

HIPERVÍNCULOS, UNA PIEZA ESCÉNICA ‘CONTAMINADA’ POR LA PANDEMIA. APUNTES DESDE LA ANTROPOLOGÍA DEL ARTE.

Mario Alberto Galván Reyesⁱ.
mario.galvan@correo.uady.mx

Resumen - Abstract

El siguiente artículo propone un análisis de la pieza escénica multimedia *Hipervínculos: cuatro respiraderos para tiempos anómalos* (2022), de Murmurante Teatro, desde algunos fundamentos teóricos de la antropología del arte para apreciar sus procesos creativos y entender el conocimiento que produce en el contexto global de la pandemia, las prácticas tecnoviviales y la resiliencia de los espacios escénicos independientes en Yucatán, México.

Palabras clave: antropología del arte, tecnovivio, resiliencia, hipermedialidad, pandemia, teatro posdramático, documental, dialogicidad.

Introducción

Murmurante Teatro es una compañía escénica independiente radicada en Mérida, Yucatán, México, que trabaja de manera interdisciplinaria el teatro social, el posdrama y el cine documental, apoyándose en otras áreas del conocimiento como las artes visuales, la psicología, la sociología, el derecho, el trabajo social, los estudios de género, e incluso, la criminalística. Su marcada inclinación hacia el experimento con nuevas tecnologías y los laboratorios de procesos sociales les permitió sortear las complicaciones técnicas y la distancia física que se había impuesto ante sus miembros durante la pandemia por Covid-19. Esa búsqueda de la escena en la virtualidad resultó en una pieza escénica tecnovivial que dialoga con otras propuestas teatrales surgidas en pandemia.

Como parte de ese espíritu interdisciplinario que distingue a su producción, haré un análisis a partir de algunos de los conceptos más importantes de la antropología del arte, desde las propuestas teóricas de Alfred Gell, Víctor Turner, Patricia Tovar y Aby Warburg, que a su vez se cruzan con las ideas filosóficas de Franco ‘Bifo’ Berardi.

La experiencia vivencial como punto de partida de análisis

Para una descripción más vívida (y como parte del nuevo enfoque etnográfico de la antropología del arte) partiré por compartir mi propia experiencia como actor y co-creador de la pieza *Hipervínculos, cuatro respiraderos para tiempos anómalos*¹.

Al declararse el confinamiento social como medida de precaución para combatir la pandemia por Covid-19, algunos grupos teatrales de México fueron considerados dentro del programa federal “Espacios escénicos en resiliencia” para dotarlos con una cantidad económica que les permitiese crear una pieza teatral digital, dispuesta a compartirse de manera online.

Ariadna Medina, directora de Murmurante Teatro, nos convocó a mí y a otros tres actores, a un realizador audiovisual y a un dramaturgo para iniciar un laboratorio que derivase en el proceso creativo de la pieza que estaríamos por realizar. Mientras algunos miembros de la comunidad teatral se daban golpes de pecho por la incapacidad de reunirse presencialmente ante un público en un edificio teatral, a mí me pareció interesante trabajar con herramientas digitales y el nuevo contexto global. No obstante, los protocolos sanitarios también me pusieron en tensiones familiares al permitir ingresar a nuestro domicilio a un equipo de

¹Murmurante Teatro (Yucatán, México 2022). Dirección y Producción: Ariadna Medina* (Creadora escénica con trayectoria del FONCA 2019) / Creación: Ariadna Medina, Roberto Franco, Mario Galván, Patty Pérez / Dramaturgia: Noé Morales Muñoz sobre textos de Murmurante Teatro / Asesoría: Juan de Dios Rath / Grabación audiovisual: Víctor Rejón / Montaje y Edición audiovisual: David Avilés, Víctor Rejón y Mario Galván / Diseño de animación: José Luis Alanís / Asistencia de Producción: María José Pool / Bunker-Locus: Abordaje conceptual y metodologías de trabajo: Auda Caraza y Luis Conde / Procesos creativos en TCRV Teatro de creación remota en vivo: Héctor Cruz / Stage Manager: Marialuisa Erreguerena.

producción audiovisual que registrase la intimidad del hogar. La compañía tiene un concepto de actor-creador autogestivo, que construye su propio relato con sus propios recursos documentales. Anteriormente yo ya había participado en otra obra de teatro documental de la compañía, y ahí viví toda la metodología que los distingue para generar piezas de teatro “posdramático”.

