rerefons del vídeo i les fotografies i les imatges dels plafons són com “notes a peu de pàgina.” Imatges que recorden les làmines dels llibres d’art i que, com les imatges d’estoc són constantment apropiades, reprocessades. El cap de la Medusa, per exemple, amb la repugnància i atracció que provoca. Segons Atkins, molts dels temes de discussió que envolten la imatge en moviment són clàssics i aquestes imatges porten, a través de miralls, a la tecnologia contemporània i els seus usuaris.¹⁰⁵

5.4. A tall de resum

En resum, *Death Mask* és un projecte que reflexiona sobre la materialitat del vídeo en HD fent explícit l’equip i la figura que hi ha darrere l’equip de digitalització i sobre la representació del cos a través del cinema per demostrar que l’aparença hiperreal de la imatge no és cap garantia de la seva relació amb la realitat material, que les imatges són autoreferencials, fan referència a la generalitat “del visual.”¹⁰⁶

Utilitzant una banda sonora complexa i totes les potencialitats del vídeo HD, parla sobre la pèrdua, tant en un sentit espiritual com físic i explora la representació de l’experiència de la mort (els cadàvers no es mostren de manera explícita, però tots els components de l’exposició juguen amb aquesta idea) que seria la que ja va expressar Barthes referint-se a la fotografia: ser fotografiat és com una micro experiència de la mort perquè el subjecte esdevé un objecte,¹⁰⁷ un “espectre” diu Barthes o un “cadàver” diu Blanchot. Però si en la fotografia analògica l’existència de la imatge era un fer, la imatge digital és un sistema d’operacions matemàtiques, no hi ha ni original ni còpies, només aparicions o interpretacions de les dades que la componen.¹⁰⁸ Mentre que el cinema representa la mort de la realitat a través de la impressió de la pel·lícula, el vídeo HD permet analitzar aquesta mort, desfer-la i reeditar-la sense fi.¹⁰⁹ L’exploració corporal iniciada per l’artista continua a *A Tumour*, on l’espectador es fa partícip de la corporeïtat del HD i culmina a *Us Dead Talk Love* on ja apareixen explícitament els cadàvers¹¹⁰ que esdevenen avatars.

Perquè els caps dels dos cadàvers animats que protagonitzen la conversa de *Us Dead Talk Love* són una captura del cap de l’artista utilitzant *Faceshift*, un programa que captura el moviment i les expressions d’un individu i les transfereix a la figura generada per l’ordinador animant-la. Són avatars, doncs, com el que protagonitzarà molts dels

¹⁰⁵ Guggenheim, Katie (2012) *ibidem*.

¹⁰⁶ Martin Prada, Juan (2018) *Íbidem*. Posició 2222

¹⁰⁷ Roland Barthes (1989) *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós. Pàg. . 42

¹⁰⁸ Martin Prada, Juan (2018) *Íbidem*. Posició 2273

¹⁰⁹ Spampinato, F. (2014) *Íbidem*. Pàg. 192

¹¹⁰ De fet, ja havien aparegut en *A Primer for Cadavers*

seus vídeos posteriors i al qual ens referirem més endavant. Només avancem aquí algunes de les pistes que ens dona Atkins sobre els seus avatars:

“Són òbviament artificials, no són simulacions molt bones perquè immediatament veiem que no són reals, però al mateix temps són estranys, perquè s’esforcen per ser-ho. L’HD privilegia la manera de veure les superfícies i les substàncies d’una manera gairebé fetitxista. Són molts contemporanis per a mi, com un avatar o una representació de tu mateix en les xarxes socials o en un context digital. El que és diferent és que els papers que representem en les xarxes són positius, intenten mostrar la millor part de nosaltres mateixos, però ells són abjectes perquè no fan el que s’espera d’ells, o sigui, encobrir, la seva objecció és simptomàtica per a mi del fet de viure en línia envoltat de milions de persones.”¹¹¹



Fig. 8. Us Dead Talk Love. Vídeo still. (Mousse Magazine)

¹¹¹ Video a Vímeo <https://vimeo.com/147165088> La traducció és meva

Una rebel·lió contra la “banalitat i la vanitat que han esdevingut avui, l'autèntic a Internet” ¹¹² però també una reflexió sobre la pèrdua: de la persona, de l'amor, del desig i la impossibilitat d'intimitat.¹¹³ Hi ha autèntic dol en l'obra d'Atkins.

6. L'avatar com a Trol

6.1. Ed Atkins

Kunsthalle de Zürich del 15 de febrer a 11 de maig de 2014

Amb el nom *Ed Atkins* es va presentar a la Kunsthalle de Zürich del 15 de febrer a 11 de maig de 2014 una nova instal·lació: *Ribbons* i es van exposar treballs anteriors de l'artista: el vídeo *Us Dead Talk Love*, al que ja ens hem referit, *Material Witness OR a Liquid Cop: Episode I- A Pilot* de l'any 2012,¹¹⁴ *Warm, Warm, Warm Spring Mouths* de l'any 2013¹¹⁵ i *Even Pricks, també de 2013*.¹¹⁶ En total, cinc treballs de vídeo.

6.1.1. Antecedents

*Ribbons*¹¹⁷ de l'any 2014 és el debut, per dir-ho d'alguna manera, de la versió *upgrade* de l'avatar que apareixia en *Us Dead Talk Love* com a protagonista absolut dels vídeos de l'artista i al qual aquest li dona els seus moviments, la seva veu i faccions.¹¹⁸ Potser per això, en l'elecció dels vídeos anteriors de l'artista que fa l'exposició no apareixen treballs com *The trick brain* un vídeo que es va exhibir per primera vegada a la Biennal de Venècia l'any 2013 i que s'aparta de la línia incorporant imatges del catàleg de la subhasta que es va fer l'any 2003 de la biblioteca personal d'André Breton¹¹⁹ i tampoc *DEPRESSION* que és una barreja de vídeo i performance (l'artista recita davant de la

¹¹² Martin Prada, Juan (2018) *ibidem*. Posició 1029

¹¹³ Ho diu ell en l'entrevista amb Katie Guggenheim: “ *The subject of the work here is the impossibility of proper intimacy, between two people, particularly, but also between anything and anything else. Intimacy itself describes being as close as possible but not being the same – the desire to be as close as possible to someone else, which is always stopped by skin, but also by identity and also the sheer unintelligibility of another person. Someone else is always going to be incoherent to you and understanding another person as incoherent is ethical – it's a 'good' thing to do but it's also very sad to admit – to not try and cohere someone and categorise them but to appreciate their incoherence – it's a very melancholy thing.*”

¹¹⁴ Vídeo HD de 19'17" que es pot veure a: <https://vimeo.com/64792289>

¹¹⁵ Vídeo HD de 12'55" de l'any 2013, un fragment del qual es pot veure a: <https://www.youtube.com/watch?v=Xt5sAlylej0>.

¹¹⁶ Vídeo HD de 16'10" un fragment del qual es pot veure a: <https://www.youtube.com/watch?v=FFo80XK27XY>

¹¹⁷ Vídeo HD de 16'9" en tres canals 2014

¹¹⁸ I que a partir de 2014 molts crítics comencen a anomenar “Dave” potser pel significat en anglès col·loquial, de “bon jan” per exemple: Nagy, Jeff (2014) “Ed Atkins: Serpentine Sackler Gallery” a *Artforum* vol 53. Núm 2 Nova York Octubre 2014

¹¹⁹ <http://research.gold.ac.uk/9373/>

pantalla amb la cara tapada amb una màscara)¹²⁰ i *Of Tears, Of Course* de l'any 2013 que és també una performance gravada de l'artista.¹²¹

En canvi, els vídeos exposats sí que mostren l'evolució de l'avatar des de *Us Dead Talk Love* fins a *Ribbons*.

Passant una mica per sobre de *Material Witness OR A Liquid Cop*, de l'any 2012, on una figura humana generada per ordinador seu en un estudi de televisió i evoca històries i indicis immaterials amb la (falsa) pretensió de recrear l'escenari d'un crim, *Warm, Warm, Warm Spring Mouths* té en *Us Dead Talk Love* l'origen del seu títol¹²² i la seva idea principal: la impossibilitat de crear vida, *"to create something already dead, un-lived, but with the qualities of something that had lived and DIED."*¹²³

Segons Bell ¹²⁴ *Warm. Warm. Warm Spring Mouths* representa *"la digitalització de l'existència i la seva fredor"* i també com amb les possibilitats de l'era digital *"ens acostem a un impasse: el denominat Uncanny Valley, on el simulacre és tan proper a la realitat que provoca repulsió i rebuig."*

Al vídeo veiem el cap i el tors musculat d'un home que seu en una cadira en una mena de no-espai digital, amb una mata d'increïble cabell llarg i llis que li cau damunt la cara o flota al seu voltant com si estigués sota l'aigua. En la imatge destaca la perfecta simulació de les textures: les gotes de líquid, la pell humana, la lluminositat, els esquitxos, el xipolleig de l'aigua i les taques. El cabell sembla posat aquí només per fer una demostració de virtuosisme digital. El text que es recita i les paraules escrites que apareixen en rètols en la pantalla parlen de desesperació, pena, dolor i estranyament.¹²⁵ Un poema de Gilberto Sorrentino (*The Morning Roundup*, 1971) es recita a intervals:

*This one goes out and comes back:
I don't want to hear any news on the radio about the weather on the weekend. Talk about that.*

¹²⁰ Es va presentar al Serpentine Memory Marathon de 2012 i que es pot veure a:

<https://vimeo.com/61089836>

¹²¹ que es va filmar i editar i es va exhibir durant l'exhibició que va fer Atkins Temple Bar Gallery+Studios. Dublín 15 de febrer a 30 de març de 2013 i es pot veure a:

<http://www.templebargallery.com/gallery/exhibition/ed-atkins>

¹²² En el text de *"Us Dead Talk Love"* es deia: *"Thrust up through those tight follicular nozzles, the great prairies of skin are, in each generation's death, brutally compacted into hair. The follicle determining the shape: gritted teeth and sewer grates, pet baskets, vacated honeycombs, firmly interlaced fingers, elaborately tipped piping bags, warm, warm, warm spring mouths."* Es pot llegir a Atkins, Ed (2016) Íbidem. Posició 1600-1604. *"Now, the only part of you that grows is your GORGEOUS hair, in a last spasmodic jettisoning of life as your ruined skin hardens in preparation for the final, chemical peel. The only thing that moves now is your hair, in those eddies of the black water –"* Íbidem, posició 1608.

¹²³ Atkins, Ed. (2016) Íbidem (Posició en Kindle 1514-1515)

¹²⁴ *Warm, Warm, Warm Spring Mouths* de Ed Atkins per Kirsty Bell, publicat a "Art Agenda" online, 1 abril 2013 [http://www.art-agenda.com/reviews/ed-atkins's-\"warm-warm-warm-spring-mouths\"/](http://www.art-agenda.com/reviews/ed-atkins's-\)

¹²⁵ Atkins, Ed. (2016) Íbidem (Posició a Kindle 1186-1394)

*Once upon a time a couple of people were alive who were friends of mine.
The weathers, the weathers they lived in! Christ, the sun on those Saturdays*

“A site of total DEPRIVATION” diu l’avatar, que a través del *motion sensor software* reproduïx els moviments fets per Atkins. “Presence is something we need convincing of”¹²⁶ i “... And all this fucking hair.”¹²⁷

El món digital és com estar sota l’aigua, un lloc on no hi ha experiència sensorial, no hi ha boques calentes ni superfícies que es puguin tocar. Quan l’avatar aixeca el dit cap a nosaltres, toca una pantalla des de l’interior i en certa manera, fa palesa la fractura digital. Només una interfície separa els nostres cossos i la tecnologia digital.

A *Even Pricks* els protagonistes són un ximpanzé que parla, una mà humana i un llit que s’incendia. El text que acompanya el vídeo dona fondària al símbol:

*The floor is the first thing anyone notices. So but I turn the light on and all I see is this big hole, real big hole, and all I seen was your defrocked mattress and very basically. That’s all I seen. I jump straightaways into the hole and trying to dig you out with my hands I couldn’t find you. I heard – I thought I could hear you hollering for me help.*¹²⁸

La mà evoca el signe de Facebook “like” i el dit s’insereix en l’orella, l’ull i el melic d’una figura humana gegant. El dit s’infla i es desinfla, apareix sota un raig d’aigua. L’acció d’enfonsar recorda un text d’Atkins sobre la depressió:¹²⁹

*We hold hands. Fingers interlaced and clenched, confused, balled into planetoids. We hold on to one another, willing spontaneous synthesis. We can never be close enough, you and I – there is always some barrier, however imperceptible. An illusion of penetration. – At no point do you make it all the way through to the other side. Which would necessitate one of us submitting to becoming a hole: defined by the other who one would wholly interpolate. The quandary being ontological, at least initially. How can I BE, if I am defined as an absence within you? Hemmed by you, you define my perimeter.*¹³⁰

A *Even Pricks* hi ha imatges i sons d’estoc que ens recorden efectes cinematogràfics immediatament suggeridors del cinema de crispetes. Com diu Spampinato,¹³¹ són clichés creats pels mass media amb els quals ens identifiquem. En una imatge que suggereix l’inici d’una pel·lícula de Hollywood Atkins hi posa els rètols:

¹²⁶ Atkins, Ed. (2016) Íbidem (Posició a Kindle1296-1297)

¹²⁷ Atkins, Ed. (2016) Íbidem (Posició a Kindle 1325)

¹²⁸ Atkins, Ed. (2016) Íbidem (Posició a Kindle1926-1929)

¹²⁹ En el seu doble sentit físic i mèdic

¹³⁰ Atkins, Ed. (2016) íbidem (Posició a Kindle1154-1159)

¹³¹ Spampinato, F (2014) Íbidem. Pàgs. 191-192

THIS SUMMER
DESTROY YOUR LIFE
EVEN PRICKS
ASSHOLE

Les referències al cinema popular es trobaven ja a *Warm, Warm, Warm Springs* on l'avatar deia:

*"A description I remember of a Christopher Nolan film was that everything in it looked like a fucking gun. That the camera moved like a fucking gun. That the music sounded like a fucking gun. As if heard down the barrel of a fucking gun. That Leonardo DiCaprio looked like a fucking gun. That he would approach his reflection and apprehend himself – with WILD ignorance – as a kind of fucking gun."*¹³²

I reapareixeran, com veurem, a *Ribbons*.

