

“Reflexiones sobre corporalidad y virtualidad en *Nada aquí excepto las sombras*: Proyecto de Investigación y Creación Artística de la Universidad Nacional de Río Negro.

Sofía Suez

UNRN, Alumna avanzada del Profesorado y Licenciatura en Arte

Dramático

Andrés Vaccari

Investigador Adjunto CONICET

Director, CITECDE / UNRN

“Os diré lo que es el superhombre. Es el sentido de la tierra. ¡Yo os conjuro, hermanos míos, a que permanezcáis fieles al sentido de la tierra y no prestéis fe a los que os hablan de esperanzas ultraterrenas! Son destiladores de veneno. Son despreciadores de la vida; llevan dentro de sí el germen de la muerte y están envenenados. La Tierra está cansada de ellos; ¡muéranse pues de una vez!”

Friedrich Nietzsche, Así habló Zaratustra

El presente trabajo se propone examinar la articulación entre la propuesta estética, narrativa y conceptual de “Nada Aquí Excepto las Sombras”, un PICA (Proyecto de Investigación y Creación Artística) de la Universidad Nacional de Río Negro. Los PICA de la UNRN brindan la posibilidad de generar aportes teóricos y crear un espacio de reflexión e investigación en el campo de las artes, otorgándole reconocimiento en la producción académica universitaria.

En nuestro proyecto nos propusimos realizar una obra híbrida combinando el lenguaje audiovisual y teatral con actores pregrabados y actores en vivo. Para ello trabajamos con docentes y estudiantes de la licenciatura en arte dramático y de la licenciatura en diseño artístico y audiovisual de la Sede Andina.

La narrativa de “Nada aquí excepto las sombras” se sitúa en un mundo postapocalíptico devastado por crisis ambientales, políticas y sociales. Unos pocos seres humanos con mucho poder adquisitivo han descargado sus mentes en una supercomputadora, en un esfuerzo por sobrevivir el fin del mundo y lograr la inmortalidad virtual. Pero con el

tiempo el soporte digital se ha ido desintegrando e infectándose de virus. Por lo tanto, ya no es posible distinguir las individualidades originales de los personajes, los cuales el sistema crea y rejunta a partir de algoritmos y fragmentos de data residual.

La obra se propone explorar el tema de la descoporización en la cultura tecnológica contemporánea. En particular, el punto de partida es una crítica a ciertas narrativas que reinscriben el dualismo cartesiano y el gnosticismo en términos informáticos.

La noción de la inmortalidad virtual encuentra su articulación más conocida en la teoría de la Singularidad de Ray Kurzweil en donde se plantea la hipótesis de que para el año 2045 existirá una fusión entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial logrando la inmortalidad. Para esto Kurzweil describe cinco etapas que los seres humanos transitaremos en términos de evolución tecnológica y define la quinta como la “fusión” entre inteligencia humana y artificial, una era “post-biológica” en la que los seres humanos trascenderemos nuestra existencia corpórea y seremos transhumanos, arquitectos de nuestra propia evolución. Entre otras cosas esto implica la posibilidad de trasladar la conciencia humana a un hardware y conservarla para siempre.

Esta teoría de Kurzweil se basa en la idea de que la mente humana se compone de patrones informacionales que pueden ser traducidos o “instanciados” en otro sustrato físico, como el silicio.

La propuesta de Kurzweil es representativa de muchas otras tendencias tecnoculturales. Nuestro trabajo es crítico de este tipo de propuestas. La obra se centra en el desdoblamiento de la mente y el cuerpo desde la dramaturgia, el trabajo con actores y la propuesta estética de la puesta en escena. La puesta en escena consiste en tres pantallas en el escenario en donde se podrán ver la vida cotidiana de los personajes que eligieron depositar sus mentes en la plataforma virtual y al mismo tiempo las intervenciones del virus que ataca carcomiendo sus recuerdos y mezclándolos con los de otros. Las tres pantallas proyectan tres películas producidas en paralelo. Asimismo, algunas líneas de diálogo se van pasando de personaje en personaje, sugiriendo una confusión entre los individuos.

