

Hacia una Escena Hipertextual desde el Poshumanismo

Camilo Cuartas
Universidad de Antioquia, Colombia
Universidad Nacional de las Artes, Argentina

Este es el resultado de un trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Artes Representativas de la Universidad de Antioquia en Colombia, en el cual se realiza un análisis de las lógicas que se dan en el intercambio sociocultural a partir de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), para derivar una metodología de puesta en escena, desde el poshumanismo como paradigma emergente.

Entonces, a partir de los insumos encontrados en el análisis de la puesta en escena y las nuevas tecnologías, se establece el hipertexto conceptualmente como el elemento que vincula el discurso escénico con las lógicas digitales, generando una mixtura en la que los elementos que han configurado la puesta en escena a través de la historia se ven afectados, resignificados o transformados si se quiere, estableciendo así una dinámica de escenificación que responde a tres principios básicos que se viven en la interacción dentro del ecosistema digital: La interconexión a partir de Internet, la deslocalización espacio-temporal y la autonomía en las formas de acceder a la información en red.

To be online or not to be online, esa es la cuestión y el imperativo categórico de la Escena Hipertextual que da sentido a esta propuesta interesada en pensar la producción escénica como un acontecimiento actual.

La investigación “Hacia una Escena Hipertextual” fue originada y desarrollada en el marco académico, como trabajo de grado del investigador para optar por el título de Licenciado en Artes Representativas de la Universidad de Antioquia en Colombia. En este trabajo se desarrolla una metodología para la aproximación a la realización escénica⁷⁴, a partir del análisis de las lógicas que emergen de la hibridación entre: Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el cuerpo humano y su entorno.

La “escena hipertextual” parte de dos preguntas, la primera tiene que ver con la necesidad de pensar la producción escénica actual como un acontecimiento particular de esta época: ¿Cómo hacer arte en vivo

74 El término “realización escénica” parte de exposición que hace Erika Fischer Lichte en su libro “Estética de lo performativo” (Lichte, 2011) y es puesto en el texto después de una revisión posterior de investigación en reemplazo del término puesta en escena.

en la era de la telepresencia? Y la segunda pregunta se vincula a los intereses particulares del investigador como artista de las artes escénicas: ¿Qué sucede con el humano al naturalizar las TIC?

Ambas preguntas dialogan constantemente para dar forma a esta propuesta que pretende movilizar el lugar de las artes escénicas, en el ámbito de las artes en general y el de los roles actor/director/texto dramático/autor y espectador en el quehacer escénico. Así, las TIC son asumidas no sólo como una herramienta que se suma a la iluminación o el vestuario para escenificar cualquier tema, en esta ocasión se asumen también como el sistema mismo de escenificación. De tal forma que se está pensando permanentemente en proponer una metodología que active otras dinámicas en el acontecimiento que sucede en vivo, en las que suceda algo más que presentarlo y presenciarlo.

Hacia una escena hipertextual motiva la emergencia de un acontecimiento escénico que no realiza un cierre semántico sobre las posibles interpretaciones que éste genere, al contrario, busca atomizar todos los significados que aparezcan y poner en el centro de la reflexión al cuerpo orgánico del humano como fenómeno que en la actualidad afecta contundentemente los discursos escénicos y estéticos.

¿Por qué desde el poshumanismo?

Para responder esta pregunta hay que decir que incluir el discurso de las tecnologías en la construcción de una metodología de escenificación, no solo como herramienta, sino como elemento determinante que aporta una lógica narrativa particular desde su naturaleza electrónica, implica salir de las teorías escénicas e incluso estéticas para aproximarse a teorías filosóficas que se han desarrollado a partir del fenómeno sociocultural “nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)”. Con respecto a estos estudios, a grandes rasgos, se han desarrollado tres teorías sobre las cuales se han construido los discursos que estudian la interacción cotidiana de las personas con las TIC, ellas son: Naturalismo, teoría absolutamente tecnófoba, poshumanismo y transhumanismo, teorías tecnófilas. Todas éstas se formulan desarrollando los conceptos naturaleza humana, condición humana y realidad. En la actualidad, se han desarrollado teorías que reciben otros nombres, pero sus planteamientos se pueden ubicar conceptualmente entre las tres mencionadas anteriormente que se han seleccionado, considerando que evidencian claramente los picos entre los que oscila el tópico de la hibridación cuerpo orgánico y nuevas tecnologías.