Aquests vídeos d'Atkins ja són completament digitals, no hi ha imatges que no siguin generades digitalment. Tecnològicament, Atkins treballa amb animació CG i utilitza software que té com a objectiu recrear processos físics com el degoteig (*FumeFX* per al fum i *RealFlow* per als líquids) La figura de l'avatar està creada amb el programa *Kinect-Software*- que permet treballar el moviment de l'artista davant la càmera. Si en els anteriors el cadàver era el símbol de la pèrdua que acompanya la mort i per tant, de la representació digital, Atkins es fixa ara en la manera en què percebem, comuniquem i filtrem informació i com ens representem i interactuem en el món digital.

6.1.2. L'exposició

Per reconstruir l'exposició ens hem basat en la informació que va donar el museu en el seu dia i que encara es pot trobar a internet.¹³³ A l'entrada de l'exposició on el públic espera les dades biogràfiques i l'explicació del comissari, Atkins hi va posar 6 còpies en Din-A 4 d'un text imprès en alemany i en anglès titulat "*An Introduction to the Work/ Einen Einstieg in das Werk*" amb un discurs críptic sobre les imatges digitals que comença amb un "Dears/ Ihr Lieben" com per exemple:

*"Conservatively speaking, the machine-chamfered tools of late phallic whittling abound and universally, so honestly, X, very much capable of honing any stubborn shape into the absolute SPIT," o "the mirror stage retrieved at last, taken away from those principled elephants and great apes of anthropomorphism, figted with calm irresponsibly to the exposure-wrecked pigeons" o "sucker-punch doubled-over into stress-positioned speech."*¹³⁴

¹³² Atkins, Ed.(2016) Íbidem (Posició a Kindle 1220-1223)

¹³³ Com per exemple: <http://kunsthallezurich.ch/en/ed-atkins>

¹³⁴ Els textos els reproduïx en un article digital Max Glauner. The Artist is Un-Present/ Ed Atkins in der Zürcher Kunsthalle. 28-4-2014 a <https://maxglauner.com/2014/04/28/the-artist-is-un-present-ed-atkins-in-der-zurcher-kunsthalle/>

El text fa pensar que Atkins només està suggerint una il·lusió de sentit. No és una obra d'art en ell mateix, sinó que crea un efecte de llindar, d'entrada a l'exposició i dona un context al sistema poètic de l'artista. Seria com un recurs per atrapar l'espectador i intentar seduir-lo.

En la primera sala hi havia 15 collages amb talls dels vídeos mostrant el vas de whisky i el protagonista de *Ribbons* i que penjaven de plafons de densitat mitjana.¹³⁵



Fig. 9. Ed Atkins a Kunsthalle Zürich. (Stefan Altenburger Photography Zurich)

A continuació, en una altre sala, tres pantalles amb els vídeos *Warm, Warm, Warm Spring Mouths* (2013), *Even Pricks* (2013) i *Material Witness or A Liquid Cop* (2012) i una altra sala on s'exposava *Us Dead Talk Love* (2012) en dos canals.

¹³⁵ Ja els havia utilitzat a *Death Mask I*



Fig. 10. Kunsthalle Zürich (Stefan Altenburger Photography Zurich)



Fig. 11 Us Dead Talk Love a Kunsthalle Zürich (Stefan Altenburger Photography Zurich)

Finalment, en el tercer i darrer pis de l'edifici es va exhibir *Ribbons*, una vídeo-instal·lació consistent en una projecció en tres canals que s'estenia en tres sales contigües on l'espectador no podia seure, només vagar entre les pantalles i els quatre altaveus del sistema de so envoltant que flotava al llarg de les galeries i connectava el que es mostrava en les pantalles creant un ambient immersiu de cossos, espais, imatges i sons.

La projecció múltiple té a veure amb l'obra de l'artista que com hem vist, fractura la narració barrejant CGI, imatges d'estoc, textos, discursos i música. Els visitants podien sentir el soroll de les begudes en caure en el vas i les exhalacions de fum però no podien veure totes les imatges del protagonista al mateix temps, de manera que aquest sembla escapar-se contínuament. Sembla que el muntatge volia reforçar la sensació d'irrealitat subratllant només el desig de ser real.¹³⁶

Així doncs, passant del text a les imatges i als vídeos, el recorregut de l'exposició té la forma d'un crescendo físic i la circulació de les persones i la distribució dels espais està planificada ja des de l'entrada. Cada cop hi ha més imatges, les instal·lacions són més grans i la presa del cos per les obres es va intensificant fins a esdevenir total, per segrestar el públic de manera física i afectiva. L'exposició es constitueix en una manera privilegiada per entrar al món de l'artista. Tal com diu Atkins en una entrevista amb Beatrix Ruf publicada en el catàleg de l'exposició:

“L'únic material reconeixible al cor de totes aquestes experiències digitals modificades és el nostre cos. El lloc de l'obra en un sentit, ha estat sempre el cos, el meu i el de l'espectador. Hi ha una temptativa d'arribar a crear un efecte corporal a la vegada de manera pobra (amb les tecnologies i d'una manera més complexa, pel ritme i cadència de l'obra i la seva manera de parlar i fer-se veure.”¹³⁷

¹³⁶ Es pot veure un vídeo de la instal·lació a: <https://vimeo.com/173930675>

¹³⁷ Ruf, Beatrix (2014) *Soto l'influenza*. Publicat a Ed Atkins, catàleg editat per Beatrix Ruf i Julia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP Ringier Kunstverlag Zurich 2014. EL text està reproduït a Christov-Bakargiev, C. Ed. (2017) pàgs. 286-287

6.2. L'avatar a *Ribbons*

El protagonista de *Ribbons* és un avatar, la imatge generada per computador d'un home blanc, nu i en bona forma que parla, beu, fuma, canta i finalment es desinfla com una pilota.¹³⁸ El resultat podria ser una foto en moviment, però resulta un individu inquietant perquè hi ha alguna cosa estranya en la mobilitat de la boca, en el somriure que sembla un rictus, en les dents perfectes, en els moviments una mica endarrerits i en cada porus de la pell, cada cabell increïblement real. Diguem que la seva humanitat és dubtosa. L'avatar porta "FML" (*Fuck My Life*), "Asshole" i "Trol" tatuat en el front i en el pit. És una mena de trol, un ésser repel·lent que només té com a finalitat irritar o entristir.

Hi ha un començament clarament definit en les tres pantalles monumentals que hi ha en les sales: a partir d'una llum blava que es projecta amb una pausa de música, se sent una campanada i s'obre una porta a l'espectador. Després d'un tall, apareix una taula on l'avatar comença a parlar. Parla de manera artificiosa, sense història, delira, beu, fuma, cau sota la taula i continua parlant, interromput de vegades per rots, pets, tos, soroll de converses i alertes de mail. Segurament l'alcohol és una metàfora sobre la impossibilitat de ser un altre encara que es begui o podem llegir també una crítica d'internet, on el capitalisme ens demana una presentació de nosaltres mateixos coherent amb els models socials prevalents. Els missatges que l'avatar porta tatuats al pit són codis de la comunicació digital, dels SMS i dels xats on proliferen els esvalotadors anònims però també són missatges que ens recorden que el nostre jo digital es construeix amb informació. *Ribbons* s'enfoca cap a una multitud de modes i maneres: identitat, societat, alcohol, psicosi i obsessió entrelligats en una representació que afecta emocionalment l'espectador.¹³⁹

Perquè l'avatar és repulsiu i patètic, es compadeix i s'emociona de manera artificial i excessiva però demana empatia i afecte. Canta una cançó de Randy Newton ("*I think it's going to rain today*") melancòlica i tòpica i a mesura que avança en l'ebrietat comença a cantar "*Erbarne Mich, mein Gott*" de la Passió de Sant Mateu de Bach que esdevé ridícula. És fàcil sentir repelús per l'avatar que continua parlant mentre paraules com "*A demand for Love*" "*Collared and cuffed!*" i "*Rebuttal!*" apareixen en la pantalla. L'avatar no ens explica com se sent, més aviat repeteix i simula la representació d'un espatarrament sentimental que vol establir una connexió a tota costa. Malgrat la música

¹³⁸ El podem veure millor a: <https://www.youtube.com/watch?v=3EkqVWXBVOQ>

¹³⁹ Ed Atkins - Leidende Avatare und andere digitale Phantasmen von Heidi Brunnschweiler <https://www.artlog.net/de/kunstbulletin-4-2014/ed-atkins-leidende-avatare-und-andere-digitale-phantasmen>

emotiva i la sintaxi poètica, la buidor del protagonista serveix per recodar a l'espectador la seva pròpia fisicitat.



Fig. 12 Ribbons. Vídeo Still. (Bortolozzi.com)

En una entrevista posterior, deia Atkins a propòsit de *Ribbons*:

“Ribbons és un film particularment complex perquè el que sembla proposar, diagnosticar o representar és molt trist. Un dels meus pensaments va ser perseguir els nivells de l'estètica capitalista que són excessius a un nivell tòxic, utilitzant imatges, dispositius i tics que són clarament violents i obscurs. Imagina un film “del” capitalisme però excendint els seus gestos, anant per davant de les seves formes i dictats, portar-los a un lloc on se'ls despulla, on es pot veure el que són i dibuixar les seves manipulacions”¹⁴⁰

6.3. A tall de resum

En l'apartat anterior dèiem que a *Death Mask*, *A Tumour* i *Us Dead Talk Love* Atkins reflexionava sobre la materialitat del vídeo en HD, en particular, sobre la seva qualitat cadavèrica en el sentit de buidor: una representació perfecta, però sense subjecte. La tecnologia HD intenta dissimular aquesta buidor amb una seqüència fluida d'imatges i una representació alienada de les coses. Com a reacció, l'artista trenca, estratifica i difumina la seqüència, introdueix imatges i sons de repertori per recontextualitzar el seu significat, és a dir fa explícit l'equip i la figura que hi ha darrere l'equip de digitalització.

A *Us Dead Talk Love* utilitza per primera vegada una mena d'avatar a qui dona la veu, les faccions i els moviments que mostra la paradoxa de la HD: com més real és la superfície de la pell i més perfecta l'estructura de la imatge, més s'aparta de la realitat, la imatge és plana, sense fondària. Combinada amb el text serveix perquè nosaltres, espectadors, ens adonem del nostre cos i reflexionem també sobre el que és la pèrdua en el sentit d'impossibilitat: hi ha coses que no poden ser representades, no poden ser recuperades.

¹⁴⁰ <https://www.artforum.com/interviews/ed-atkins-discusses-ribbons-47876>

Entre *Us Dead Talk Love* i *Ribbons*, l'artista aprofundeix en aquests conceptes però també n'introdueix d'altres. Desapareixen completament les gravacions del món real i totes les imatges es generen computacionalment. L'espai en què es mouen els personatges esdevé així una mena de no-espai, una mena de limbe. Melissa Gronlund ha destacat la influència del gòtic en els vídeos d'Atkins i altres artistes de la seva generació on es poden trobar arguments similars on estranyes criatures nascudes de la tecnologia apareixen en l'ambient domèstic.¹⁴¹ En les obres d'Atkins, aquesta col·lisió es produeix en la pantalla de l'ordinador i no en un fons domèstic, hi ha una connexió en la manera en què aquests treballs associen horror i intrusió amb noves formes de la tecnologia visual, En aquest sentit es pot entendre el llit incendiat a *Even Pricks* que relaciona el fet quotidià de tornar a casa amb l'incendi del llit que es provoca quan el protagonista (aparentment) respon un mail. Hi ha, a més, una deliberada combinació entre el material "buit" (les imatges de repertori a les quals ens referíem) que comunica només la seva fungibilitat il·limitada; els elements de la vida quotidiana completament banals, com els cossos que treballen, parlen, beuen i fumen i els títols de capçalera cinematogràfica.

