

CUERPOBSOLETO*

OBSOLETEBODY

Camilo Cuartas**

*** Licenciado en Educación Básica, Énfasis Artístico y Cultural: Artes Representativas de la Universidad de Antioquia. integrante del grupo de Investigación Hipertrópico de la misma Universidad, Actor e investigador del Grupo de teatro Deambulantes en Medellín, Colombia.*

RESUMEN

CuerpObsoletO es el resultado de un trabajo de investigación para recibir el título de Licenciado en Artes Representativas de la Universidad de Antioquia, 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, y en esa medida las formas emergentes de comprender el cuerpo orgánico de los humanos en esa interacción, todo esto analizado bajo el filtro del poshumanismo, como paradigma emergente, para derivar una metodología de puesta en escena, que responde de igual manera a tópicos actuales.

PALABRAS CLAVE

Puesta en escena, TIC, Internet, poshumanismo, hipertexto, cultura digital, realidad virtual, realidad física.

ABSTRACT

ObsoleteBody is the result of a research project part of the graduation requirement for the BA in Representative Arts at Universidad de Antioquia, in which an analysis of the logics behind the social-cultural exchange from the new information and communication technologies, ICTs, is carried out, and, to this extent, the emerging forms to understand the human beings' organic body in that interaction. All this is analyzed under the post-humanism screening as an emergent paradigm in order to derive a scene setting methodology which responds in the same way to current topics.

KEY WORDS

Scene setting, ICTs, Internet, post-humanism, hypertext, digital culture, virtual reality, physical reality.

* Recibido: Julio 15 de 2012, aprobado: Agosto 20 de 2012

Esa es la cuestión, el imperativo categórico que atraviesa “CUERPOSOLETO”, la pregunta que moviliza pensamientos, imágenes, textos, construcción de cuerpos. Ser Online definitivamente ha transformado las formas de habitar el mundo, de entenderlo, de participar en él. Por ello “CUERPOSOLETO” se configura en este caso como el motor de la investigación: *Hacia una escena hipertextual, desde el poshumanismo*¹, que propone un análisis de la interacción de nuevas tecnologías de la información con el humano y la pertinencia del arte en vivo en la era de la telepresencia, asumiendo estas tecnologías no solo como proveedoras de la metodología que genera diversos planos de escenificación, el hipertexto, sino también, como tema, como el fenómeno sobre el cual, en la actualidad, se dirige la mirada del arte, de la tecnociencia, la filosofía, la publicidad, la economía e incluso la política.

Retomo ahora la frase inicial, “*To be online or not to be online, this is the question*”, ya que de ello se trata la actual condición humana, el debate constante entre ser y permanecer conectados a Internet o no. La famosa frase “ser o no ser” del monólogo de Hamlet de William Shakespeare, propone en el siglo XVII la transición del pensamiento en representación al pensamiento en simulacro, en el cual la relatividad es la máxima, los discursos mayores caen y los menores toman fuerza, la autonomía del humano es lo que importa; poniendo en él el poder, no en dios ni en el rey (ley).

La dinámicas de socialización contemporáneas, hacen que permanentemente

¹ *Hacia una escena hipertextual desde el poshumanismo*, es el resultado del trabajo de grado para obtener el título: Licenciado en Educación Básica, Énfasis Artístico y Cultural: Artes Representativas de la Universidad de Antioquia.

los humanos nos estemos enfrentando al uso de la Internet, y por supuesto a todo lo que ello implica. Hablar de conexión a Internet, es hablar de una interacción cada vez más íntima entre el cuerpo orgánico del humano y las máquinas, que cada vez se hacen más cercanas, se convierten en extensiones del cuerpo, en prótesis que permiten su ubicuidad. De esta inminente aproximación emergen fobias y adicciones que configuran un marco contextual a favor y en contra del híbrido: humano-máquina.

Tal es el caso de humanismo, que defiende a toda costa la permanencia del humano en un estado incólume, desprovisto de toda artificialidad, hasta el punto de arcaizar el desarrollo humano. O el caso del transhumanismo, o el inhumanismo en términos de Lyotard (1998), tendencia que propone trabajar en pro de una trans-biomorfosis, en otras palabras, la descarga de la conciencia humana en un ordenador, para poder vivir ya sin el obstáculo orgánico en el que se ha convertido el cuerpo de los humanos que apoyan esta iniciativa.