En primer lugar, el naturalismo y las teorías tecnófobas apelan a un ideal humanista absolutamente alejado de lo artificial, incluso alejado de la cultura, asumiéndola como un elemento externo a la naturaleza humana; La cultura es entendida por los naturalistas como el primer artificio del ser humano, la declaran culpable de haber hecho desaparecer definitivamente la naturaleza y establecer el orden de lo

artificial en su máxima expresión, siendo lo artificial el lugar al que se ha dirigido la construcción de la cultura en la posmodernidad. Uno de los más radicales teóricos al respecto es John Zerzan a quien Teresa Aguilar (2008) en “Ontología Cyborg”, se refiere para dimensionar el radicalismo de las perspectivas naturalistas. Desde esta óptica es bastante claro que no es posible la concepción de una producción artística que pueda interactuar con la tecnología e incluso con la cultura misma.

En contraste y en segundo lugar, está el transhumanismo que es la más radical de las teorías tecnófilas, el cual tiene unas aspiraciones que materializarían el ideal de una existencia humana al margen del cuerpo orgánico. Aguilar (2008) plantea el concepto que define al transhumanismo como:

(...) una abstracción real de nuestra materia orgánica o cuerpo a través de una descarga o transbiomorfosis, que tradujera las redes neuronales de nuestras mentes a la memoria de un ordenador. Su objetivo es, exactamente, extraer la mente del cuerpo superfluo, del cuerpo obstáculo, para acceder al espacio líquido de las ondas electromagnéticas. (pág. 66)

Ahora, desde esta perspectiva en la que el cuerpo como materia orgánica del humano es despreciado y su ideal es la eliminación del mismo, por supuesto no hay espacio para pensar en la construcción de una metodología de puesta en escena que desde cualquier perspectiva hace necesaria la co-presencia física del actor y el espectador.

Así es que “Hacia una Escena Hipertextual” se configura desde un discurso poshumanista teniendo en cuenta que el poshumanismo, aunque también es una teoría tecnófila, no desconoce las posibilidades del cuerpo orgánico y concibe la existencia humana como una simbiosis en la que los elementos orgánicos y tecnológicos dialogan pensando siempre en un equilibrio entre éstos, modificándose mutuamente para potenciarse. Es bajo esta mirada que la temática, hibridación cuerpo humano y tecnologías en el panorama del pensamiento contemporáneo, encuentra un sustento paradigmático.

Entre la realización escénica y el hipertexto

A nivel teórico, tanto el concepto de realización escénica como el de hipertexto, traen consigo una idea de presencia diferente y tan particular que los identifica y sin la cual no serían lo que son. En la puesta en escena es básica la presencia física, una co-presencia tanto del actor como del espectador que posibilita el acontecer escénico, sin la cual este último se convertiría en cine, video o cualquier otra cosa. Y en el hipertexto la presencia digital permite el despliegue de rutas o la activación de ese inmenso texto, sin el cual éste no sería más que una imagen en una pantalla.

Así pues que al hibridar estos dos conceptos y sus lógicas, comienzan a aparecer una serie de mixturas que resultan bastante potentes a la hora de establecer una dinámica de creación en la puesta en escena.

La primera y ya mencionada es la idea de presencia física y presencia digital, la cual trae consigo varios componentes: Espacio físico y digital, tiempo físico y digital, la idea del humano en tanto materia orgánica contrastada con la idea del humano en tanto código y por supuesto, el “entre” de esas dos ideas: Un cuerpo conectado, una simbiosis de mecanismos carnales y electrónicos que dan lugar a ese ámbito digital en el que se circunscribe el hipertexto. El contraste entre la realidad física y la realidad digital que los elementos mencionados construyen, se extiende brindando la posibilidad de afectar sensiblemente al espectador en 2D, 3D o 4D desde lo digital, con la utilización de infraestructuras tecnológicas según el caso, y las posibilidades pentasensoriales de la realización escénica, característica que le es inmediatamente dada.

La mezcla de estas dos realidades: La física y la digital, desde la perspectiva de la realización escénica, plantea un nuevo entorno a estudiar que no le es inmediatamente dado ni al ser humano, ni a las realizaciones escénicas; que exige la implementación de una infraestructura tecnológica que le permita ingresar al entorno electrónico o “E3”, en términos de Javier Echeverría, quien plantea la hipótesis de los tres entornos (Echeverría, 2008).

Según Echeverría, antes de que los humanos hiciesen uso de las TIC su realidad se cifraba únicamente en términos de los entornos uno y dos, el físico y el civil, a los cuales el individuo accede por el mero hecho de nacer dentro de una cultura. Al pensar en una realidad construida digitalmente, los seres humanos necesariamente tienen que entrar en el E3, al cual, para acceder, no basta con haber nacido; Es necesario construir un cuerpo electrónico adhiriendo al cuerpo orgánico una serie de prótesis electrónicas, invasivas o no que posibiliten el desarrollo social del individuo en esa dimensión ciberespacial que está dada a partir de elementos como las claves, los códigos de barras, los perfiles, las imágenes.