Com dèiem abans, l'artista juga amb la literalitat i la figuració en el medi digital per desvetllar com els dos conceptes es poden barrejar cíclicament amb finalitat política o ideològica, per mostrar com es fa desaparèixer la història material d'un objecte amb la substitució deliberada de la literalitat per la figuració (com per exemple, quan parlem del "núvol" que en realitat desmaterialitza les "server farms" o de la figuració per la literalitat com en una "render farm."¹⁴²

Per això, l'artista falsifica amb programes específics defectes que només podrien aparèixer en gravacions de vídeo antigues, materials, com les ratlles o les taques i continua la seva investigació amb les textures: l'aigua, el cabell, la pell. Segons l'artista, les imatges digitals intenten "crear formes de versemblança, privilegiant sempre el *corpori*" la tecnologia doncs, serveix per parlar del que es pot i del que no es pot fer. Alguna cosa es trenca constantment en el seu interior, no pel mal funcionament, sinó

¹⁴¹ L'artista parla així de les imatges digitals de repertori en l'entrevista amb Beatrix Ruf: *Crec que, no obstant la gairebé total omnipresència de les imatges digitals, existeix un contrast evident entre la velocitat en què el digital s'imposa i el fet que no ha aconseguit canviar les imatges i el seu contingut que romanen reconeixibles i intel·ligibles en base a una mena d'ordre precedent. La gran majoria de les imatges de què disposem roman obstinadament igual, com una mena de resistència que podria ser entesa com un abús del digital. (...) em sorprèn molt que la presència creixent del digital en la nostra vida hagi produït un efecte conservador sobre les imatges i sobre l'imaginari col·lectiu. En un cert sentit hi ha un efecte retardant, potser perquè la seva presència es total i els seus instruments molt simples i les seves operacions essencials i invisibles"* a Ruf, Beatrix (2014) Soto l'influència. A *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Julia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP Ringier Kunstverlag Zurich 2014, apareix a Christov-Bakargiev, C. Ed (2017) pàg. 216

¹⁴² La Cava, Stéphanie (2016) Artist's books/Artist's Novels. Vol 4: Ed Atkins. A *The Believer*. Publicat el 20 de desembre de 2016 a <https://believermag.com/logger/2016-12-20-do-i-have-to-choose-probably/>

pel trencament provocat quan brollen una llàgrima, un riure o una demostració d'amor. Aquests són els exemples dels límits que es manifesten quan la tecnologia no pot assolir la precisió omnicompreensiva.¹⁴³ Per parlar de l'experiència humana en la vida contemporània occidental digitalitzada, l'artista ha de posar atenció en l'aspecte estructural intern de l'obra.

Atkins, a més, introdueix tota mena de jocs amb l'espectador amb els quals intenta construir com una gramàtica de la representació digital jugant en un medi com el vídeo d'alta definició que *"no és una superfície que pugui ser analitzada segons una lectura atenta en un cert sentit, tot està allà, ofert al primer cop d'ull: l'aclaparadora realitat de la seva simple presència se suma a la impossibilitat de la seva manipulació, en oposició a la pel·lícula cinematogràfica que podia i pot ser físicament transformada."*¹⁴⁴ Però l'artista introdueix tota mena de "tropsos," metàfores que funcionen malgrat elles mateixes en el sentit que es resisteixen a representar alguna cosa.¹⁴⁵ La metàfora es troba en la capacitat de les imatges generades per computador d'aconseguir un nivell de realisme tal que fa que els signes puguin funcionar com la mateixa cosa que signifiquen i la seva plasticitat i capacitat de combinació. Amb l'hiperrealisme de les CGI la manifestació de la metàfora és molt propera a la metàfora esdevenint la cosa real. Per exemple, al final de *Ribbons* l'avatar es desinfla literalment i això se'ns fa estrany per l'empatia que ha provocat, per la manera en què se'ns ha adreçat, tan "real" i el fet de desinflar-se fa que esclati tota l'aproximació realista.



Fig. 13. *Ribbons*. Vídeo Still. (Bortolozzi.com)

Hi ha també en *Ribbons*, una *poètica del bathos*¹⁴⁶ on les seqüències acaben amb interrupcions abruptes o amb flatulències o rots i que evoquen un món que es cau a trossos. I també una predilecció pel *calembour*, el joc de paraules que es fa modificant i

¹⁴³ Ruf, Beatrix (2014) Soto l'influenza. A *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Julia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP Ringier Kunstverlag Zurich 2014, apareix a Christov-Bakargiev, C. Ed (2017) pàg. 216

¹⁴⁴ Luna, Joe (2014) "Contra la Immortalitat com a tal" publicat a *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Júlia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP (Ringier Kunstverlag. Zurich 2014, pp. 10-13) Apareix a Christov-Bakargiev, C (ed) 2017) pàg. 214-215

¹⁴⁵ Guggenheim, Katie (2012) Íbidem

¹⁴⁶ Christov-Bakargiev, C (2017) Íbidem, pàg. 17

tallant les síl·labes de les paraules o les frases. Seria un *calembour* totes les referències als forats “holes” que apareixen a *Ribbons*, forats que esdevenen taques, metàfores del buit, suggerències del voyeurisme de l’avatar-trol, sarcàsticament “glory-holes.”¹⁴⁷ Hi hauria també, segons Luna¹⁴⁸ un “*détournement*” voluntàriament maldestre a *Ribbons*.

*“Jo sempre he volgut que el meu treball sigui incisiu i això, de la manera més material possible. L’únic material reconeixible al cor de totes aquestes experiències digitals modificades és el nostre cos. El lloc de l’obra en un sentit, ha estat sempre el cos, el meu i el de l’espectador. Hi ha una temptativa d’arribar a crear un efecte corporal a la vegada de manera pobra (amb les tecnologies) i d’una manera més complexa, pel ritme i cadència de l’obra i la seva manera de parlar i fer-se veure.”*¹⁴⁹

L’avatar es perfecciona i captura tots els moviments de l’artista que li dona la seva veu i les seves paraules. A *Ribbons* l’avatar esdevé un trol, un ésser patètic digitalment que ens commou i ens repugna. En el text que acompanya l’exposició *Hammering the Bars*, llegim:

X: A Concern Trol.

Stage one is

X phantom limning in whichever web forums.

The masked trol seemingly devoted to the forum’s consensus: a proper apologist, as immoderate as the damnable moderator.

Stage two involves

X’s attempts to sway the group’s action or opinions—

*all the while opining on their specific goals—only with professed concerns.*¹⁵⁰

En una entrevista¹⁵¹ Atkins es refereix a l’avatar de *Ribbons* com “*sort of skinhead boy*” o “*Archetypal genèric and presumptuous male figure.*” I afegeix “*It’s a kind of surrogate. It is not me. It is me occupying that costume.*” L’avatar és la imatge maltractada que s’ofereix a la comunicació digital. Aquest maltractament, com veurem, esdevindrà literal en els avatars dels seus vídeos posteriors: *Hisser* i *Safe Conduct*.

¹⁴⁷ Que són forats en la paret que s’utilitzen per tenir relacions sexuals

¹⁴⁸ Luna, Joe (2014) Íbidem pàg. 214

¹⁴⁹ Ruf, Beatrix (2014) Soto l’influenza. A *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Julia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP Ringier Kunstverlag Zurich 2014, apareix a Christov-Bakargiev, C. Ed (2017) pàg. 217

¹⁵⁰ Atkins, Ed. (2016) Íbidem. Posició a Kindle2121-2123)

¹⁵¹ En una entrevista amb motiu del ARS17 al Kiasma Museum de Helsinki. Recuperat a: [exhibitionhttps://www.youtube.com/watch?v=F3vDyaZXx28](https://www.youtube.com/watch?v=F3vDyaZXx28)

7. L'avatar com a alter-ego

7.1. *Corpsing*. MMK Frankfurt. 3 de febrer a 14 de maig de 2017

A diferència de les exposicions que hem analitzat fins ara, la de l'MMK no presentava cap vídeo nou de l'artista sinó dos vídeos: *Hisser* (2015-17) i *Safe Conduct* (2016) que ja havien estat exposats anteriorment: *Hisser* es va presentar per primera vegada a la 14a Bienal d'Estambul i *Safe Conduct* a l'exposició del mateix nom a l'Statens Museum for Kunst de Copenhagen l'any 2016. El que és nou de *Corpsing* és la instal·lació fílmica que es presenta i la construcció d'una línia argumental que s'expressa amb el nom de l'exposició.¹⁵²

Molta informació sobre l'exposició es pot consultar en línia, per exemple, la presentació que en fa el mateix artista,¹⁵³ el tràiler, igualment publicat per el MMK¹⁵⁴ o la documentació que en va elaborar el MMK, tant visual¹⁵⁵ com gràfica.¹⁵⁶

7.1.1. L'exposició

Així doncs, l'exposició de l'MMK presentava dues instal·lacions fílmiques: *Hisser* (2015-17) i *Safe Conduct* (2016) *Hisser* s'estenia per tres habitacions de la primera planta del museu (en una àrea de 800 m²) on el vídeo es projectava en cinc canals a través de quatre grans sales. La instal·lació feia referència a l'estructura de l'edifici i usava l'arquitectura com a element integral. A l'entrada, on ja es podien sentir les veus i la música que acompanyen el treball d'Atkins (*Don't Go Breaking My Heart – I couldn't if I tried*" d'Elton John i Kiki Dee i el *Bolero* de Ravel) no hi havia cap explicació sinó un pòster que era una introducció a l'exposició: un llop amb un text d'Hellen Keller:

*'No Fear. Avoiding danger is no safer in the long run than outright exposure [...] Life is either a daring adventure or nothing.'*¹⁵⁷

¹⁵² Entre Ribbons (2014) i *Hisser* (2015) Atkins només havia presentat un vídeo completament nou: Happy Birthday!!!! de 2014 on la mort (i el seu constant recordatori a través dels aniversaris) és el tema central. Es pot veure un fragment a: https://www.youtube.com/watch?v=vM0hHSKfZw8&list=PL-S5Bh2wx9cBixyg1zM_ned6CYht_dvJR

¹⁵³ <https://www.youtube.com/watch?v=MmznfJd5jaY>

¹⁵⁴ https://www.youtube.com/watch?v=ZE_elup7Hvg

¹⁵⁵ <https://vimeo.com/242068301>

¹⁵⁶ <https://www.mmk.art/en/whats-on/ed-atkins/>

¹⁵⁷ Segons Laura Herman la frase de Keller es refereix a la posició distant d'Atkins sobre l'emocionalitat que avui determinen les xarxes socials. Aquí es mostren els sentiments en la seva transparència virtual com una inconseqüent, inconstant i incontrolada il·lusió. Laura Herman (2016) Ed Atkins, dependance, Brussels, Belgium a *Frieze*, 13/02/2016 <https://frieze.com/article/ed-atkins-0>



Fig. 14. Ed Atkins a Corpsing. (Barbara Walzer)

Aquest poster el tornarà a trobar el visitant dins del vídeo *Hisser*, per tant, actúa com una mena de pont entre els dos móns, digital i real.

Hisser es representava en diverses habitacions i en diverses escales. En la primera habitació tres pantalles de la mateixa mida projectaven les imatges sincronitzadament, de tal manera que el mateix moment del vídeo es podia veure d'un cop d'ull. En la següent sala, una altra pantalla més gran i en la tercera, una pantalla gegant (totes emetent simultàniament) de manera que l'espectador no podia deixar de mirar, però se li ofereixen diverses perspectives, diversos punts de vista de la mateixa imatge.

Safe Conduct es va exposar amb llum de dia i en quatre canals en la segona planta del museu. Aquí les pantalles estaven elevades, amb la mateixa disposició que les que estem acostumats a veure en els grans plafons dels aeroports. La sala, a més, té grans finestres que donen a l'exterior. En paraules de l'autor, una exposició molt ajustada on *Hisser* ocupava la primera planta en cinc iteracions (cadascuna més emfàticament similar a la darrera) i *Safe Conduct* es situava a dalt, "*spiraling to lunacy*."¹⁵⁸

¹⁵⁸ Es pot veure el vídeo amb la presentació que fa l'artista de l'exposició a: <https://vimeo.com/242068301>



Fig. 15. Instal·lació d'Hisser. (MMK-Frankfurt)



Fig. 16. Instal·lació de Safe Conduct. (MMK Frankfurt)

Tant *Hisser* com *Safe Conduct* són successions de vinyetes, sketches sense final. Sempre donen voltes, la música es fa alta, baixa i torna a pujar. Les alarmes sonores no senyalen res, només s'anuncien elles mateixes, tot passa en loop, mentre els visitants donen voltes al voltant de les pantalles de projecció.

7.1.2. El tema

Com afecten la tecnològització, l'automatització i la digitalització la realitat de les nostres vides individuals? Aquesta és la pregunta que es planteja Atkins a *Corpsing* tal com ho va interpretar el MMK. Segons el museu, el protagonista virtual dels dos vídeos és una mena d'alter ego de l'artista i l'exhibició es refereix a la contradicció inherent a totes les simulacions generades digitalment: encara que ens transmeten la idea d'un món material, són una construcció i els seus defectes tècnics palesen el seu caràcter de mera il·lustració.

El terme "*corpsing*" es refereix a un terme teatral per a un fenomen que interessa l'artista: un actor mai pot esdevenir el personatge que representa, només pot donar-li un cos. *Corpsing* descriu el moment en el qual es fan visibles la diferència entre l'actor i el seu personatge, ja sigui perquè l'actor oblida el paper o perquè riu. Com en els anteriors vídeos d'Atkins, l'avatar que els protagonitza oscil·la entre la hiperrealitat i l'artificialitat però ara experimenta estats existencials, com soletat, alienació, mort i malaltia, interromputs no pel riure, sinó per l'abjecció del personatge. Si a *Ribbons* parlàvem d'una poètica del *bathos*, aquí se n'executa una mena de performance.¹⁵⁹ *Corpsing* té un fort caràcter de *representació* tot i que alguns crítics, com veurem més endavant parlin de *somni*.