Ni el naturalismo, ni el transhumanismo son efectivos en la actualidad, uno por que resulta prácticamente imposible devolverse y desaparecer todo artificio humano, y el otro porque aún no se han desarrollado las tecnologías necesarias para que los humanos transformen su existencia, y puedan vivir ya sin materia orgánica. De tal forma que el poshumanismo, un paradigma emergente, promueve un sistema de pensamiento que contempla la posibilidad de integrar a la materia orgánica del ser humano diversos elementos artificiales; es decir, no desco-

nocen las posibilidades que tiene un cuerpo humano, pero reconoce que las tecnologías pueden complementar y potenciar las capacidades básicas de los humanos, pensando siempre en un equilibrio entre los elementos orgánicos y los artificiales. Es allí donde teóricamente se ubica la concepción del “CUERPOBSOLETO”.

“CUERPOBSOLETO” se configura a partir de la metodología que ha sido nombrada “Escena Hipertextual”, metodología que siguiendo con el matiz híbrido del que proviene, es una mezcla de elementos digitales y físicos.

ESCENA HIPERTEXTUAL, HACIENDO ARTE EN VIVO EN LA CULTURA DIGITAL

Pierre Lévy (2007), en *Cibercultura*, plantea el “universal sin totalidad” como una característica natural de la cultura digital, con ello quiere decir que las dinámicas en el ciberespacio permiten la difusión del pensamiento, sin realizar un sesgo en el sentido que posean las ideas que allí se comparten, este es el ideal de la cultura digital, que en otros términos es: comparte lo que conoces sin importar qué sea.

La cibercultura, entonces, se establece como la materialización del pensamiento posmoderno. En el ciberespacio se evidencia la caída de los grandes discursos V/S la universalización de los discursos particulares y la relativización del saber debido a que no hay un gran discurso que lo valide. De tal forma que el mundo digital tiene una lógica en sí mismo, configurando así una narrativa propia, una narrativa digital.

LA NARRATIVA DIGITAL

Tal como lo expresa Josep Manuel Jarque (2008) en *El mito digital*, la cibercultura para construir una narrativa propia, hace uso tanto de las lógicas de la narración oral como de la escrita, lo cual configura una narrativa híbrida entre lo intuitivo –el mito–, y lo técnico –la escritura–. De acuerdo a la visión de Lévy, la cultura digital nos devuelve a la situación anterior a la escritura, pero en otra escala y en otra órbita. La mixtura en las lógicas de narración que se da en los ambientes digitales tiene todo un potencial de desarrollo que el arte en vivo puede aprovechar.

Así pues, la narrativa digital no hace uso de la forma en que se transmite el conocimiento en las culturas orales o escritas, sino de sus lógicas. En el caso de las narrativas orales, se trata de dirigirse a un público que se encuentra presente, gracias a Internet, lo cual determina que la información transmitida sea actual y pertinente, ya sin el pensamiento en semejanza. Y en la narrativa escrita, por su parte, otorga el poder de universalización, gracias a que es una información que se puede reproducir en serie, copiar, traducir y transportar, ya sin el pensamiento en representación.

Así pues, la narrativa digital se establece desde el pensamiento posmoderno, donde se entrecruzan los saberes científicos y populares, permitiendo la democratización de la información y, en esa medida, del poder, ser o no ser esa es la cuestión. La narrativa digital universaliza la información pero no la totaliza, no la impone, no realiza un cierre en los sentidos que la información transmitida puede generar

en determinado contexto, es susceptible de ser complementada.

La escena hipertextual propone escenificar un hipertexto², no entendido solo como herramienta, sino como concepto. George P. Landow cita a Roland Barthes en *Hipertexto 3.0* para definir el hipertexto conceptualmente:

(...) 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 (Landow, 2009:24).

Tal como Landow desarrolla conceptualmente la noción de *hipertexto*, este se vincula al sistema de pensamiento del universal sin totalidad, niega la jerarquía y

² “Expresión acuñada por Theodor H. Nelson en la década de 1960, se refiere a un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática relativamente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición” (Landow, 2009).

propone, en cambio de un sistema arborescente, un sistema rizomático que tiene la posibilidad de conectar cualquier punto del sistema con otro, llámese meseta, *link*, nodo o, en nuestro caso, evento escénico. Tal como Deleuze y Guattari (2002) plantean el pensamiento rizomático en *Mil mesetas*, el *hipertexto* es en el *ciberespacio*, el equivalente o la evidencia de ese concepto.