De esta manera, en la escena hipertextual se busca vincular los tres entornos en la realización escénica a partir del cuerpo materializando el concepto “hipertexto”. George P. Landow (Landow, 2009) cita a Roland Barthes en Hipertexto 3.0 para definir el hipertexto como concepto, y plantea que es:

Un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidas mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto (...) en este texto ideal abundan las redes (séseaux) que interactúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables

(...) los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que se basa en la infinitud del lenguaje (págs. 14-15).

Tal como Landow a partir de Barthes desarrolla conceptualmente la noción de hipertexto, éste responde al sistema de pensamiento del “universal sin totalidad” (Levy, 2007) que se ha venido desarrollado en la cibercultura y ha sido conceptualizado por Pierre Levy. Sobre el cual no se va ahondar en esta ocasión, pero no se ignora. Teniendo en cuenta que la interacción social a partir de las TIC, desde hace varias décadas ha construido un discurso cultural particular de su naturaleza, el cual niega la jerarquía de significados y propone en cambio un sistema rizomático de significantes que tienen la posibilidad de conectar cualquier punto del sistema con otro, llámese meseta, link, nodo o, en nuestro caso, acontecimiento escénico. Según como Deleuze y Guattari plantean el pensamiento rizomático en Mil Mesetas (Deleuze & Guattari, 2004), el hipertexto es, en el ciberespacio, el equivalente o la evidencia de ese concepto.

De acuerdo a lo anterior, la “Escena Hipertextual” plantea la escenificación de un hipertexto, es decir, la presentación de una serie de acontecimientos no secuenciales conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para que el interactor (espectador) elija y experimente un acontecimiento, donde los elementos físicos y digitales están dispuestos para su afectación pentasensorial, haciendo que éste participe interactivamente en la co-creación de los eventos y tenga la posibilidad de alterar el ritmo o la intensidad de los acontecimientos, esta posibilidad de co-creación con el interactor está dada a partir de la forma en que se conciben y se relacionan los componentes de la realización escénica, es decir la idea del ámbito de la puesta en escena, de autor, dramaturgia, actor, espectador que serán desarrollados a continuación.

Elementos de la escena hipertextual

La propuesta tiene dos caras: La física y la electrónica-online. La presencia física es básica en esta propuesta, porque responde a la pregunta ¿Cómo hacer arte en vivo en la era de la tele-presencia? Entonces se reconoce la posibilidad de la presencia online, pero se prioriza la física.

Ámbito de la puesta en escena.

Puede ser cualquier espacio, incluso un teatro.

Dramaturgia/Autor.

“El nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor.” (Barthes, 1987, pág. 77). Los productos que aquí se proponen no tienen un solo autor, ni un solo director, consiste en un proceso de co-creación el cual es tratado inicialmente por un equipo de trabajo que tiene preguntas frente a un tópico y éstas les

movilizan imágenes, pensamientos y acciones que dan forma a una puesta en escena abierta, susceptible de ser completada por el espectador, por ello es más importante la función del lector que la del autor. La dramaturgia puede no existir.

Interactor/ Performer /Director.

Se conciben interactores, no espectadores, es decir personar afectan activamente los acontecimientos que se presentan.

El performer al realizar su acción es el puente entre los dispositivos tecnológicos y análogos de la puesta en escena con el interactor, no se concibe ninguna técnica de actuación previa.

El director es entendido como quien vincula al equipo creativo, tiene en su cabeza todos los componentes de la realización escénica, propone una lógica de presentación que sabe será alterada por el azar. Debe tener presente la modulación de los diversos elementos físicos y digitales que se presentan.

Acontecimientos.

Son acciones que emergen del desarrollo de la investigación del fenómeno que se estudia, y en ellas se condensa una de las caras del fenómeno. Cada acción debe contemplar un dispositivo o código que le permita relacionarse con el interactor. La acción solo comienza cuando el usuario activa el dispositivo o código, a modo de link en el hipertexto, éstos pueden estar ubicados en el cuerpo del performer, en la escenografía, en la iluminación o en los ordenadores.

Por lo tanto, la Escena Hipertextual se convierte en un proyecto a desarrollar a lo largo de la carrera del investigador, respondiendo a la necesidad de producir un evento escénico que dé cuenta de los cambios vertiginosos actuales que evidencian una transformación en la mentalidad, donde se prioriza el deseo particular, la emoción, la necesidad de diversión y placer, el mestizaje en vez de la pureza, lo relativo y la duda en vez de la certeza y lo absoluto.

Bibliografía

Aguilar, T. (2008). *Ontología Cyborg*. Barcelona: Gedisa, S.A.

Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-Textos.

Echeverría, J. (2008). *Cuerpo electrónico e identidad*. *Cuerpo Experimental Transmutativo*, 69-77.

Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós Iberica, S.A.

Levy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos.

Lichte, E. F. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores S.L