Corpsing no solament és el nom de l'exposició sinó també el nom del seminari que Atkins va impartir durant sis mesos a la *Städelschule* en relació amb el *Festival für neue Werke, Frankfurter Positionen* el tem del qual era "*Ich reloaded*."¹⁶⁰ Potser per això l'exposició es focalitza en l'avatar com a projecció de sentiments, emocions i afectes. És el mateix model que l'artista ha anat construint des de *Us Dead Talk Love* però ara maltractat, masegat, com un mort vivent (i de fet, "*corpsing*" a part de ser un tema teatral evoca altres significats, com el d'un cadàver que respira) Com si l'artista ja no es limiti amb les eines digitals a "mapejar" les seves faccions i els seus moviments, sinó també la seva ànima.

A *Hisser* s'amaga una història real, que va passar l'any 2013, prou absurda com per a donar origen a un vídeo d'Atkins. Un home de Florida anomenat Geoffrey Rush va ser deglutit per un forat gegantí que va aparèixer al terra de la seva habitació. Així que mentre una lluna plena sembla il·luminar l'escena, entrem en la reconstrucció dels seus darrers 30 minuts. En el món tancat de la seva habitació, el protagonista no té contacte amb cap altra persona, està sol, trist i abandonat. De vegades estirat al llit, o en un racó de la seva habitació, cantussejant, xiuxiuejant, intentant calmar el seu insomni, la

¹⁵⁹ La presentació del MMK es pot llegir a: <https://www.mmk.art/en/whats-on/ed-atkins/>

¹⁶⁰ Plaza Lazo, M. Inés (2017) Ed Atkins' *Corpsing* im MMK a Reflektor M., 3/02/2017 recuperat a: <http://reflektor-m.de/kuenstler/text/off-site-frankfurt-ed-atkins-corpsing>

seva inquietud de la qual no en sabem la causa però que podem percebre. En un moment es masturba en un racó de l'habitació. L'escena provoca una sensació estranya de realitat en els espectadors.

Malgrat ser aparentment innòcua, l'habitació emana una atmosfera carregada de pressentiments. Les cortines del fons, es mouen lleugerament amb la brisa. De cop i volta, la pantalla es comença a moure en franges que s'acceleren vertiginosament, la imatge comença a tremolar i l'habitació és literalment empassada per un forat gegant a terra. En pantalla apareix un espai pla, llis i blanc i brillant on tornem a veure la figura masculina despullada que camina erràticament i va repetint "*I am sorry. I didn't know.*" L'escena suggereix que la vida virtual ens deixa sense afectes i sense destí. Després de 20 minuts, el vídeo torna a començar però tant el començament com el final són indefinits, un bucle. El *hisser* sempre roman en un bucle sense fi.

L'avatar atrotinat fa una actuació grotesca a Safe Conduct on literalment es pela la cara, es treu els ulls i el nas i els seus òrgans i els diposita en les safates de plàstic de la cinta de seguretat de l'aeroport. El *Bolero* de Ravel, convertit a causa de la seva popularitat en una cançó enganxosa i irritant dona voltes de manera enfadada i subratlla el caràcter banal, surrealista i irritant de la situació. El film acaba igualment en una situació absurda, l'avatar treu el cap a través de la finestra del Boeing de British Airways mentre la música arriba al clímax.

El protagonista dels dos vídeos és el mateix personatge masculí i atrotinat que mostra de manera hiperrealista cada porus de la seva pell i això contrasta amb els escenaris en què actua. Aquí no estem en un no-espai, però tant l'habitació de la casa on es desenvolupa *Hisser*: una habitació anodina com l'espai impersonal de l'aeroport no són llocs per a la intimitat. L'avatar té les ungles molt brutes per trobar-se en un context tan asèptic.



Fig. 17. Safe Conduct, 2016. (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Segons Atkins, la figura és com una mena de substitut per comunicar determinades sensacions i afectes que inspira les mateixes emocions que el Pinotxo. “Com humans sentim el desig de projectar les nostres relacions antropocèntriques en aquestes coses” diu l’artista, i afegeix: “De vegades no estic conforme amb la meua veu interior. Aquesta disconformitat forma part del treball. No sé si també és la disconformitat de l’audiència.”¹⁶¹ En una entrevista,¹⁶² Atkins deixa les coses més clares:

“It’s not really a character but a model. It’s not got a back-story or a future or a present or anything. It’s more structure and reference, like a puppet or a device or something. A cypher, maybe? It’s a machine, I suppose, for channeling particular feelings and ideas. Maybe that’s a character, but I don’t think of it/him/the thing as such.”

Podríem dir que Atkins posa el focus en les ansietats de la vida moderna, especialment com les tecnologies produeixen i controlen cossos físics. Per exemple, la llum d’*Hisser*, “perpètuament crepuscular”¹⁶³ és la il·luminació que domina la vida contemporània, del dia a la nit, del treball al descans, del temps compartit al temps solitari en què construïm la nostra identitat virtual. És el mateix moment que recreava *Even Pricks*. En l’esfera privada el medi virtual ens demana que ens autorepresentem, i aquesta auto representació porta a *Hisser* a la pantalla blanca, nua i plana on l’avatar vaga desorientat. Però en l’esfera pública, la invasió del cos per part de les noves tecnologies és més directa i agressiva. Els sistemes de control de l’aeroport són l’arquetipus dels procediments que evisceren i disseccionen les persones. L’aeroport és el lloc simbòlic on en nom de la seguretat es desfà la identitat i la intimitat de les persones, un lloc ple d’ansietats que el video caricaturitza.¹⁶⁴

A més, els vídeos mostren la incapacitat dels protagonistes de relacionar-se amb el món, amb els altres i amb ells mateixos. L’avatar d’*Hisser* vaga desorientat, primer en la seva habitació i després en la pantalla blanca. El de *Safe Conduct* s’eviscera. Són situacions que podríem anomenar surrealistes perquè són completament absurdes però al mateix temps, estranyaments familiars. Tenim la sensació que es representa una realitat del nostre dia a dia de la que no en som conscients tot i que l’estem vivint. La por del buit de la pantalla blanca, la por de ser eviscerats a l’aeroport apareixen de forma literal i figurada en els vídeos d’Atkins. Les figures esdevenen avatars, no de l’artista, sinó de la forma de ser col·lectiva en l’època postinternet, són la resposta artística a les nostres

¹⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=MmznfJd5jaY>

¹⁶² Rafferty, Penny (2017) “Ed Atkins on his hyper-real and harrowing new films” una entrevista publicada el dia 1 de febrer de 2017 a la revista *Dazed*
<http://www.dazeddigital.com/info/article/824/1/dazed-confused>

¹⁶³ Rafferty, Penny (2017) Íbidem

¹⁶⁴ Irene Calderoni reflexiona sobre aquest espai a: Calderoni, Irene (2016) “And I could have been your harúspex” publicar a Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano, pàg. 229

pors i les nostres angoixes, una construcció digital que expressa els conflictes i els sentiments quotidians de la nostra societat postinternet. L'avatar ja no és un cadàver, encara que ho sembli, parla de sentiments que poden ser compartits per molta gent.¹⁶⁵ Hisser i Safe Conduct tenen, certament, un component visual que podríem descriure com "oníric" però no són somnis, són representacions que s'interrompen quan ens fan riure de manera absurda. Les bromes, els jocs que inclouen els vídeos, van adreçats a nosaltres. Ens permeten riure del que seria socialment incòmode o mal vist. És el riure, però no el de l'actor sinó el nostre, el que fa acabar la representació del que no pot ser, les manifestacions sentimentals virtuals.¹⁶⁶

7.2. A tall de resum

De *Death Mask* (2011) i *A Tumour* (2012) amb un sol canal de vídeo combinat amb objectes i textos, passant per *Us Dead Talk Love* (2012) amb dos canals de vídeo amb so envoltant i per *Ribbons* (2014) amb tres canals de vídeo, so envoltant i pantalles gegants combinats amb objectes i vídeos anteriors de l'artista fins a *Corpsing*, amb dos vídeos que interrelacionen i s'emeten en pantalles gegants de mides diverses en 9 canals i amb so envoltant, les exposicions d'Atkins que hem analitzat avancen en crescendo: cada cop hi ha més pantalles, més so, més espai. Cada cop és més fort el segrest emocional del visitant. Com dèiem abans, el mateix artista ha dit que cada cop està menys interessat en produir significat i més a produir emocions.

Si en els primers vídeos l'artista combinava imatges filmades en entorns reals amb imatges d'estoc i models digitals, a partir de *Us Dead Talk Love*, tot és digital: tant l'entorn com les figures es generen amb eines de software digital. Fins i tot els errors que simula l'artista es construeixen amb efectes digitals.

El so, com hem dit, passa a ser envoltant a partir de *Us Dead Talk Love*. A *Corpsing* aquest so envoltant ja combina les bandes sonores de les dues instal·lacions fílmiques, que se senten amb diferent gradació, per tot el museu.

L'avatar que esdevé protagonista de gairebé tots els vídeos a partir de *Us Dead Talk Love* és un model CG d'un personatge masculí comprat en llocs especialitzats a vendre models 3D i mapes de textures a prosumidors. Mitjançant un software especialitzat, el model

¹⁶⁵ Sobre aquesta idea d'avatar d'un sentiment col·lectiu es pot veure Wagner, Ellen (2017) "White Screen Virus" a *Faust*. *WWW-Faust-Kultur*, 3/02/2017. Recuperat a: <https://faustkultur.de/3030-0-Ed-Atkins-in-Frankfurt.html>

¹⁶⁶ Sobre la relació entre el somni i l'acudit es pot llegir: Müller, Johanna (2017) "Ed Atkins' Ausstellung Corpsing oder das Kunstwerk zwischen Traum und Witz" a *All-Over Magazin für Kunst und Ästhetik*, Abril de 2017 recuperat a allover-magazin.com/?p=2697

s'anima amb els gestos, les faccions i els moviments del mateix artista que el programa "captura" i transfereix al model en temps real. L'artista també li dona la seva veu. Aquest avatar va evolucionant amb el temps. És molt jove a *Us Dead Talk Love*, jove a *Even Pricks, Warm, Warm Warm Spring Mouths* i a *Ribbons*. Comença a envellir a *Happy Birthday!!!!* I apareix destrossat, gairebé com un mort vivent, a *Hisser* i *Safe Conduct*. Si l'avatar sempre havia mostrat de manera hiperrealista la seva pell, els seus porus, en aquests dos darrers vídeos és impressionant la textura de les taques de la pell. Tot i que ho analitzarem amb més detall en el capítol següent, es mantenen els continguts obsessius dels vídeos: la pell, el pèl, els fluids, el desmembrament, els òrgans sexuals, els cadàvers, l'abjecció...i les repeticions i els talls incessants, els jocs d'inversió de fons i primer plà, les violentes alarmes de so i la música emotiva.

L'avatar passa de ser metàfora literal del cadàver, símbol de la pèrdua i dels sentiments que ens inspira saber que mai podrem recuperar una cosa, a esdevenir un trol, un marginat, una figura sola en un món digital poblat de gent i finalment, el receptor dels traumes i les angoixes de l'artista, que són les de tota una generació. En aquest sentit diem que l'avatar esdevé l'*alter ego* digital.

8. Anàlisi de dos vídeos: Hisser i Safe Conduct

8.1. Consideracions preliminars

L'anàlisi dels dos vídeos està pensat com a conclusió natural del treball. Totes les eines, tots els instruments conceptuals que utilitzarem ja han estat presentats i analitzats en apartats anteriors. Per això, el primer que hem de reconèixer és una mancança: com hem dit, Atkins és un artista que vol exposar les seves obres en un espai, sigui museu o galeria, on la gent assisteixi. L'artista vol que hi siguem. I vol que hi siguem de determinada manera, sense oblidar-nos que hi som, veient els seus vídeos com vol que els veiem. L'artista considera que el seu treball no és cinematogràfic en el sentit que el cinema ofereix un refugi per al cos de l'espectador mentre que l'espai de la galeria introdueix la realitat d'estar i sentir el fet d'estar en contacte amb altres cossos.¹⁶⁷

En l'entrevista amb Katie Guggenheim l'any 2012 l'artista expressava el desig de retrobar la materialitat, sempre dissimulada, del digital i deia que un dels llocs on es pot trobar aquest aspecte material del digital és dins de l'espectador, on es re territorialitza i esdevé manifest, com una encarnació.¹⁶⁸

¹⁶⁷ Guggenheim, Katie (2012) Íbidem. "I didn't want to just make a cinema, partly because certain kinds of cinema situations offer safety and sanctuary for a body; you're not really at risk or culpable there. But I think that a gallery space, performance space or theatre introduces the reality of being near another body and feeling that bod."y

¹⁶⁸ Guggenheim, Katie (2012) Íbidem: "Film critic and theorist André Bazin commented about cinema being a warning that the material will always return – that it's not just illusion, it's not just air; that there's

Per tot això, els vídeos s'acoblen a l'espai en el qual s'exposen. El treball de l'artista investiga com impacta el món virtual en la realitat de l'espectador perquè aquest s'interrogui constantment sobre la seva relació amb el món digital en una època en què les imatges pretenen substituir cada cop més la realitat. La idea és que *"totes les coses humanes, inclosa la representació, es restitueixen a nosaltres mateixos, al nostre cos."*¹⁶⁹

No podem reconstruir *Corpsing*, que està pensada com una experiència sensorial i corpòria i d'altra banda, si bé els dos vídeos que en formaven part ja havien estat exposats en contextos diferents (*Hisser* va ser estrenat, com dèiem, a la Biennal d'Estambul de 2015 en dos canals i sò envoltant i *Safe Conduct* es va estrenar l'any 2016 a l'Statens Museum for Kunst de Copenhague en tres canals i so envoltant) han estat pensats per a una projecció multicanal, o sigui, una vídeo-instal·lació que com a tal implica sempre un temps i un espai que no són els del vídeo. Un context que desapareix inevitablement quan intentem analitzar els vídeos des d'una sola pantalla i perdem l'experiència estètica que suposa moure's per una vídeo-instal·lació on el ritme, la trajectòria i la perspectiva canvien d'acord amb el paisatge dissenyat per l'artista.