Cuando apareció la pandemia y se dio el confinamiento observé cómo la comunidad teatral se vio en jaque. Muchas discusiones se tornaron hacia la pregunta de si el teatro podría existir dentro de la virtualidad, apoyándose del vídeo y los medios digitales. Debido a mi formación y mi contacto con la cinematografía, la sociología y la antropología del arte, incluso como docente universitario de asignaturas como Arte y tecnología, me pareció natural esta naciente hibridación entre medios. Fueron meses de reuniones virtuales en plataformas de videollamadas, del descubrimiento del Google drive o ‘la nube’ como una herramienta vital para compartir materiales de creación. El exceso de juntas virtuales fue cansado y estresante, ya que parecíamos estar en un tiempo suspendido: no había horarios fijos. El tiempo libre y el tiempo laboral se desdibujaron, pero la incertidumbre laboral me impulsó a ceder y asumir riesgos, pues enseñar mi espacio personal (el único lugar desde el cual se podían generar las escenas o ‘cuadros’) también lo era. Desde luego, había una motivación artística que la precedía. Gracias a lecturas como *Sopa de Wuhan* (Borri, 2020) pude entender mejor los cambios que estábamos por experimentar en lo social y lo personal, así que no había mejor manera de enfrentar la “nueva normalidad”, o la complejidad de lo real que a través de un laboratorio escénico a distancia. Afectar a los otros y dejarse afectar por la situación personal fue un apoyo importante para sobrellevar el estrés y la incertidumbre de la situación. En ese sentido, cuando

una de las actrices enfermó de Covid, de pronto la realidad me sacudió súbitamente y sentí la

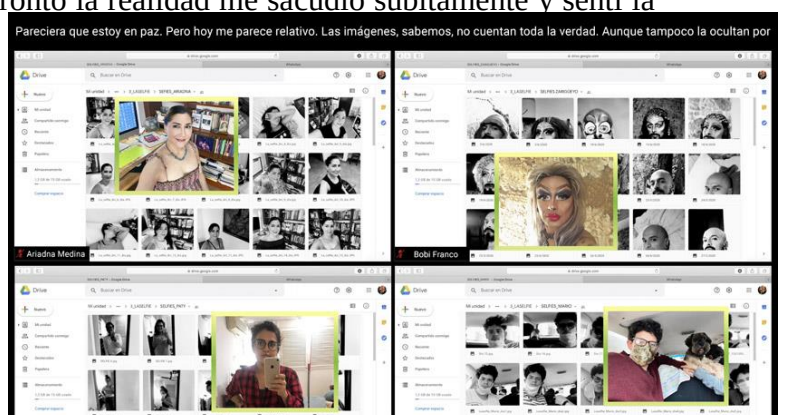
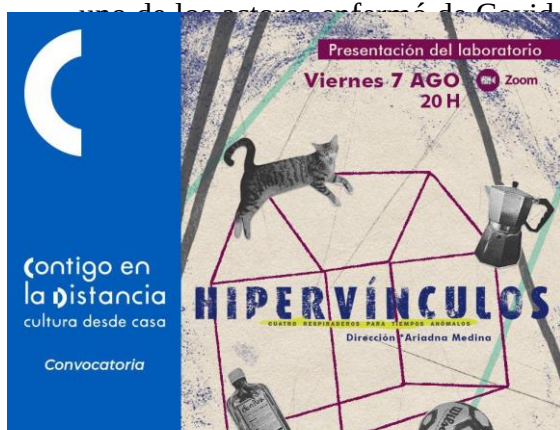


Imagen 1: Póster promocional de la pieza.

Imagen 2: Capturas de pantalla de la pieza audiovisual.



El concepto de *Agencia* para entender el nexos social del arte

La antropología del arte es una disciplina que estudia la capacidad de los objetos con atributos estéticos para influir en el universo simbólico del ser humano. Estudia, a su vez, los procesos de producción, función, consumo, circulación y recepción del fenómeno artístico. No obstante, su principal objeto de estudio responde a la pregunta ¿cuál es el conocimiento que el arte genera dentro de una comunidad?

Este análisis parte de la necesidad de comprender los roles de participación, los vínculos cooperativos, las condiciones de producción, las formas de distribución y exhibición de la pieza

Hipervínculos: cuatro respiraderos para tiempos anómalos, de Murmurante Teatro.