Entonces, escénicamente implica la presentación de una serie de eventos no secuenciales conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para que el usuario elija y experimente mejor en un espacio interactivo, donde los elementos físicos y virtuales están dispuestos para afectar sensiblemente al usuario, haciendo que este participe interactivamente en la co-creación de los eventos.

De tal forma que cuando se habla de arte en vivo en la era de las telecomunicaciones, se habla necesariamente de la mezcla de dos realidades: la física y la virtual. Desde la perspectiva de la puesta en escena, plantea un nuevo entorno a estudiar, que no le es inmediatamente dado al ser humano y que le exige la implementación de una infraestructura tecnológica que le permita ingresar al entorno electrónico o “E3”, en términos de Javier Echeverría (1999), quien plantea la hipótesis de los tres entornos.

Según Echeverría, antes de que los humanos hiciesen uso de las nuevas tecnologías de la información su realidad se cifraba únicamente en términos de la tribu, los rituales, la familia, el vestuario, el mercado, el taller, la empresa, la industria, el Estado, la nación, el poder, la religión, la economía, la escuela, el colegio o la uni-

versidad, nociones que corresponden a los entornos uno y dos, el físico y el civil, respectivamente, a los cuales el individuo accede por el mero hecho de nacer dentro de una cultura. Al utilizar las nuevas tecnologías de la información, los seres humanos necesariamente tienen que entrar en el entorno electrónico, 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. Se trata pues de “existir digitalmente”, pero sobre todo de que esa existencia digital tenga la posibilidad de ser *online*, ya que de nada sirve tener los dispositivos que permiten existir digitalmente y no disponer de conexión a Internet para socializar en el *ciberespacio*.

Así pues, “CUERPOBSOLETO” es la configuración de una obra de arte escénico que hibrida las posibilidades de expresión que permiten tanto lo físico como lo ciberespacial, resignificando la manera en que el individuo entiende el mundo, la información y hasta su cuerpo mismo. La escena hipertextual es una propuesta multimedia, donde el video, las imágenes, los sonidos, las luces y el cuerpo orgánico, bien sea del actor o del usuario, se unen para interactuar entre sí.

LAS PIEZAS DE LA ESCENA HIPER-TEXTUAL

La puesta en escena

La “Escena Hipertextual” es un espacio de co-creación, entre un equipo que propone

una serie de eventos, que responden a sus necesidades expresivas sobre un fenómeno que les interesa, y los usuarios, que completan con su experiencia los eventos presentados.

La propuesta tiene dos caras: la física y la electrónica-*online*.

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). Siendo consecuentes con la democratización de la información que propone la cibercultura en la cual se inscribe la Escena Hipertextual, no se concibe un solo autor, ni un solo director, es un proceso de co-creación, el cual es tratado inicialmente por un equipo de trabajo. No se considera necesaria la voz de un autor, por ende, la dramaturgia no es contemplada como una directriz o como un aspecto sin el cual no sea posible realizar el evento, de hecho, puede no existir.

Actuante/Director/Usuario

Aunque es clara la necesidad de desempeñar diversos roles en la producción de la puesta en escena, a la hora de la escenificación el actuante, el director y el usuario están en constante intercambio de roles, en el que por momentos el usuario pasa a ser el actuante o el director y viceversa.

Los eventos

Son acciones concretas que emergen del desarrollo de la investigación del fenómeno

no que se estudia, y en ellas se condensa una de las caras del fenómeno. Son asumidas desde la performatividad, definidas por Hugo Aguilar así:

(...) un modelo de lo performativo relacionado íntimamente con las llamadas minorías étnicas, sexuales o de otro tipo. En ese ámbito, la ‘performance’, en tanto actividad social, colectiva o individual, es una forma de la imposición/instauración de su condición particular y que es asumida desde una actitud militante que configura dicha condición. En otras palabras, la ‘performance’ es una forma de legitimación, afirmación y construcción de identidad. Y como tal, un instrumento político al servicio de un grupo de personas que asumen su condición precisamente desde esta performatividad (Aguilar, 2010:5).