Un altre problema que s'afegeix és que *Hisser* i *Safe Conduct* no es troben en xarxa i encara que alguns museus els han comprat: *Hisser* està a la Tate Modern ¹⁷⁰ i *Safe Conduct* al Museu Hirshhorn a Washington ¹⁷¹ no es troben en exposició. D'*Hisser*, que té una durada de 21 minuts i 51 segons analitzarem dos fragments: el primer es troba a vídeo; <https://vimeo.com/173930674> i és un fragment de 2 minuts i 39 segons que també grava la vídeo-instal·lació. El segon és un fragment de 2 minuts i 19 segons gravat a la Biennal d'Art d'Estambul que es troba a:

<https://www.youtube.com/watch?v=RkHCnfdh8>

De *Safe Conduct*, que té una durada de 9 minuts i 4 segons analitzarem un fragment que correspon a la instal·lació que es va fer al Statens Museum for Kunst de Copenhague amb una durada de 2 minuts i 25 segons. Es troba a: <https://vimeo.com/173930676>

something there. Obviously his point was more explicit in the sense that there was film and chemical and things like that, but today, in spite of the continued dissimulation of the material of moving image, we must still look for it, and one of the places that one might try to find this material aspect of the digital would be inside the viewer, where it would reterritorialise and become manifest.

Of the technologies that are making this embodiment possible – assaulting the audience in such a sensational way – surround-sound would be another particularly prevalent example. It has this immersive aspect, it encloses the body, but it also affords the possibility of penetrating the body sonically."

¹⁶⁹Ruf, Beatrix (2014) Soto l'influenza. A *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Julia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP Ringier Kunstverlag Zurich 2014, apareix a Christov-Bakargiev, C. Ed (2017) pàg. 217

¹⁷⁰<https://www.tate.org.uk/art/artworks/atkins-hisser-t14665>

¹⁷¹ <https://hirshhorn.si.edu/explore/hirshhorn-debuts-new-acquisitions-absence-made/>

Hem de referir-nos també encara que sigui breument, a la tecnologia que utilitza l'artista, ja que un dels seus objectius és revelar el seu potencial, les seves limitacions i com veurem, les seves paradoxes. Aquesta tecnologia que sempre intenta amagar-se i que l'artista pretén fer visible per desvetllar al mateix temps la ideologia que oculta.¹⁷²

Hem vist que Atkins utilitza les tecnologies digitals de vídeo contemporànies en la producció i exhibició de les seves obres. Aquestes tecnologies, malgrat la seva complexitat, són accessibles des d'un ordinador personal. Això és fonamental en el treball d'Atkins perquè com hem vist, li permet controlar tot el procés de creació des del començament al final. Per explicar-ho de manera extremadament senzilla, en primer lloc cal fer el modelatge, la geometria dels objectes digitals que intervindran en la cinta. En aquesta fase, Atkins utilitza un model digital comprat a una empresa de software per crear el seu avatar. En segon lloc, el personatge s'ha d'animar construint un esquelet que es pugui moure, deformar-se i canviar d'expressió. En aquesta fase és on Atkins utilitza la captura d'imatges, una tècnica de gravació del moviment d'una persona real i el trasllat d'aquest moviment a un model digital. La tècnica emmagatzema les accions dels actors humans i utilitza aquesta informació per animar els models digitals dels personatges. En tercer lloc, cal aplicar les textures i les propietats bàsiques de reflexió de la llum, color i transparència de les superfícies per donar a la composició el màxim grau de realisme. A continuació hi ha les fases d'il·luminació del vídeo i generació del *render*, que és el procés de càlcul en què l'ordinador interpreta la geometria, els materials i la il·luminació de l'escena i retorna la imatge final i en darrer lloc, la postproducció on es dona el *look* final de la pel·lícula. O sigui, on es construeixen totes les relacions sonores i visuals entre plànols, s'introdueixen els textos i es dona la versió completa i definitiva del producte audiovisual on es tenen en compte l'ordre dels plànols, el ritme i la sonorització.

8.2. Criteris per analitzar els vídeos

Per analitzar els vídeos, seguirem el següent procediment:

1. Descripció completa del que es veu i s'escolta en la seqüència analitzada.
2. Anàlisi dels elements que fan visible la tecnologia.

En una entrevista en ocasió de l'exposició *Recent Ouija* a l'Stedelijk Museum d'Amsterdam Atkins deia: "*Vull que la gent s'hi submergeixi completament (en els meus vídeos) però no com al cinema, on l'espectador s'oblida de si mateix, no, jo vull que se'n recordi d'ell mateix tota l'estona.*"¹⁷³

¹⁷² Atkins, Ed (2018) Íbidem. Pàgs. 86-87

¹⁷³ <https://www.arttube.nl/videos/ed-atkins-recent-ouija>

I és que la diegesi del cinema modern es fonamenta en l'emascarament del seu caràcter fictici i en la identificació de l'espectador amb la càmera fins a viure com una experiència real la representació audiovisual. Aquest fet s'accentua en el cinema digital, on desapareix la mimesi i apareixen la simulació i la virtualització.¹⁷⁴ Per desvetllar aquesta tecnologia invisible que provoca la suspensió de la incredulitat, on el subjecte abandona tot el seu sentit crític per entrar en el món de ficció de l'obra i la suspensió de l'atenció entesa com un estar suspès, un mirar o un escoltar tan intens que fa que l'espectador s'evadeixi de les seves condicions vitals per levitar fora del temps¹⁷⁵ i el converteix en un ésser insensible a la tecnologia i vulnerable a la ideologia que s'hi amaga, Atkins utilitza diversos recursos: la paradoxa de les textures,¹⁷⁶ les interrupcions i les repeticions, els sons no diegètics que simulen la producció d'un vídeo (clics, arrossegaments, tos, sospirs) talls sonors violents (com les alarmes constants) els defectes que pertanyen a una tecnologia antiga i es simulen digitalment, jocs d'inversió del fons i del primer pla, canvi de filtres i de tipografia.

3. Anàlisi del contingut semàntic del vídeo. Com es construeix el significat a través del joc entre la literalitat i la figuració. Els temes recurrents: pell, pèl, fluids, caps tallats, desmembrament, cadàvers... i els registres amb què els utilitza (ironia, absurd, grotesc)

4. Anàlisi de les emocions. Quines emocions desperta el vídeo i com ho fa: com es crea l'empatia amb l'avatar. Quins recursos visuals, sonors i textuals s'utilitzen.

8.3. Hisser

Comencem amb l'habitació on es desenvoluparà gran part del vídeo i que s'aprecia millor al fragment de la Biennial d'Estambul. Al començament, la imatge sembla desenfocada. Hi ha llum plena? La imatge s'enfoca correctament. És un llum que penja del sostre. Una habitació amb un llit individual que evoca l'adolescència. Mobles com d'Ikea. Pòsters a les parets. Un d'ells, el llop que hem vist a l'exposició "No Fear", dues més de gats, "Hang on there" i "Believe." Davant del llit, una pantalla de televisor (o

¹⁷⁴ Alberich Pascual, Jordi, San Cornelio Esquerdo, Gemma (2012) "Mas allá de la simulación como substitución, de la realidad mixta a los ego-shots." *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología* n.º 12 FUOC

¹⁷⁵ Crary, Jonathan (2008) *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Akal. Estudios Visuales, pàg. 19

¹⁷⁶ Herbert, Martin (2012) "Ed Atkins" *Artforum* vol 50, núm. 6. Nova York, febrer 2012, pp. 212-213 recuperat a: <https://www.questia.com/magazine/1G1-280312952/ed-atkins> "Consider, as Atkins proceeds to do, how HD vividly renders the pores, wrinkles, and blemishes of Johnny Depp's face in Michael Mann's John Dillinger biopic *Public Enemies* (2009), and you may find that the format's verisimilitude becomes more an agent of strangeness than of familiarity. The "deadness" the artist cites is a function of too much verisimilitude, as if we are glimpsing a diabolically perfect trompe l'oeil representation rather than life itself. If the uncanny valley is a failure of representation (things are not quite real enough), then with HD representation seems to be triumphing--over us."

d'ordinador) està d'esquenes, però veiem la seva llum blanca, està encesa. Hi ha una finestra en la paret esquerra amb cortines que es mouen lleugerament amb la brisa. Sobre la tauleta de nit, un objecte sorprenent: una mena d'escultura d'una orella gegant. En conjunt, i malgrat les flors i el televisor encès, tenim la sensació que el lloc està deshabitat, com una casa de nines. La llum és crepuscular. Se sent una música coral que comença suau i es va incrementant i sorolls indefinits, com d'arrossegar mobles, o potser són trons llunyans? Se sent una respiració. Hi ha alguna batzegada, com si la càmera es mogués involuntàriament. La música puja de to. La càmera es fa enrere.



Fig. 18. Instal·lació d'Hisser a MMK (Allover Magazine)

L'habitació comença a trontollar. Tall. Pla zenital. L'avatar és al llit, que sembla un llit d'adolescent, massa petit per a ell. El veiem des de dalt, com si l'habitació no tingués sostre.

Tot trontolla i s'obre un forat negre al terra que s'ho emporta tot. Només queden les quatre parets suspeses en la pantalla negra. La càmera es mou endavant i endarrere i finalment s'enfonsa en el no-res negre on creiem endevinar uns puntets brillants, com si fossin estrelles llunyanes. El so aquí és difícil de descriure. Un so d'estoc, el que acompanya les naus espacials en els films de ciència-ficció quan entren en un forat negre. Apareix una espiral que esdevé un vòrtex blanc amb llamps que recorden precisament aquest efecte de les pel·lícules antigues amb efectes especials carrinclons, molt semblant al dels còmics, que significa de travessar el temps i l'espai en la nau espacial. Apareixen núvols i el mar, un mar digital. Tot es fon en negre. Tall.

L'avatar està assegut al terra de l'habitació, davant la pantalla encesa, que ara veiem de cara. L'avatar ens dona l'esquena. Sembla que miri alguna cosa que no és la pantalla. Potser un llibre que té entre les cames? La càmera s'apropa lentament. Se sent el soroll d'algú que s'empassa saliva. Tall. La pantalla encesa, blanca, apareix en la mateixa posició, però ara sense ningú al davant. Apareixen ratlles sobre la superfície del vídeo, les mateixes ratlles que apareixien en les imatges de televisió antigues, horitzontals, puguen de dalt a baix. Se sent el soroll d'algú que s'empassa saliva, un lleuger gargamell. La càmera s'acosta a la pantalla blanca fins que tot esdevé blanc, pla, lluminós. La música és suau, música d'ascensor o de fil musical, no és la mateixa que hem sentit abans. Tall. En l'infinit espai blanc de la pantalla trobem la diminuta figura nua de l'avatar que murmura, balbujeja: *"I think I ran out of things to say... pretty sure I don't know what to say... I don't know what to say... I'm sorry.... sorry... sorry... I didn't know, I didn't know..."* Es posa a xiular la mateixa música del començament, la que hem escoltat en l'habitació buida. És ell el *Hisser*? Tall.



Fig. 19. *Hisser*. Video Still (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Sobre la pantalla blanca, la càmera enfoca de prop el cap de l'avatar. Veiem la seva pell, les taques, les arrugues, els cabells. Repeteix el mateix: *"I didn't Know."* Gira 360 graus i ens mira. Se sent una alarma, que recorda la que ens avisa que hem rebut un mail però molt amplificada.

La figura es fa petita fins a desaparèixer en la blancor. Tall.



Fig. 20 Hisser. Video Still (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Aquí està de nou l'avatar en el llit individual de l'habitació on gairebé no cap. La imatge està tacada amb el borrisol dels vídeos antics. Veiem l'avatar des de dalt i aparentment, dorm, però és un somni atribolat, no sabem res de la seva inquietud, però sembla total: murmura: "*When we... when we...were... wolves. Fuck it !*" Un núvol de fum negre li surt de la boca. Tall. Apareix una imatge de color vermell que recorda un fons de lava i a sobre les lletres HISSER com en un rètol de pel·lícula de cinema que s'incendien en una flamarada de còmic. Fi del fragment.