Hipervínculos plantea el testimonio de dos actores (Roberto Franco y Mario Galván) y dos actrices (Ariadna Medina y Patty Pérez) de distintas edades, residentes en diferentes colonias de la ciudad de Mérida, quienes narran mediante herramientas multimedia su proceso de asimilación del confinamiento dictado como medida sanitaria ante la pandemia por COVID-19. Para entender el sentido de esta pieza, se propone el concepto de la agencia social del arte, el cual permite apreciar las intenciones del autor y medir el 'impacto' o las consecuencias que genera su producto artístico en la comunidad. Es decir, la obra no solo es un residuo del impulso expresivo de un artista, sino que trae consigo una intención discursiva para transmitir un mensaje común a los códigos de los espectadores, acerca de temas de trascendencia social, principalmente las violencias que se gestan en las distintas estructuras sociales y las maneras en las que construimos nuestros aparatos afectivos durante la pandemia y el confinamiento. Conforme analizaba la situación global, podía sentir la violencia con la cambiaba el contexto. Mi referente de los estudios de la antropología del arte, la doctora Patricia Tovar dice que la pieza artística genera su propia vida transaccional, como lo propone Gell. “En ese sentido, la intención, el hacer artístico se integra a una red de relaciones, a un entorno social, político, económico. La pieza artística afecta y entra en relación con los espectadores” (Tovar, 2022, comunicación personal). En sus piezas anteriores, Murmurante Teatro habla de una visión 'glocal', donde los acontecimientos globales influyen en lo local (pequeñas comunidades), y viceversa. Su público meta han sido grupos focalizados, como policías municipales, mujeres de una colonia marginada de la ciudad de Mérida, personas con familiares con antecedentes suicidas, adultos mayores que vivieron el esplendor de una extinta embotelladora, adolescentes de secundarias públicas, etcétera. Hoy en día, Internet nos reúne globalmente para compartir imaginarios simbólicos. Entonces, la existencia de la vida social se ha tornado hacia las plataformas digitales hiperconectadas. A ese público estuvo dirigida la pieza: al espectador que sigue sus redes sociales virtuales durante la pandemia.

El arte es un sistema de valores relativos según cada sociedad, es por eso que autores como Alfred Gell proponen un cruce con la semiótica para extraer un concepto que permita estudiar la capacidad simbólica de los objetos, más allá de su adscripción a un circuito denominado "mundo del arte". Según Alfred Gell (2016), el *índice* es un signo natural, entidad de la que el observador realiza una inferencia causal de algún tipo. Esa inferencia puede leerse en su carácter semiótico como "semiosis" (interpretación de signos), o bien, como "abducción" (adivinación a partir de la intuición). Más adelante desarrollaré cómo el *índice* se convierte en un objeto de arte que contiene y despliega la agencia social de un autor.

Tras año y medio de proceso creativo, *Hipervínculos* fue estrenada de manera online, pública y gratuita a través de la *fanpage* de la compañía Murmurante Teatro el 25 de septiembre de 2021 a las 11:00 horas en el festival "Intersección, especialidad y memoria" de Bunker-Locus. La transmisión en vivo fue sintonizada por 200 personas de todo el mundo. Tuvo 259 reproducciones, 38 "me gusta" y 16 comentarios. Meses previos a la función se ofreció una transmisión con el vídeo del *work in progress*² en el marco del Programa federal "Contigo en la distancia: cultura desde casa".

Para entender la agencia social de la compañía, cabe analizar brevemente su trayectoria. Actualmente la compañía desarrolla un laboratorio de procesos sociales con mujeres vecinas de una colonia de Mérida. Anteriormente, cabe destacar los logros como el Premio a la Cultura Ciudadana que otorga el Ayuntamiento de Mérida, y más recientemente su inclusión en el catálogo de *Arte Útil*³, proyecto de la artista-investigadora Tania Bruguera.

Este presente permite apreciar las intenciones de la compañía: no solo generar un espectáculo escénico para el público asiduo al teatro, sino penetrar en distintas capas de la realidad mediante

² *Work in progress* es un término popular hoy en día en los procesos artísticos. Se refiere a una muestra del avance de la obra, presentado en diferentes soportes: ya sea como una presentación performativa, o en el caso de *Hipervínculos*, como un vídeo documental.