Por otro lado, por momentos el relato audiovisual se verá interrumpido por la aparición performática de actores en vivo, en donde estos cuerpos escindidos de sus mentes realizan acciones mecánicas.

De este modo, la puesta en escena toma lugar entre convivio y tecnovivio, como los llama Dubatti (2015). Tomamos la propuesta de Dubatti como un punto dialéctico de partida, dado que nos parece una contracara interesante al transhumanismo de Kurzweil, una teoría que ilustra la nostalgia por una corporización perdida, un constructo tan fantástico como los

transhumanos digitales de Kurzweil. (Andrés va a volver sobre este punto y desarrollarlo más en detalle). La obra explora estos dos registros (cuerpo en vivo, cuerpos proyectados) y los contrasta de varios modos. La parte filmada consiste, para usar las palabras de Dubatti, en “versiones mediatizadas de acontecimientos fijados, cerrados. Versiones que son extraídas de lo temporal, que son congeladas en una única posibilidad perpetua y siempre idéntica” (2019). Armamos las secuencias filmadas pensando en la posibilidad de una interacción. Aunque todavía estamos en la etapa experimental, podemos ver el germen de diferentes relaciones posibles entre cuerpo real y la imagen digital del cuerpo.

Los cuerpos que deambulan la escena son cuerpos vacíos de toda mente, matrices en blanco, el residuo, lo que queda de este gran proyecto de transcendencia e inmortalidad. Cuerpos que no interactúan entre sí, o lo hacen solo solo accidentalmente. Por un lado, el cuerpo nunca puede ser suprimido, por el otro se plantea la posibilidad de que los verdaderos sobrevivientes no sean las consciencias digitalizadas, los presuntos inmortales, sino estos cuerpos dañados, carentes de toda individualidad y contenido. Pura corporalidad, no en el sentido epistemológico (conocer el cuerpo) sino en su sentido ontológico (ser un cuerpo). A la inversa, las mentes digitalizadas en las pantallas también se hallan empobrecidas, vaciadas de humanidad. Son personajes chatos, huecos, que se confunden entre ellos. El juego conceptual y estético que proponemos toma lugar en este espacio liminal.

Abrimos un lugar de juego y experimentación comenzando con el concepto de dualidad que subyace las visiones de transcendencia tecnológica que plantea el transhumanismo. A su vez el transhumanismo puede ser abordado como el punto culminante, casi caricaturesco, de una larga tradición que comienza con el maniqueísmo y el gnosticismo, continúa con el platonismo y neoplatonismo, y encuentra su articulación moderna, tecnocientífica con el dualismo cartesiano. En este contexto, nuestra fuente de inspiración filosófica fue Nietzsche, quien acusa igualmente al platonismo y al cristianismo por despreciar el cuerpo, por odiar la vida. El transhumanismo es la expresión postmoderna del espíritu ascético que denunciaba Nietzsche. El dualismo cartesiano que hereda el programa transhumanista se encuentra dramatizado de un modo tan drástico al punto de que es cómico. No es sólo que la mente no puede sobrevivir sin el cuerpo, y el cuerpo sin la mente, sino que el dualismo está errado del comienzo, es la manera errónea de plantear lo humano, el pensamiento, la acción, etc.

Se establece entonces una correlación perfecta entre la propuesta estética, contenido narrativo y el núcleo conceptual de la obra, creando un paralelismo visible y tangible entre aspectos estéticos-técnicos y filosóficos, en los que la misma materialidad de los objetos en

escena (cuerpos, imágenes, proyecciones, sonidos) presenten la imposibilidad del sueño de la transcendencia y la inmortalidad digital. Dentro de este espacio polarizado se despliegan otros contenidos. Se pueden ensayar lecturas políticas, éticas y sociales respecto de la presente configuración humanos-técnica, lo cual no es nuestro propósito presente.

