



## Paul Sermon, y el arte de la telepresencia

Uno de los grandes mitos del futuro cercano que la ciencia no ha resuelto aún es el de la teletransportación; la capacidad de trasladar la materia instantáneamente de un lugar a otro. Aunque en el místico universo de la física cuántica se ha conseguido transportar fotones en el espacio entre dos puntos sin pasar por los puntos intermedios, no parece probable que vayamos a ver pronto el dispositivo desmaterializador de *Star Trek* que trasladaba a Spock y Kirk a la superficie de cualquier planeta.

El corolario de la teletransportación en el *Media Art* es la telepresencia. También es uno de sus mitos fundacionales desde que McLuhan forjase su noción de la aldea global, reflexionando sobre cómo las nuevas tecnologías anulaban las distancias físicas. Artistas como Nam June Paik exploraron los instrumentos de la aldea global, como los satélites de comunicaciones,

para convertirlos en una herramienta para la colaboración artística por encima de las fronteras, uniendo a artistas en un mismo acto creativo aunque estuviesen a miles de kilómetros de distancia. En los años 90, la noción emergente de telepresencia llevó un paso más allá este paradigma. Las nuevas tecnologías podrían utilizarse no sólo para que dos personas se comunicasen desde miles de kilómetros, sino para sentir que se encuentran juntas, en la misma habitación. Nadie ha explorado tan extensamente esta idea como el artista británico Paul Sermon (Oxford, 1966), el mayor exponente de lo que se ha llamado "arte telemático".

En su obra más conocida, la *Seminal Telematic Dreaming* (1992), el visitante puede tumbarse sobre una cama para descubrir a su lado el cuerpo, proyectado sobre las sábanas, de una mujer que nos mira. Aunque separados por una distancia indefi-

nida, los compañeros de cama pueden hablar, jugar con su cuerpo y compartir el momento, a pesar de no poder llegar a rozarse. Generar estos momentos de intimidad inmaterial es una de las cualidades más fascinantes del trabajo de Sermon, que en su trabajo ha utilizado sofás, mesas de comedor o hasta sesiones de *ouija* como marco para estos encuentros en la distancia.

Estos días, Sermon trabaja en Barcelona con su colaboradora Charlotte Gould, ultimando su nueva obra, que creará un puente entre el Centro de Estudios del MACBA con el festival *Futureeverything* en Manchester, del 11 al 14 de mayo. En *All the World's a Screen*, una maqueta de una casa en Barcelona y un estudio con *chroma key* en Gran Bretaña serán los elementos con los que los visitantes de ambos espacios creen, en colaboración,

■ Una maqueta en Barcelona y un estudio en Gran Bretaña harán que los visitantes de ambos espacios creen películas

películas de resultado imprevisible y corte *hitcockiano*. En las 7 habitaciones de la maqueta, representando las 7 edades del hombre, las cámaras controladas por el público servirán para crear el escenario de una historia que completarán realmente los visitantes-actores desde el otro lado de la conexión. *All the World's a Screen* es un paso más hacia un nuevo modelo de historias que se está forjando paulatinamente, en que todos los elementos son recombinables e inestables; una narrativa de lo generativo.

JOSÉ LUIS DE VICENTE



PAUL SERMON Y CHARLOTTE GOULD: *ALL THE WORLD'S A SCREEN*, 2011