³ *Arte Útil* es un proyecto de la artista e investigadora cubana Tania Bruguera. El catálogo está disponible en la siguiente página web, consultada el 24 de enero de 2022: <http://www.taniabruquera.com/cms/528-1-Introduccion+acerca+del+Arte+til.htm>

la generación de diálogos sobre temas de actualidad y la experimentación con nuevos códigos que enriquezcan su lenguaje escénico.

Para entender el despliegue de la agencia, también debemos preguntarnos qué dice el *índice* sobre la identidad, la imagen y el territorio. Al ver la pieza escénica, los rasgos compartidos por los actores son el confinamiento y la apertura para compartir su testimonio de vida. El territorio se desdibuja y queda enmarcado entonces por la experiencia de la virtualidad.

De acuerdo con Gell (en Patricia Tovar, 2022, comunicación personal), el índice es activo, ejerce una agencia, una capacidad de afectación, una capacidad de ser acción y desencadenar acciones, que al ser agente secundario, moviliza una intencionalidad, cuestionamientos, desafíos, propuestas (Tovar, 2022, comunicación personal). Gell planteaba que, en el caso de lo teatral, el propio actor es el índice, el agente primario es el dramaturgo o autor de la pieza escénica. También planteaba que el índice frecuentemente cautiva a sus destinatarios o públicos. Aquí podríamos preguntarnos cómo sucede la cautivación en los entornos digitales, lo que intentaremos responder en los apartados próximos.