No hay transiciones entre unas y otras, no se conectan entre sí; las acciones siempre deben tener la posibilidad de acomodarse al espacio donde llegan y deben contemplar un dispositivo o código que les permita relacionarse con el usuario.

La acción solo comienza cuando el usuario activa el dispositivo o código, como cuando se le da *clic* a un *link* y este se abre, da la información que tiene y luego permite al usuario seguir navegando por el *hipertexto*.

Estas son pues las piezas para armar la “Escena Hipertextual”, cuyas bases emergen de pruebas realizadas en el curso electivo “Tecnologías para la escena” en la Universidad de Antioquia. Y del Taller “Artes vivas y nuevas tecnologías: ¿Alte-

rando los modos de creación?”, en el marco del *LabSurLab* organizado por el Museo de Arte Moderno de Medellín –MAMM– en el año 2011.

De lo que habla “CUERPOBSOLETO”

¿Qué tan obsoleto es el cuerpo que tenemos los humanos para las dinámicas de socialización actual? Cualquier respuesta que se dé al respecto depende de convicciones paradigmáticas, en este caso basta con plantear la pregunta, la constante pregunta: ¿Ser o no ser Online? como la actual condición humana.

La obsolescencia de la que se habla en este caso, depende directamente de las dinámicas en que estamos inmersos cotidianamente, por lo menos en la vida dentro de una ciudad. La condición humana actual evidencia que el cuerpo orgánico no puede solo, por ello necesita ser complementado con prótesis electrónicas que le permiten acceder al entorno electrónico, lo cual configura al *cyborg* como la encarnación del pensamiento poshumano, haciendo que la realidad en la que este vive fluctúe entre lo físico y lo electrónico.

La palabra *cyborg* es un acrónimo del binomio cultura-naturaleza; “cyb” corresponde a lo cibernético, es decir, a lo artificial, a la cultura, y “org” responde a la materia orgánica del ser humano, al animal, a los sentidos y a sus pulsiones más básicas. El *cyborg* recoge una cantidad equilibrada de elementos artificiales y orgánicos.

En la actualidad hay *cyborgs* por todas partes. Quien escribe esto, sin ir más lejos, es uno. Hoy día basta con salir a la calle y ver un montón de cuerpos conectados

a ordenadores, reproductores de audio, teléfonos celulares, cámaras. Vemos hombres y mujeres que constantemente van al cirujano plástico para que se les cambie la nariz, los pómulos, los senos, los pectorales, la barbilla, las nalgas, las pantorrillas, los dientes, el sexo. Estas actividades configuran al *cyborg*, la ciborización le entrega el poder al humano de armarse como se le antoje, es la tecnología naturalizada, la dependencia de la tecnología. O para mostrar la amplitud y en cierta forma la simplicidad que en definitiva puede abarcar el concepto del *cyborg*, basta con usar gafas, zapatos o reloj. En tales casos estamos adhiriendo al cuerpo orgánico una prótesis que extiende sus posibilidades.

La existencia humana en el tercer entorno se “desmaterializa” y nos convertimos en una manifestación digital, en forma de imágenes, o más concretamente en *Avatares*, es decir, se nos brinda la posibilidad de crear identidades virtuales que no tienen por qué desvirtuar la identidad del individuo en el mundo físico, pero que responden al deseo del humano. El poder está en él, es un pequeño dios de su mundo electrónico.

Las acciones que se proponen a continuación responden al análisis de la actual condición humana, con relación a dos tópicos: La Identidad Virtual y la pérdida de la materia orgánica del ser humano.

Evento 1: Identidad virtual

Se parte del modelo del juego *online* gratuito “Second Life”, desarrollado por

Linden Lab en 2003. Este juego consiste en crear un *avatar*, representación digital de uno mismo, al cual se le atribuyen características físicas, tales como color de piel, ojos y cabello, estatura y musculatura. Una vez armado el cuerpo digital, se viste y se le ponen accesorios, tras lo cual el *avatar* ya puede salir a socializar. La interfaz le permite al usuario caminar, correr, nadar o volar, así como visitar lugares que son réplicas digitales del espacio físico. Puede ir a bares, discotecas, museos y cines. También tiene la posibilidad de hablar con otros *avatares* e incluso tener sexo y una familia, lo cual implica una inversión económica extra que algunos usuarios están dispuestos a pagar.