En el fragment d'*Hisser* apareixen alguns dels recursos d'Atkins per fer visible la tecnologia:

- Els anacronismes filmics: les ratlles horitzontals, el batec de la càmera, el desenfocament inicial, el borrisol. És un recurs per mostrar la digitalitat del vídeo utilitzant una simulació del llenguatge audiovisual del passat que introdueix un sentit de fallada en la superfície plana, d'error.
- Extrema atenció a la textura de la pell de l'avatar, els cabells, les taques, les dents. La hiperperfecció de la textura accentua paradoxalment la irrealitat de l'avatar i ens apropa a l'*Uncanny Valley Effect*.
- La banda sonora incorpora sons, com arrossegament, d'empassar-se saliva, de gargamell que semblen (falsament) correspondre a la persona que està darrere la producció però en realitat són diegètics.

- Les seqüències es tallen constantment. El resultat és una mena de successió de vinyetes sense fil argumental. Això ho reforça la utilització d'imatges digitals (com el vòrtex) que recorden els còmics.

També apareix el joc entre figuració i literalitat a què tantes vegades ens hem referit. Literalment, l'avatar vaga en una superfície blanca. Literalment l'habitació és enfonsada pel no res. Literalment l'avatar és una figura que expressa obertament la seva tristesa (de la qual no en sabem el motiu) Figuradament, a Hisser hi ha dos grans buits que es fonen un en l'altre: el forat que s'obre en l'habitació inofensiva i el forat que s'obre en la pantalla de l'ordinador. Són dues buidors, una negra i sideral i l'altra blanca, nua i lluminosa les que s'empassen figuradament l'avatar. Que també és en certa manera, un buit. No ens pot oferir més que el que ens mostra.

L'emoció es treballa a diferents nivells: La música que hem sentit al començament és una versió digitalitzada de "*Stranger in Paradise*" de l'any 1952 que al seu torn és una versió d'un duet de l'òpera d'Alexander Borodin "El Príncip Igor." L'important d'aquesta música que comença suau, segueix en crescendo i xiula l'avatar, és el seu caràcter popular. A tots *ens sona* encara que no la puguem identificar. És, com hem dit abans parlant de la *hauntologia*, un autèntic ressò del passat que encanta la nostra memòria.

També l'habitació suggereix el temps perdut, que mai retornarà. La llum és la del crepuscle, la de retornar a una habitació buida. Els rètols antics que suggereixen una pel·lícula de cine, el vòrtex amb els efectes lluminosos blancs ens porten a pel·lícules llunyanes en el temps, probablement falses, però que creiem recordar. L'extrema malenconia es mostra amb els gestos, els moviments, les paraules que s'encarnen en l'avatar que és el centre de la història. Les paraules no expliquen res, només ens introdueixen en la seva psicologia delirant i sostenen un ritme a base de repeticions. Empatitzem. Qui no s'ha sentit mai sol? Qui no ha tingut mai por de trobar-se sol?

8.4. Safe Conduct

Una habitació buida que té al centre la cinta transportadora on recollim les maletes a l'aeroport, però on hi ha les safates de plàstic on dipositem els nostres objectes personals abans de passar el control de seguretat, és com una mena de terminal d'aeroport deserta. A l'esquerra de la pantalla, les cames i els peus d'una figura humana gegant que no es pot veure sencera. Tall. L'avatar, vestit amb jersei, camisa i pantalons, efectua moviments gimnàstics i ens mira coquetament.



Fig. 21 Safe Conduct. Vídeo Still (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Tall. La càmera rota al voltant de la cinta transportadora que dona voltes mentre escoltem el Bolero de Ravel (que no deixarà de sonar en tota l'estona) Enfoca la muntanya de cadires buides. Són les mateixes cadires que es poden veure al ballet *Cafe Müller* de Pina Bausch. Tall. L'avatar diu educadament "*To be honest, this is making me a little uncomfortable*" i tot seguit, comença a pelar-se la cara. Repeteix el mateix gest dues vegades, com si es treies una màscara que és la seva pell. Tall.



Fig. 22 Safe Conduct. Vídeo Still (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Veiem les mans tremoloses de l'avatar, com si fóssim ell mateix, les ungles negres, brutes, els punys closos. Tall. Tornem a veure la cinta transportadora, que ara dona voltes amb la música cada cop més triomfal del Bolero. Els peus i les cames gegants ara són a la dreta de la pantalla.

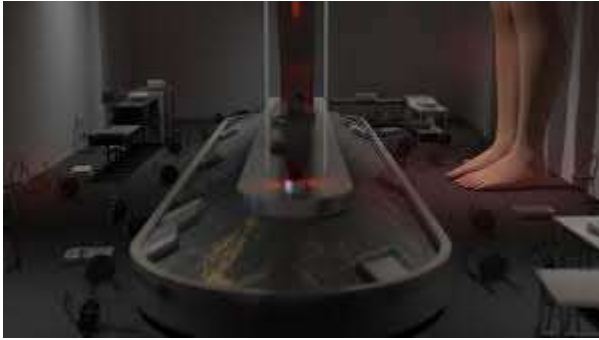


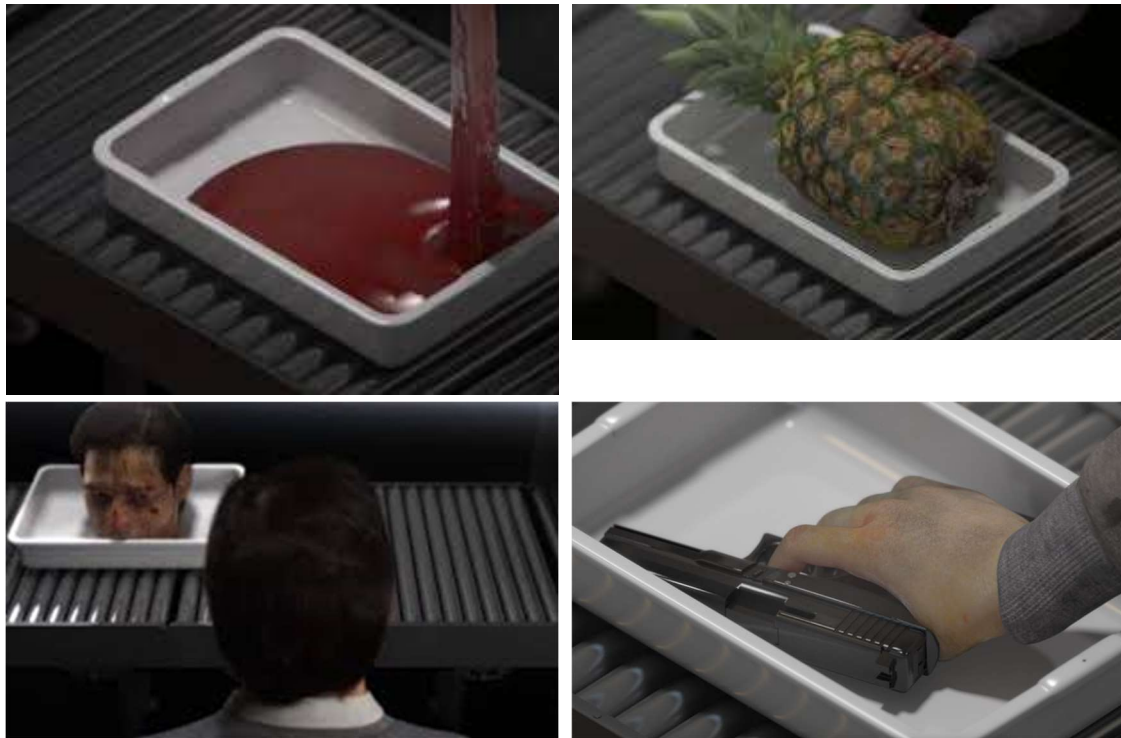
Fig. 23 (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Apareix el quadrat on habitualment apareixeria un text, però sense cap text. Tall. L'avatar seu davant la cinta amb les safates veient com passen: Sang? Un líquid vermell que sembla quètxup... Els seus budells? Una massa que sembla salsitxes... Tota mena de líquids (corporals) comencen a caure sobre les safates. Tall. L'avatar es treu el nas, es torna a treure la cara (tall) La càmera s'allunya de la cinta, que segueix donant voltes. Tall. Els braços de l'avatar cauen en la safata. Tall. L'avatar contempla com passa una safata plena de vasos mig plens. Tall. L'avatar es treu les dues mans. Tall. L'avatar ens mira somrient. Tall. L'avatar es posa una màscara antigàs. Tall. L'avatar petitó apareix dins d'una safata en un pla zenital. Tall. Les safates segueixen desfilant en cercles sobre la cinta transportadora. La càmera ens mostra el seu contingut: mans, el cap de l'avatar que ell mateix es mira. Tall. L'avatar disposa a la safata una metralladora. Tall. Veiem la ma tremolosa de l'avatar. Tall. L'avatar ens mira i es treu un dit. Tall.



Fig. 24 Safe Conduct. Vídeo Still (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York)

La cinta transportadora, ara de nou amb les safates buides, continua donant voltes. Tall. L'avatar es corda un cinturó de seguretat que en realitat són els seus braços empetitits. Tall. Apareixen taques de llum en la pantalla. Tornem a mirar, com l'avatar, el contingut de les safates: un cervell, una pinya tropical, una pistola, un pollastre rostit, sobre la pantalla apareix el gràfic que indica que una imatge es carrega.



Figs. 25, 26, 27 i 28 *Safe Conduct*. Vídeo Still (Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, Cabinet Gallery, London and Gavin Brown's Enterprise, New York).

Tall. L'avatar apareix assegut dins d'un avió. Tall. La càmera s'apropa a l'avió de British Airways i a través de la seva finestra veiem l'avatar cantant el Bolero. Fi del fragment.

En el fragment de *Safe Conduct* apareixen alguns dels recursos que hem vist a *Hisser* i que Atkins utilitza per fer visible la tecnologia com els sons aparentment extradiegètics d'empassar saliva, gargamells, arrossegament i caiguda d'objectes. No hi ha, com a *Hisser*, simulació de defectes de tecnologia anterior del vídeo, però sí de la tecnologia digital com per exemple, caixes de text que s'obren i desapareixen sense mostrar cap text o el símbol de carregament d'una imatge que apareix a internet. Aquí l'artista no recorre a la fragmentació del vídeo com a *Hisser*. Si allà dèiem que l'acció està plantejada com una successió de vinyetes sense final, *Safe Conduct* està pensat com una coreografia circular. Fins i tot la música sembla circular.

Com a *Hisser*, l'acció a *Safe Conduct* es desenvolupa en un espai que malgrat ser volgutament fictici, tots podem reconèixer: la terminal d'un aeroport. Què pot ser menys confortable que treure's la cara, el nas o desmembrar-se peça a peça? Hi ha una sensació de familiaritat amb la cinta on deixem el telèfon, la maleta i els nostres líquids a la vista de la màquina de control i en la submissió amb què ens sotmetem a aquest control, malgrat la nostra incomoditat. Atkins ens parla de l'absurditat d'això que ha esdevingut una rutina, fent literal la nostra sensació de deixar trossos de nosaltres mateixos voluntàriament, sense pensar. La cinta que dona voltes constantment amb la música circular del Bolero és la violència perpètua de la qual no podem escapar perquè

no tenim el control de les nostres accions. I aquesta violència és escenificada com un ballet. La clara referència a Pina Bausch ja ens diu que no estem en un lloc, sinó en una posada en escena, una coreografia on les coses passen a través del moviment i el ritme. A *Safe Conduct* dona voltes la cinta, com una mena de carrusel i dona voltes la càmera.

Malgrat que l'escena evoca de forma satírica els conceptes d'ansietat, controls i por en els aeroports, Atkins utilitza metàfores visuals que ens indiquen que l'autèntic significat del vídeo és la rendició sense condicions a la violència que exerceix la tecnologia aparentment anònima. La primera és el cap tallat que apareix en la safata, que segons ha dit Atkins vol subratllar el fet que aquella cosa ja està morta, que ja va néixer, com l'avatar i com la HD, morta.¹⁷⁷ La segona és la fluïditat, especialment, els fluids humans com una metàfora de la fluïdesa de la informació i el caràcter sempre mòbil de l'espai digital. La tercera metàfora es mostra a través de la plasticitat de l'avatar que es desmembra i es treu la cara com una màscara (de la mateixa manera que acabava desinflat a *Hisser*) Atkins ho descriu com una "pallassada"¹⁷⁸ però que mostra una forma figurada de capitulació sense trauma. És fer literal el significat figurat utilitzant la plasticitat del medi. La quarta metàfora és la similitud de la cinta transportadora de safates amb la filera industrial per a la transformació de greixos i residus animals, accentuada pels budells, les extremitats, els òrgans i fins i tot un pollastre rostit. Aquest procés de transformació dels cossos dels animals en menjar és diu *rendering* i té el mateix nom que la tècnica per a la generació d'imatges digitals i realitat virtual.

Si a *Hisser* l'artista treballava amb l'emoció de malenconia sense fi, aquí ens mostra la rendició personal que implica estar en un lloc sense drets. I això de manera circular, eternament repetida en una coreografia on el so del Bolero passa a ser el so del funcionament històric de la societat actual.