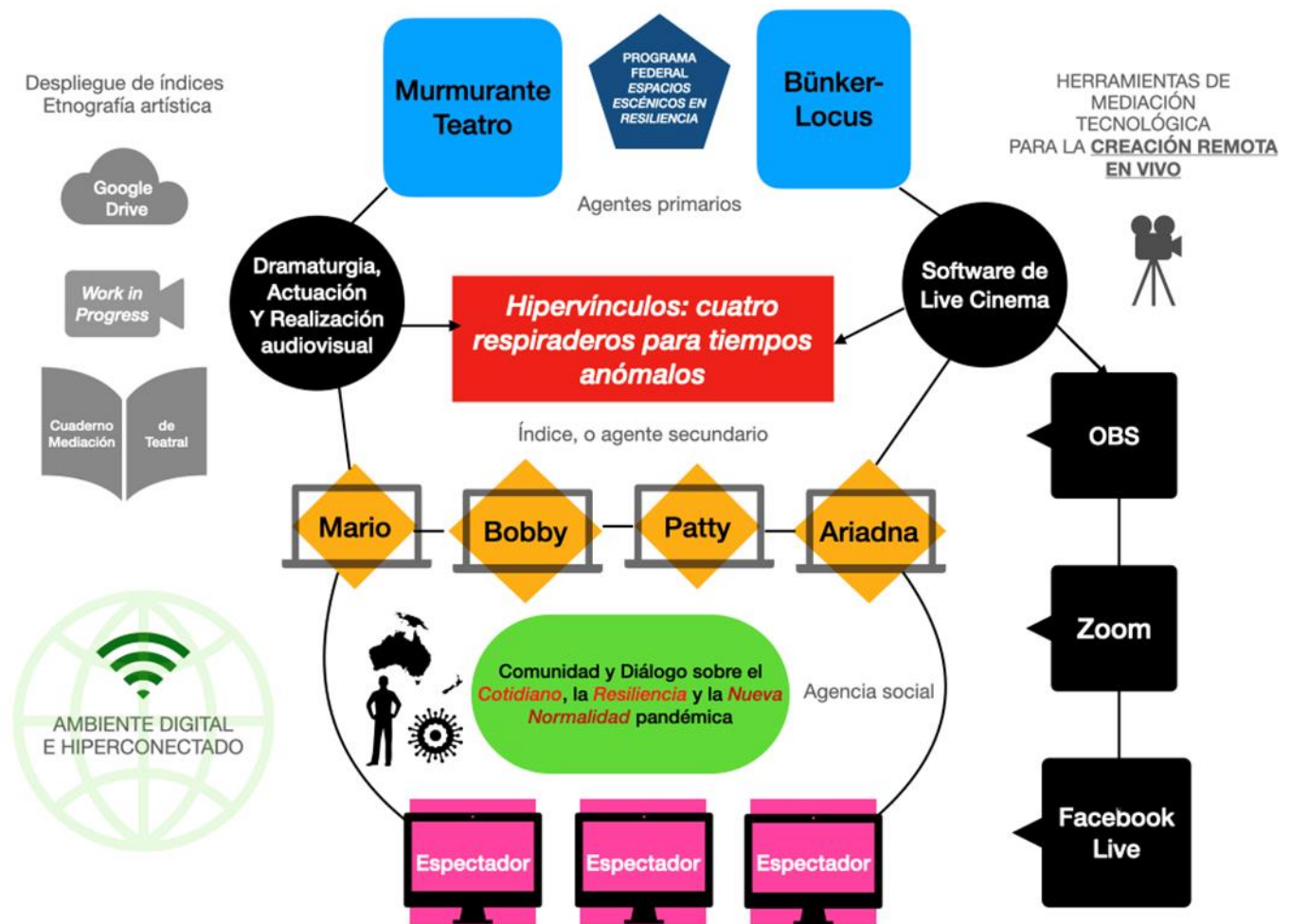


Imagen 3: Diagrama conceptual sobre la pieza *Hipervínculos*, para explicar su nexos social del arte. Creación personal.

Un apunte crítico a propósito del nexos social del arte es que en el arte contemporáneo existe una desigualdad de poder del artista frente al observador, y eso es lo que Murmurante busca combatir: el ‘mundo del arte’ aparece como un campo semántico o un sistema de signos apreciables solo para quienes han sido educados para ello. De ahí cierto carácter elitista que obedece también a principios económicos de exclusividad e inflación de las piezas artísticas. No obstante, para dimensionar aún más la agencia que despliega esta pieza debemos analizar sus múltiples índices y acercarnos al concepto de *resiliencia*.

Resiliencia: la vida del teatro durante la pandemia

La aparición de un nuevo reto para la humanidad ha detonado en el lenguaje la utilización de nuevas palabras para comprender nuestra posición en este punto de la historia. *Resiliencia* se ha definido por la RAE (2022) como la “capacidad de adaptación de un ser vivo frente a un agente perturbador o un estado o situación adversos”. La resiliencia hoy en día podría entenderse como la voluntad para resistir a la pandemia informacional, a la ansiedad y el estrés, ante el encuentro con uno mismo.

En mayo de 2020, Murmurante resultó beneficiaria junto con otras 91 compañías del programa ‘Espacios escénicos independientes en resiliencia’⁴, de la Secretaría de Cultura Federal, cuyos fondos públicos permitirían la manutención de los grupos de teatro independiente en México, siempre y cuando desarrollaran y ejecutaran un proyecto durante la pandemia. Es interesante considerar esta circunstancia, la de los teatros independientes en la agenda de las políticas culturales, pues visibiliza la existencia de un gremio teatral sólido y organizado para velar por sus buenas condiciones laborales. No es para menos, ya que el teatro en México ha sido un espacio para la crítica, la reflexión y el diálogo, no solo mero entretenimiento.

Como parte de la exploración de la ‘nueva normalidad’, el equipo de actores, directores y dramaturgos de Murmurante comenzó de manera virtual el desarrollo de una pieza escénica que adoptó el concepto computacional del *hipervínculo* como signo poético rector. El confinamiento por pandemia fue una reclusión que obligó a la sociedad a mirar hacia sí misma. En ese sentido, la pieza de *Hipervínculos* muestra a sus cuatro sujetos recorriendo la arquitectura de sus propios hogares, deteniéndose a revalorar los objetos, su valor utilitario, su valor emocional, su valor simbólico en sus propios espacios personales.

⁴ Proyectos beneficiarios de la convocatoria “Espacios escénicos independientes en resiliencia”. Consultado el 14 de febrero de 2022, en red: <https://contigoenladistancia.cultura.gob.mx/assets/uploads/blog/documentos/resultados-espacios-escenicos.pdf>

A pesar de la difícil situación, la pieza apareció como una oportunidad para documentar el ‘tratamiento creativo de la realidad’. El proceso de trabajo se convirtió en una búsqueda del sentido lúdico de la nueva normalidad, una categoría empleada por los gobiernos exclusivamente para referirse a las nuevas normas sanitarias como el uso de cubrebocas, el registro de temperatura, el lavado constante de manos, etcétera.