Imagen 1. Logo Second Life.

Esta es la dinámica que aparece en el Evento 1. En la esquina trasera derecha se encuentran dos actores, un hombre y una mujer, desnudos, y en el mismo espacio un perchero con varias prendas de vestir y algunos accesorios, aparte de una mesa con maquillaje. Cada actor tiene una cámara *web* adaptada a su cuerpo y un par de audífonos por los cuales escucha las órdenes del usuario.



Imagen 2. Evento 1.

En la esquina delantera izquierda hay un ordenador dispuesto para los usuarios. En las paredes del espacio dice “juega”; allí los usuarios encuentran la posibilidad de visualizar la captura de las cámaras de los actores al otro extremo del espacio (Imagen 2). Una vez que el usuario está sentado, en la pantalla del computador aparece la misión que debe cumplir, creando un *avatar* con alguno de los dos actores que están dispuestos. La misión será asignada según la dinámica del día y el lugar en que se presenta la puesta en escena, esta afectará a los usuarios que allí se encuentran. Los *avatars* no tienen la posibilidad de comunicarse con sus creadores, solo cumplen órdenes. El medio de comunicación es una video-llamada, a partir de la cual el usuario le dice al *avatar* qué ropa, maquillaje y accesorios usar para cumplir la misión asignada. Una vez cumplida la misión, el *avatar*, sin importar si se lo ordenan o no, vuelve a su estado inicial, desmaquillado y desnudo, para que otro usuario pueda asumir otra misión. Todo lo que ocurra allí se proyecta en la pared lateral derecha del espacio general.

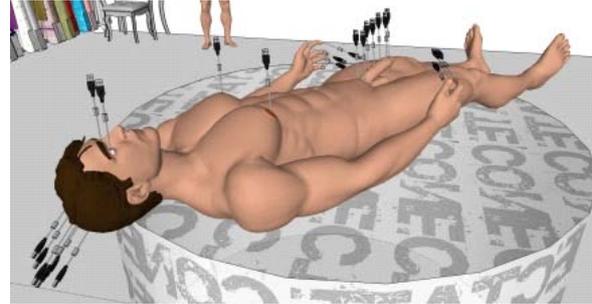


Imagen 3. Evento 1, parte 2.

Evento 2: Pérdida de la materia orgánica del humano

En el centro del espacio se ve un cuerpo masculino cubierto solo por conexiones de cables, en su pelvis, ojos, tetillas y detrás de la cabeza. Las terminaciones de los cables no llegan a ningún lugar; estos han sido arrancados. En el espacio sobre el que se encuentra el cuerpo dice “Conéctate”. Cuando los usuarios se conecten a alguna de las terminaciones de los cables, el actor dirá un texto. Cada terminación de cable activa textos y acciones diferentes, por lo cual el actor debe estar predispuesto a mezclar las acciones y los textos según el ritmo de los usuarios. Lo que ocurre se proyecta en el centro del techo del espacio general.

Los textos propuestos a continuación son resultado de diversas experimentaciones alrededor del tema que ha hecho el investigador.

Texto de la terminación A (la pelvis):

- ¿Te puedes quitar la ropa? ¿A qué hora?
- ¿Por qué estás tan perdido/a? ¿Me das un abrazo? No, mejor un beso. Esperé mucho... muchísimo, y finalmente...

- Me encantas porque todo te lo tomas muy en serio, y es divertido. Estás con un amante potencial... relájate. Quiero estar con vos.

- ¿Qué? Tenía pena pero quería hablarte. ¿Me hubieses dado un beso? Pareces muy bueno/a.

- Los días son muy malucos, pero toca, aunque sean mejores las noches.

- Tener un cuerpo cerca 10 años. Así uno se evita dolores.

- Comer y llorar, estoy llorando, qué asco me doy, tan vulnerable, tan fétido, tan viejo.

Texto de la terminación B (ojos):

- Quiero volver a ver, volver a cerrar los ojos y salir, ver lo que yo quiera.

- Ya no estoy. Ya no estás. Lo único que quiero es que pase el tiempo. Pero que pase y no se lleve los recuerdos. Los recuerdos, no.