La dimensión estética cuenta con una larga y compleja historia, empezando con los orígenes mismos del teatro. En el teatro de la Antigua Grecia, el actor usaba máscaras que le permitían, por un lado, interpretar varios personajes distintos. “Además, dado que la máscara se colocaba sobre la cabeza del actor, como un casco, era más larga que su cara normal... y podían verse con mayor facilidad a largas distancias en teatros en los que con frecuencia asistían 150.000 espectadores. El orificio que representaba la boca abierta tal vez actuaba como una especie de megáfono” (Macgowan y Melnitz 1994: 25). La prótesis técnica se encuentra, entonces, en los orígenes mismos de la actividad teatral. En *Nada aquí* excepto... La función de las proyecciones es la duplicación de los cuerpos, la producción de un actor-simulacro. Los actores en vivo de la obra, con sus trajes y máscaras, hacen referencia a los orígenes del teatro, esta vez apareciendo como actores desdoblados entre cuerpo y discurso. El alemán Erwin Piscator (1893-1966) es uno de los pioneros en el uso de la imagen dentro del espacio escénico. Piscator acudía a recursos cinematográficos para introducir dentro del escenario imágenes y proyecciones de luces. Estas estrategias tecnológicas crean un nuevo espacio perceptivo que (en nuestro caso) hace referencia a nuestras vidas mediatizadas, nuestros fantasmas virtuales. El siglo XX ha visto todo tipo de innovaciones que van de la videodanza, la performance mediática, el video mapping, la realidad aumentada, el teatro cyborg de Stelarc, e incluso el teatro enteramente robótico (Survival Research Laboratories). También podemos incluir aquí intervenciones performáticas sobre el cuerpo mismo (por ejemplo, la artista Orlan) o sus dobles (por ejemplo, los maniqués modificados de los surrealistas). Para citar un ejemplo reciente, en *The alchemy of light* (2012), del artista A Dandypunk, un actor convive con proyecciones que crean un entorno virtual y fantasmático, en donde el cuerpo interactúa constantemente entre el mundo físico y el mundo virtual, desdibujando los límites entre ambos. El artista catalán Marcell Antunez Roca es un fiel exponente del teatro multimedia, siendo fundador del colectivo “La fura dels Baus” (1979-1989) que se reconoce como pionero en este tipo de lenguaje, indagando sobre diversas formas de abordar el teatro.

En lo concerniente a las raíces filosóficas, la problemática central de *Nada aquí* retoma una larga trayectoria de reflexión sobre temas de la filosofía de la tecnología y la antropología filosófica, en particular, la relación del cuerpo y la mente en la era digital. El