9. Per acabar

*"Loss is the sublime condition of any experience"*¹⁷⁹

En el moment d'acabar aquest treball es compleixen 10 anys des que Ed Atkins es va graduar a la Slade School of Fine Art, 8 anys des que va exposar *Death Mask*, 2 anys des que *Corpsing* es va presentar al MMK. Ed Atkins encara no té 40 anys però des de 2011 se'l considera com un dels artistes més importants de la seva generació o un dels artistes

¹⁷⁷ "It is a great metaphor for the deadness of objects, the deadness of the medium. The fact that film is a non-living thing." Gavin, Francesca. (2014). "Ed Atkins on bodily fluids and death". Dazed and Confused. Online.

https://docs.google.com/document/d/1xUzuZnQgpycOeQ1FUPBlRzLlOYPx_6sVPjubU101Y/edit#

¹⁷⁸ Rafferty, Penny. "Ed Atkins on his hyper-real and harrowing new films" una entrevista publicada el dia 1 de febrer de 2017 a la revista *Dazed* <http://www.dazeddigital.com/info/article/824/1/dazed-confused>

¹⁷⁹ Atkins, Ed (2018) Íbidem, pàg. 96

més influents a seques. La Biennial de Venècia de 2019 el presenta també com un dels grans artistes del moment.

El treball ha presentat un període de la vida de l'artista: 6 anys entre la primera i la darrera de les exposicions analitzades. De totes les crítiques, referències i anàlisis de la seva obra no n'hi ha, durant aquests anys, cap de negativa o jo no les he sabut trobar. És difícil plantejar cap on evolucionarà l'obra d'Ed Atkins en un entorn tan complex com el món de l'art del segle XXI però, certament, el seu treball entre els anys 2011 i 2017 és rellevant.

Com hem dit al principi, l'objectiu del treball era intentar reconstruir, en la mesura del possible, algunes de les exposicions més significatives que Atkins ha anat fent durant aquests anys. He de dir que aquesta reconstrucció està plena d'obstacles. Si el tema d'Atkins és la pèrdua, fer aquest treball m'ha mostrat fins a quin punt la vídeo-instal·lació és efímera. Està perduda, de la mateixa manera que les imatges que poden ser eternament reproduïdes desapareixen de cop i volta i no les tornem a trobar mai.

Mai més és el que vol dir pèrdua. *Mai més*, malgrat la teòrica reproductibilitat absoluta de les imatges d'avui en dia, es reproduirà un moment. Perquè com ha dit l'artista, tot és una qüestió de cossos.

Glossari

Alta Definició (High Definition (HD))

L'alta definició és un sistema de vídeo amb una resolució més gran que la definició estàndard, que arriba a resolucions de 1280 × 720 i 1920 × 1080 píxels o sigui, fins a quatre vegades millor que les imatges estàndard.

Animació

L'animació és la tècnica per donar sensació de moviment a imatges o dibuixos, en la qual cada fotograma d'una pel·lícula es produeix individualment ja sigui generat per ordinador o fotografiant una imatge dibuixada o fent petits canvis de forma repetida a un model virtual, i llavors fotografiant el resultat amb una càmera d'animació especial. Actualment la majoria d'estudis d'animació utilitzen tecnologia digital.

Animació per computador (Computer animation)

És l'art de crear imatges en moviment usant ordinadors. Es un subcamp de la computació gràfica. Cada vegada més significa animació en 3D o 3D Computer Graphics.

Animació en 3D (3D Computer Animation)

Procés d'animació d'imatges realitzat en computadora a través de programes especials que generen una projecció visual (un espai tridimensional) en dues dimensions i que s'utilitza sempre que les CGI s'utilitzen en un vídeo o en una pel·lícula. És un procés complex que implica el disseny i modelat previs de la imatge que s'ha d'animar.

Hi ha una etapa de modelatge que consisteix a donar forma als objectes que després d'utilitzar en l'escena i una etapa en la qual s'animen els controladors d'un model CG de manera realista. Amb la tècnica de captura de moviment un actor real actua com si fos el personatge que s'ha d'animar i el seu moviment és gravat per l'ordinador utilitzant càmeres de vídeo i marcadors corporals i facials. Gràcies als marcadors, l'ordinador conserva en la memòria tots els moviments que porta a terme l'actor i crea un patró que s'aplica al personatge animat.

Captura de moviment (Motion Capture)

Tècnica de gravació del moviment d'actors i/o éssers vius i el trasllat d'aquest moviment a un model digital. En el context de producció d'una pel·lícula es refereix a la tècnica d'emmagatzemar les accions dels actors humans i utilitzar aquesta informació per animar models digitals de personatges.

Computació Gràfica (Computer Graphics)

La computació gràfica, també anomenada gràfics per ordinador, consisteix a crear imatges i pel·lícules mitjançant els ordinadors. En general, el terme es refereix a les dades d'imatges generades per ordinador creades amb l'ajuda de hardware i software especialitzats.

Croma Key

Un croma key o clau de color significa extreure un color de la imatge i substituir l'àrea que ocupava per una altra imatge amb l'ajut d'un equip especialitzat. Normalment es

roda amb un fons verd o blau específic. El verd és el més estàndard perquè actualment les càmeres digitals en són molt sensibles i és molt fàcil d'extreure.

Faceshift

Es un dels dispositius anomenats de captura de moviments, que grava els moviments que realitzem i els mostra en pantalla. Microsoft va crear Kinect, el seu propi dispositiu captador de moviment. Faceshift es un programa que utilitza Kinect per funcionar. Es basa en la captura de moviments, reconeix i captura els gestos facials i mostra una imatge en pantalla en temps real que es mou segons els moviments que fem.

Foley

L'efecte de sala o el Foley és una tècnica cinematogràfica que busca la recreació de sons que no són gravats en l'escena, sinó en la post-producció. L'objectiu del Foley és integrar els sons quotidians en l'escena sense que l'audiència ho noti. Poden ser passes de la gent pel carrer, un vidre trencat o portes que s'obren i tanquen. La seva intenció es crear una sensació de realitat i quotidianitat en l'escena. Els efectes de sala, o Foley, no són sorolls ocasionals, sinó que són sons que acompanyen les accions dels personatges en un material audiovisual.

FumeFX

És un programa que simula efectes de foc, fum, explosions i tota mena de fenòmens gaseosos.

Imatges d'estoc (Stock/ Footage Images)

La fotografia d'estoc està conformada per tota l'oferta comercial de fotografies amb llicències d'ús específic.

Imatges generades per Ordinador CGI (Computer Generated Images)

En sentit general, qualsevol imatge generada utilitzant un ordinador i un programa com a plataforma. Més específicament s'aplica a les imatges que resulten de l'aplicació de gràfics en 3D. Poden tenir orígens molts diferents i poden ser estàtiques o dinàmiques.

Interfície

La interfície d'usuari és el medi amb què l'usuari pot comunicar-se amb una màquina, un equip o una computadora i comprèn tots els punts de contacte entre l'usuari i l'equip; normalment solen ser fàcils d'entendre i fàcils d'accionar.

Kinect

És un dispositiu que va ser pensat inicialment com un simple controlador de joc i que gràcies als components que l'integren és capaç de capturar l'esquelet humà, reconèixer-lo i posicionar-lo en el pla.

Losslessness

Qualitat del que és *lossless*. L'adjectiu es refereix als algorismes de compressió de dades que permeten que les dades originals es puguin reproduir perfectament una vegada i una altra

Postproducció

Equivaldria a l'antic muntatge i seria com integrar en un únic suport una matèria prima heterogènia, com imatges, sons, textos i gràfics. Normalment es fa amb un programa extern com per exemple l'Adobe After Effects, molt popular en el món de la composició d'imatges i després s'edita amb un programa com Final Cut Pro o Adobe Premiere Pro.

Premiere, Maya, After Effects

Software per a l'edició i post-producció d'animació en 3D

RealFlow

És una eina de simulació de fluids en 3D

Realitat Augmentada (Augmented Reality (AR))

La realitat augmentada defineix una visió d'un entorn físic del món real els elements del qual es combinen amb elements virtuals per a la creació d'una realitat mixta a temps real. No substitueix la realitat física sinó que afegeix un entorn fictici al món real.

Realitat Virtual (Virtual Reality (VR))

La realitat virtual és la representació de les coses a través de mitjans electrònics. Es duu a terme mitjançant una simulació per ordinador que aconsegueix fer la sensació que allò representat és real i en què sovint es pot interaccionar amb elements que envolten l'usuari. Molts entorns de realitat virtual són principalment experiències visuals mostrades en una pantalla o mitjançant dispositius per visualitzar imatges en tres dimensions i incloure informació sensorial addicional.

Render Farm (Renderització)

Agrupació de diverses computadores que es reparteixen el treball de renderitzar (generar una imatge visible i intel·ligible per a l'ésser humà) les imatges realitzades amb un programa tridimensional. Esta es una pràctica molt coneguda en la indústria del cine en 3D perquè una sola computadora tardaria molt de temps en generar tantes imatges per si sola.

Server Farm

Grup de servidors que executen tasques més enllà de la capacitat d'una sola màquina normal.

Sò envoltant (Surround Sound)

El so envoltant és una tècnica l'objectiu de la qual consisteix a enriquir la qualitat de la reproducció sonora d'una font d'àudio amb canals addicionals provinents d'altaveus que envolten l'oient (canals envoltants), aportant so en un radi de 360° en el pla horitzontal. El so envoltant es caracteritza per tenir una posició particular respecte l'oient, en la qual els efectes de l'àudio funcionen de manera òptima i a més, es presenta una perspectiva fixa del camp sonor a la persona que es troba en aquella posició. Aquesta tècnica incrementa la percepció de l'espai sonor per mitjà de l'explotació de la localització del so. Normalment això s'aconsegueix per mitjà de l'ús de múltiples canals d'àudio discrets enviats a una sèrie d'altaveus.

Trol

En l'argot d'internet és algú que intenta provocar els altres des de l'anonimitat, en fer missatges que intenten excitar emocions en una comunitat en línia. Això ho acostuma a fer per aconseguir una reacció per part dels altres usuaris o bé per causar problemes. És contrari a les bones maneres a la xarxa.

Uncanny Valley Effect

La vall inquietant és una hipòtesi en el camp de la robòtica i animació per computadora en 3D que afirma que quan les rèpliques antropomòrfiques s'acosten en excés a l'aparença i comportament d'un ésser humà real, causen una resposta de rebuig entre els observadors humans. La vall en qüestió és una inclinació en un gràfic proposat que mesura la positivitat de la reacció de les persones segons l'aparença humana del robot o de l'animació.

Fonts

La font primària d'aquest treball és l'obra artística d'Ed Atkins. En concret, les exposicions:

Death Mask. Cabinet, Londres. 14 de gener a 26 de febrer de 2011. S'exposen *Death Mask II. The Scent* i *Death Mask III*.

Art Now: Ed Atkins. Tate Britain, Londres 7 d'octubre de 2011 a 22 de gener de 2012 . S'exposa: *A Tumour (In English)*

Us Dead Talk Love. Chisendale Gallery. Londres, 21 de setembre a 11 de novembre de 2012. S'exposa *Us Dead Talk Love*.

Ed Atkins. Kunsthalle Zürich. 15 de febrer a 11 de maig de 2014. S'exposen: *Material Witness OR a Liquid Cop*, *Us Dead Talk Love*, *Warm, warm, warm spring mouths*, *Even Pricks* i *Ribbons*.

Corpsing. MMK Frankfurt. 3 de febrer a 14 de maig de 2017. S'exposen *Hisser* i *Safe Conduct*.

Filmografia d'Ed Atkins: (en negreta els que formen part d'aquest treball)

2009, *Paris Green*, HD vídeo, 7'39''

2010 *Cur* HD 5'46''

2010, *Death Mask 2: The Scent*, HD vídeo, 8'19''

2011, *Death Mask 3*, HD vídeo, 34'4''

2011 *The Anthropophagust!* HD video 8'18''

2011 *A Primer for Cadavers* HD video 19'58''

2011, *A Tumour (In English)* HD vídeo, 10'12''

2012, *Us Dead Talk Love* HD vídeo, 2 canals 16'9''

2012 *Material Witness OR a Liquid Cop: Episode I- A Pilot* HD video 19'17''

2012, *The trick brain* video HD vídeo, 16'16''

2012 *DEPRESSION* performance, HD video 16'53''

2013, *Warm, Warm, Warm Spring Mouths* HD vídeo, 12'55''

2013 *Of Tears, Of Course* HD video, Monitor 8'19''

2013, *Even Pricks* HD vídeo, 16'10''

2014 *Ribbons* HD vídeo, 3 canals, 16'9''

2014, *Happy Birthday!!!* HD vídeo, 6'32''

2014 *No one is more WORK than me* HD vídeo, 16'9''

2015-2017 *Hisser* HD vídeo. 21'51''

2017 *Safe Conduct* HD vídeo, 9'4''

Textos en prosa que acompanyen les exhibicions i textos de l'autor sobre el seu treball:

- "On Diaries" (2009) a *Art vehicle* online. Núm 48, 2009, rúbrica Asides n. 13. Recuperat a: <http://artvehicle.com/asides/13>

- “Some Notes on High Definition” (with apologies to M. Blanchot) (2011) text inèdit. Es pot trobar a Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano
- “Defiant Delight: The Freedom of the Dilettante” (2011) a *Time Again* Sculpture Center, Nova York. Pp. 16-28 (a Skira)
- “A Tumour (In English)” (2011) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “A Primer for Cadavers” (2011) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “DEPRESSION” (2012) *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Material Witness or A Liquid Cop” (2012) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Performance Capture” (2015) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “The Trick Brain” (2012) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Us Dead Talk Love” (2012) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Warm, Warm, Warm Spring Mouths” (2013) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Even Pricks” (2013) *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Hammering the Bars” (2014) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Concerning ‘Depression’ in Its Various Nounal and Verbal Forms I am Inventing You as You Are...” (2013) *A 12th Lyon Biennial Meanwhile*, Paris: Les Presses Du Reel
- “An Introduction to the Work” (2014) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- “Liked by Literally Millions of Humans” (2014) *Palais*, No. 19, February, pp. 220-229
- “Safe Conduct” (2014) a *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres 2016
- *A Seer Reader* (2014) Walter König: Londres (llibre d’autor)
- “Data Rot” a *Frieze d/e* núm. 23 Berlín, primavera 2016 pp.109-110 recuperat a: <https://frieze.com/article/data-rot>

A cavall entre les fonts primàries i les secundàries les entrevistes concedides per l’autor on aclareix part de la seva obra que apareixen a la bibliografia.