- No tengo miedo a que pase el tiempo. No, lo juro por esta vejez asquerosa, que no. A lo que temo es a que pase y se lleve este recuerdo de tus fragmentos que refresca este desierto inerte que es mi cuerpo, cuerpo inerte, inerte, cuerpo desierto, desierto de deseos. Ya no estás.

- Cuesta sentir el sabor de las lágrimas, siento este ridículo pedazo de materia, que llaman carne, cárcel de carne.

- Comer... y llorar, estoy llorando, qué asco me doy.

Texto de la terminación C (tetillas):

- Claridad, pulcritud, limpieza, pureza, perfección, equilibrio.

- Impecable, ideal, excelente, magnífico, espléndido, puro, limpio.

- Me derrumbo, desmorono, hundo, des-

truyo, aplasto.

- Descubiertos y desnudos, así estamos.

- Cuerpo-alma. Cuerpo-carne. Cuerpo-muerte. Fétido, jadeante, meante.

- Comer... y llorar, estoy llorando, qué asco me doy.

- Tengo vísceras, carne, sangre, uñas, pelo, piel. Estoy viejo, rancio... obsoleto.

- Estoy mojado, baboso, pegajoso, viscoso, resbaladizo, espeso, denso.

Texto de la terminación D (parte posterior de la cabeza):

Recuerdo: Memoria que se hace o aviso que se da de algo pasado o que ya se habló.

- Olvidar, dos puntos: Dejar de tener en la memoria lo que se tenía o debía tener.

- Herida, dos puntos: Dañado por una herida o una contusión.

- Carne, dos puntos: Carne comestible de vaca, ternera, cerdo, carnero, y muy señaladamente la que se vende para el abasto común del pueblo.

- Ya no me querrás, ya solo soy un simple salvaje, un desconectado, despedazado. Ya no hay cuerpo. Ya no estoy. Ya no estás.

- Comer... y llorar, estoy llorando, qué asco me doy, tan vulnerable, tan fétido, tan viejo, esto en lo que estoy.

- Duele el alma... y vuelvo a creer en el alma, que quiere orar a dios, y vuelvo a creer en dios ¡Omnipotente! ¡Omnipresente! Por favor, yo también lo era, dios, demuestra que existes, llévate este ataúd de vísceras, carne, sangre, uñas, pelo, piel, en el que me he convertido.

“CUERPOBSOLETO” es una escenificación interesada en hablar de tópicos actuales, que encuentra resonancia, en tanto metodología con otras formas de poner

en escena, entre ellas, la impro, el happening, la performance, otras que se hacen llamar arte bastardo e instalaciones; y en todas ellas se percibe cierta tendencia a la remezcla de técnicas artísticas, difuminando los límites entre unas y otras, la priorización en la selección de discursos particulares, en vez de los grandes discursos totalizantes, el carácter de co-creación que permanentemente se le imprime a estas propuestas, al brindarle la opción al espectador de que intervenga, participe o complete la obra, y finalmente la necesidad de la unión de esas manifestaciones escénicas con estrategias de comunicación masiva como la televisión, la radio o las redes sociales para lograr un impacto más amplio en los contextos donde se suceden.

Responde a la necesidad de producir un evento escénico que dé cuenta de los cambios vertiginosos actuales, que evidencian una transformación en la mentalidad e incluso en los valores, 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, características que hacen que tal vez estas estrategias de escenificación carezcan de aspiraciones; pero que definitivamente reconocen el límite de sus posibilidades y los trasciende virtualizando su realidad. Asistimos a la transición del pensamiento moderno al postmoderno y así no se sepa con certeza

qué es la posmodernidad, el arte no permanece indiferente; muestra de ello es la variedad de tendencias escénicas que se ven en la actualidad.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, H. (2010). "La performatividad o la técnica de la construcción de la subjetividad". Universidad Nacional de Río Cuarto, <http://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol7/pdf/La%20performatividad%20o%20la%20 tecnica%20de%20la%20construccion%20 de%20la%20subjetividad.pdf>

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

Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas*. Barcelona: Pre-Textos.

Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Destino.

Jarque, J. M. (2008). *El mito digital*. Barcelona: Anthropos.

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

Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos Editorial.

Liotard, J. F. (1998). *Lo Inhumano*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.