filósofo Friedrich Nietzsche ha diagnosticado con sutileza la problemática que subyace las corrientes dominantes de la filosofía occidental, el cristianismo y la ciencia moderna: el odio al cuerpo, el terror de lo corporal (Nietzsche 2007). Este odio, esta mala fe, de acuerdo a Nietzsche, se encuentra encastrada en sistemas dualistas que postulan la existencia de un alma inmortal, tal como encontramos en el dualismo platónico, y que Platón expresa con su famosa metáfora de la carroza en el Fedro (Platón 2003). El dualismo traza una división tajante entre este mundo (sensible e imperfecto) y un otro mundo (suprasensible y perfecto). Esta división metafísica es también una división valorativa. Las tradiciones dominantes del pensamiento occidental (aquellas que desembocan y dan origen a la ciencia moderna) desprecian la realidad sensible y se vanaglorian de operar con categorías inmutables, con conceptos que pertenecen a una realidad superior y eterna (las leyes de la naturaleza, el alma, Dios). Nietzsche sostiene que el mundo ‘superior’ no es más que una ilusión, una fantasía construida en base a la negación del mundo sensible, el cual es la única realidad de lo viviente. ¿Y qué es lo humano sino algo esencialmente viviente, orgánico? Somos seres vivos, seres de carne y hueso, dice Nietzsche; por lo tanto, la valoración del mundo suprasensible es una reacción enferma contra la vida misma. El espíritu ascético (la tradición espiritual que gira alrededor del castigo del cuerpo, de la privación de los sentidos presentes en prácticas como la autoflagelación, etc.) es el que expresa de un modo más visible y apabullante el odio al cuerpo, producto de la tradición dualista. Ahora, nuestro mundo moderno aporta un nuevo giro a esta cuestión antigua, introduciendo la tecnología como una bisagra central en esta dinámica de negación. Aquí, el referente principal es René Descartes, quien fundamenta el proyecto de dominación de la naturaleza por medios tecnológicos sobre esta misma dinámica dualista (Descartes 1993). La fuente de la libertad humana se encuentra en la mente inmortal, compuesta de una sustancia completamente inconmensurable con la realidad física. De este modo, el ser humano se encuentra fuera de la naturaleza y es un ente anómalo en el mundo, escindido de sí mismo. La mente no es parte del mundo mecánico, y esta misma exterioridad, paradójicamente, es la que garantiza el poder de la razón por sobre la materia, el poder de la mente de rehacer la naturaleza de acuerdo a propósitos y esquemas humanos. El punto final de la dominación de la naturaleza, su horizonte inevitable, es la reingeniería del ser humano mismo por medios tecnológicos: nanotecnologías, tecnologías cognitivas, ingeniería genética, etc. Esta visión de la relación cuerpo-mente ha marcado a fuego la manera en que concebimos el cuerpo. Entre otras cosas, la cultura postmoderna ha reinterpretado al mundo suprasensible, el mundo de lo divino e inmortal, en términos tecnológicos: un paraíso digital, más allá de la carne y el sufrimiento. El cuerpo, de acuerdo a la tradición cartesiana, es un instrumento del

alma, una máquina, algo ameno a ser rediseñado y reconstruido de acuerdo a nuestros propósitos. El estatus maquínico del cuerpo conlleva a su vulnerabilidad, su apertura a la remodelación, la virtualización, la extensión protésica y el rediseño molecular. Asimismo, nuestra cultura contemporánea se encuentra atravesada por fantasías de transcendencia: la reconstrucción del cuerpo, el deseo de cuerpos perfectos y jóvenes, la descarga de la mente en una computadora, la producción de niños perfectos por medios genéticos, el escape a universos virtuales cada vez más envolventes. Como ha dicho Jean Baudrillard, vivimos en la era del simulacro, donde los fantasmas digitales han reemplazado la realidad que supuestamente, alguna vez, debían meramente representar (Baudrillard 1978). *Nada aquí excepto las sombras* toma como punto de partida estas problemáticas de la cultura tecnológica contemporánea y los escenifica en una producción que parte de un dualismo entre cuerpo y fantasma digital con el propósito de escenificar la excición, pero también su imposibilidad. Celebrar la corporalidad misma como fuente y destino de lo humano.

Bibliografía citada:

- Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Traducido por Pedro Rovira. Barcelona: Editorial Kairós.
- Descartes, René (1993). *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas*. Traducción de Peña García, Vidal. Madrid: Alfaguara.
- Dubatti, J. (2015). “**Sobre el Tecnovivio en el Teatro**”. *Revista Experimenta*. <http://experimenta.biz/revistaexperimenta/sobre-el-tecnovivio-en-el-teatro-ricardo-dubatti/>. Consultada el 01-08-19.
- Dubatti, J. (2015). “Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo”. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-5.
- Kurzweil, R. (1999). *The age of spiritual machines*. New York: Viking Press.
- Kurzweil, R. (2012). *La singularidad está cerca*. Berlín: Lola Books.
- Macgowan K. y Melnitz, W. (1994). *Las edades de oro del teatro*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Mejía, Orlando. (2001). *Clones, Ciborgs y Sirenas*. Bogotá, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Nietzsche, Friedrich W. (2007). *Más allá del bien y del mal*. Traducción de Sergio Albano. Buenos Aires: Gradifco.
- Platón (2003). *Diálogos*. Obra completa en 9 volúmenes. Volumen III: Fedón. Banquete. Fedro. Madrid: Editorial Gredos.