Bibliografia

Sobre art postinternet

Archev, Karen i Peckham, Robin (2014) Catàleg de la mostra Art Postinternet que va tenir lloc l'any 2014 a l'Ullens Center for Contemporary Art de Pekin. Recuperat a: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

Archev, Karen (2018) "Caring for Time Based Media in Major Museums" a *More than Real. Art in the Digital Age*. Edited by Daniel Birnbaum and Michelle Kuo. Verbier Art Summit 2018. Koenig Books. London. Pàg. 98-116

Calvin Tomkins (2014). *Experimental People*. The exhuberant world of a video-art visionary. Entrevista a Ryan Trecartin. Available at <http://www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/experimental-people>

Dewey, J., New Media art. Salem Press Encyclopedia, [s. l.], 2018. Disponible a: <http://0search.ebscohost.com.catalog.uoc.edu/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=129814617&site=eds-live> accés 31 jan. 2019

Droitcour, Brian (2014) "Why I hate postinternet" Art. *Culture Two*. 31 de març de 2014 <https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-postinternet-art/>

Gómez, Marisa. "Qué es el new media art? Una aproximación terminológica". A *Interartive. A platform for contemporary art and thought*. Recuperat a: <https://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino> el 20 de gener de 2019

Kholeif, Omar, ed. (2013) *You are here. Art after the Internet*. Londres: Cornerhouse Publications

Lamy de la Chapelle, Benoît. De l'art post-internet. Zerodeux 02. Núm 70 Summer 2014 https://monoskop.org/images/4/48/Zerodeux_70_Pre-Post-Internet_2014.pdf

Martín Prada, Juan (2015) *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Akal: Madrid

Martín Prada, Juan (2017) "Sobre el arte post-internet" a *Revista Aureus* núm. 3. Universidad de Guanajuato. Julio, 2017. http://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_post-internet.pdf

Novitskova, Katia (2010) *Post Internet Survival Guide*. Revolver Publishing. Es pot consultar la pàgina web a: <http://katjanovi.net/post-internetsurvivalguide.html>

Steyerl, Hito (2013) "Too much World. Ist the Internet dead?" *E-flux Journal #49* November 2013 <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>

Art post internet a Monoskop (aWIKI for the arts, media and humanities)
https://monoskop.org/Post-internet_art.

Vierkant, Artie, (2010) *The Image-object post-internet*.
http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-internet_us.pdf

Sobre avatars i identitat a internet

Echeverría, Javier (2003) "Cuerpo electrónico e identidad". Ed. D. Hernández Sánchez. *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. pp. 13-29

Martínez Luna, Sergio (2016). "La imagen-pantalla. Materialidad, artefacto, gesto técnico" a *Caracteres, Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Noviembre 2016 vol 5 núm. 2
<http://revistacaracteres.net/revista/vol5n2noviembre2016/imagen-pantalla/>

San Cornelio Esquerdo, G. (2003). Cartografías de la identidad: seis itinerarios para la reflexión en torno a la práctica artística y comunicativa en la era digital [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. doi:10.4995/Thesis/10251/2621.

San Cornelio, G., 2004. Art i identitat: una relació utòpica amb la tecnologia. *Artnodes*, (3), p.None. DOI: <http://doi.org/10.7238/a.v0i3.693>

Turkle, Sherry (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Olson, Eric T., "Personal Identity", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2017 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL =
<<https://plato.stanford.edu/archives/sum2017/entries/identity-personal/>>.
<https://spectrum.ieee.org/autamaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Altres

Alberich Pascual, Jordi, San Cornelio Esquerdo, Gemma (2012) Mas allà de la simulación como substitución, de la realidad mixta a los ego-shots. *Artnodes. Revista de arte, ciència y tecnología* n.º 12 FUOC

Barthes, Roland (2017) *Mitologies*. Barcelona: Àtic dels llibres

Crary, Jonathan (2008) *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Akal. Estudios Visuales

Eco, Umberto (1962), *Opera aperta*. Garzanti: Milà, pàg. 87

Fischer, Mark (2012) What Is Hauntology? *Film Quarterly*, Vol. 66, No. 1 (Fall 2012), pp. 16-24 University of California Press

Foster, Hal (2001) *El retorno de la Red. La Vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.

Gronlund, Melissa (2014) "Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere", *E-flux Journal*, No. 51 <https://www.e-flux.com/journal/51/59962/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/>

Martín Prada, Juan (2018) *El ver y las imágenes en el Tiempo de Internet*. Juan Martín Prada. Akal. Estudios Visuales. Madrid. Tres Cantos

Paul, C. (2012). The myth of immateriality: Presenting new media art. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 10(1–2). Retrieved May 23, 2018 from EBSCO Online Database Academic Source Ultimate. <http://0-search.ebscohost.com.catalog.uoc.edu/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=86198282&site=ehost-live>

Sobre Ed Atkins:

Atkins, Ed (2016) *A Primer for Cadavers*. Fitzcarraldo Editions: Londres

Atkins, Ed (2014) *A Seer Reader*. Walter König: Londres

Atkins, Ed and Caterina Riva, (2011) "Come Dine With Us", *Nero*, N.25, Winter, p. 35-39 <http://www.neromagazine.it/magazine/index.php?c=articolo&idart=992&idnum=35&num=25&pics=0>

Ed Atkins. Entrevista per Hans Ulrich Obrist (2011) Publicada a "Kaleidoscope" núm 13. Milà, Hivern 2011-12 pp. 140-141, 147 <http://www.recentfuturearchive.com/2013/02/ed-atkins-interview-by-hans-ulrich.html>

Atkins, Ed and Elizabeth Price, (2013) "The Dark Side of Pop", *Mousse*, No. 38, April-May, pp. 244-251 <http://moussemagazine.it/ed-atkins-elizabeth-price-2013/>

Atkins, Ed. (2017) *In Conversation with Daniel Birnbaum*. *Art, new Technology, Language and shifting identities*. 3/3/2017. Moderna Museet Stockholm recuperat a: https://www.youtube.com/watch?v=ZE_elup7Hvg

Atkins, Ed (2018) "Losslessness" a *More than Real. Art in the Digital Age*. Edited by Daniel Birnbaum and Michelle Kuo. Verbier Art Summit 2018. Koenig Books. London. Pàg. 80-97

Basciano, Oliver (2012) "Ed Atkins and James Richards", *Art Review*, No. 64, December, pp. 95-101
https://artreview.com/features/december_2012_feature_ed_atkins_and_james_richards/

Bell, Kirsty (2013) "Warm, Warm, Warm Spring Mouths" publicat a *Art Agenda* online, 1 abril 2013 <http://www.art-agenda.com/reviews/ed-atkins's-'warm-warm-warm-spring-mouths'/>

Biesenbach, Klaus (2013) "An intimately, duplicitously reflexive experience", *Flash Art*, November - December, pp. 48-53
<https://www.flashartonline.com/article/an-intimately-duplicitously-relexive-experience/>

Calderoni, Irene (2016) *And I could have been your harúspex* publicat a Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano, pàg. 229

Christov-Bakargiev, Carolyn ed. (2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano

Das, Jareh, (2011) "Ed Atkins", *Aestheticmagazine.com*, March
<http://www.aestheticmagazine.com/ed-atkins/>

Gasparina, Jill (2014) "Ed Atkins" a *Zerodeux 02*. Núm. 70 Summer 2014. Recuperat a: https://monoskop.org/images/4/48/Zerodeux_70_Pre-Post-Internet_2014.pdf

Feldhaus, Timo (2018) "I am not an authority on who I am. Video Artist Ed Atkins talk post-internet identity." a *SSENSE*, 10 de maig de 2018. Recuperat a: <https://www.ssense.com/en-gb/editorial/art/i-am-not-an-authority-on-who-i-am>

Guggenheim, Katie (2012) "Interview With Ed Atkins: Us Dead Talk Love at Chisenhale Gallery, London", *Moussemagazine.it*, October 24 <http://moussemagazine.it/ed-atkins-chisenhale/>

Herbert, Martin (2012) "Ed Atkins", *Artforum*, Vol. 50, No. 6, February, pp. 212-215
<https://www.questia.com/magazine/1G1-280312952/ed-atkins>

Huyghe, Pierre and Philippe Parreno, (eds.), (2012), *No Ghost Just a Shell*, Koln: Verlag der Buchhandlung Walther König

Harbison, Isobel (2012) "Ed Atkins at Chisenhale Gallery, London", *Kaleidoscope*, No. 16, Fall, p. 130

Herbert, Martin (2012) "Ed Atkins", *Artforum*, Vol. 50, No. 6, February, pp. 212-215

Jamison, Leslie (2016) I'm not too sad to tell you. a "Parkett" núm. 98 Zruich juny 2016 pp.36-47

https://www.parkettart.com/downloadable/download/sample/sample_id/464

Krasinski, Jennifer (2013) "The Sites of Death", *Spike*, No. 35, Spring, pp. 56-65

La Cava, Stéphanie (2016) Artist's books/Artist's Novels. Vol 4: Ed Atkins. A *The Believer*. Publicat el 20 de desembre de 2016 a <https://believermag.com/logger/2016-12-20-do-i-have-to-choose-probably/>

Luna, Joe (2014) "Against Immortality as Such" a *Ed Atkins*, editat per Beatrix Ruf i Júlia Stoschek en col·laboració amb T.D. Trummer. JRP (Ringier Kunstverlag. Zurich 2014, pp. 10-13)

McGarry, Kevin (2013) "Review: 12th Lyon Biennale", *Frieze*, No. 159, November-December, pp.150-151

Maihofer, Giacomo i Geier, Camila (2016) "Der Bilderschreiber" a *Der Tagesspiegel* de 20 de desembre de 2016. Recuperat a: <https://www.tagesspiegel.de/kultur/post-internet-kuenstler-ed-atkins-der-bilderschreiber/15002604.html>

Müller, Johanna (2017) Ed Atkins' Ausstellung Corpsing oder das Kunstwerk zwischen Traum und Witz a *All-Over Magazin für Kunst und Ästhetik*, Abril de 2017 recuperat a allover-magazin.com/?p=2697

Nabakowski, G. (2017) "Exhibitions: "Ed Atkins: Corpsing". *Springerin*, (2), 58-59. Retrieved from <https://0-search-proquest-com.catalog.uoc.edu/docview/1917927398?accountid=15299>

Nagy, Jeff (2014) "Ed Atkins: Serpentine Sackler Gallery" a *Artforum* vol 53. Núm 2 Nova York Octubre 2014

Noble, Kathy (2011) "Ed Atkins", *Art Review*, No. 46, March, p. 97 https://artreview.com/features/2011_futuregreats_ed_atkins/

Platje, Joli (2015) *Ed Atkins on the digital era, CGI and Magic*. 9 abril 2015.
<https://glamcult.com/interview-ed-atkins/>

Ruf, Beatrix, (ed.) (2014) *Ed Atkins*, Zurich: JRP Ringier

Ruf, Beatrix (2014) "Under the Influence. Beatrix Ruf in conversation with Ed Atkins"
publicat a *Ed Atkins*, Zurich: JRP Ringier

Russeth, Andrew (2016) "An artist who explores the deep creepiness of facial recognition Technology" *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/an-artist-who-explores-the-deep-creepiness-of-facial-recognition-technology>

Samuel, C. (2017, Sep). Ed Atkins. *Border Crossings*, 36, 138-139. A <https://0-search-proquest-com.catalog.uoc.edu/docview/1942232443?accountid=15299>

Francesco Spampinato (2014) "Ed Atkins: Melancholic Avatars" in *HD. Avanca Cinema*, recuperat a
<http://www.francescospampinato.com/files/spampinatoatkinsavanca.pdf>

Sterlinger, Mike (2014) "Closed without saving" a *A Seer Reader*. *Walter König: Londres* pp. 109-119

Vecchiarelli, Chiara (2016) "Tra l'oltre e il dietro" a Christov-Bakargiev, Carolyn ed.
(2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano, pàg. 230

Vecellio, Mariana (2016) "Immagini verificate" a Christov-Bakargiev, Carolyn ed.
(2017) *Ed Atkins*. Skira Editore: Milano, pàg. 226

Ricard Whitby (2011) "Ed Atkins" a *Art Magazine* núm. 25, Glasgow, Juliol 2011, pàgs. 61-64: <https://mapmagazine.co.uk/ed-atkins>