Durante la pieza se cita el pensamiento del filósofo italiano Franco 'Bifo' Berardi, cuya bitácora de la pandemia publicada en el libro "Sopa de Wuhan" resulta crucial para entender la revolución social del virus, más allá de su carácter biológico y epidemiológico:

Las convulsiones recientes del cuerpo planetario quizás estén provocando un colapso que obligue al organismo a detenerse, a ralentizar sus movimientos, a abandonar los lugares abarrotados y las frenéticas negociaciones cotidianas. ¿Y si esta fuera la vía de salida que no conseguíamos encontrar, y que ahora se nos presenta en forma de una epidemia psíquica, de un virus lingüístico generado por un biovirus? Lo que provoca el pánico es que el virus escape a nuestro saber: no lo conoce la medicina, no lo conoce el sistema inmunitario. Y lo ignoto de repente detiene la máquina.

La difusión de las ideas de Berardi pudo ser un vehículo para el entendimiento del nuevo materialismo social durante el proceso de creación entre los miembros de la compañía, así como una oportunidad para arrojar formulaciones filosóficas entre la población y el público en general, una vez estrenada la pieza:

Pero el colapso ocurre cuando, al encontrarse con el sistema mediático, entrelazándose con la red semiótica, el biovirus ha transferido su potencia debilitante al sistema nervioso, al cerebro colectivo, obligado a ralentizar sus ritmos. El coronavirus entró en nuestra vida, ya no como un objeto de reflexión filosófica, política, médica o psicoanalítica, sino como un peligro personal. Hemos entrado oficialmente en la era biopolítica, en la que los presidentes no pueden hacer nada, y solo los médicos pueden hacer algo, aunque no todo". Es importante aclarar que

la obra no es un manual médico o psicológico, o un documental sobre divulgación científica. Si acaso, podría decirse que aborda un tema de salud pública, pero más bien desde los hábitos mentales saludables. Un enfoque más claro es que la comunicación humana es necesaria para sobrevivir y salir de la crisis (Berardi, 2020, p. 44).

De este estado de densidad y vulnerabilidad puede surgir el pensamiento crítico. Gracias al programa de *Espacios en Resiliencia*, se dio vida a los creadores escénicos porque les permitió obtener un salario y pensar la nueva normalidad. Por adaptación o supervivencia, con esta pieza, Murmurante adoptó la pandemia como escenario y oportunidad para seguir explorando las relaciones humanas y sus vínculos afectivos a través de las nuevas tecnologías. Pero, lo que también debía mutar para sobrevivir, como veremos más adelante, fueron los lenguajes escénicos afectados por esta inédita circunstancia.

***Denkraum*, o el espacio de reclusión por contingencia sanitaria**

A principios del siglo XX, el historiador de arte Aby Warburg propuso el concepto de *Denkraum* como un espacio de reclusión para el pensamiento y la reflexión (en Vázquez, 2017). Si bien el confinamiento fue una medida obligatoria durante la contingencia sanitaria (no necesariamente fue una reclusión voluntaria), me parece una buena categoría para enmarcar el contexto de creación de *Hipervínculos*, considerando la similitud con las circunstancias de la pandemia.

Esta noción de espacio de pensar es definida como “la experiencia liberadora de poder establecer una relación encarnada entre el ser humano y el mundo circundante” (Warburg, en Vázquez, 2017. P. 11). En ese entonces, la modernidad burguesa destacaba la supervivencia y vigencia de aquellas prácticas consideradas como 'rémoras' de la irracionalidad. Warburg encontró en la producción artística la posibilidad de consolidar ese espacio de pensamiento a partir de sus prácticas 'ambivalentes', que se debatirían “entre la fantasía vibrante y la razón

apaciguadora”. Y es que: “entre captar con la fantasía y contemplar a través del concepto está el palpar y manipular el objeto con el consecuente reflejo escultórico o pictórico que se llama acto artístico” (Warburg, en Vázquez, página 12).

Aunque esta idea pueda remontarnos al mito del artista ermitaño, la realidad es que el artista escénico actúa para ser visto por alguien más. Ese es el principio de la performatividad. En el caso de *Hipervínculos*, los cuatro actores hablan desde su propio confinamiento, gracias a diversas herramientas digitales de telecomunicación. Desde esa trinchera modelan su espacio interior y piensan el mundo exterior. El *hipervínculo* aparece como una ventana para comunicarse con el exterior. La reclusión es también un espacio para la acción.

El espacio personal es un búnker hermético, pero en ellos asoman algunos respiraderos, y el espacio interior se vuelve 'museo': cada objeto tiene una historia que cabe describir para compartir con el compañero a través de algún soporte multimedia.

Hipervínculo y ventanas de hiperconexión

Cuando la convivencia social en el espacio público amenaza con contagiar un virus que pone en riesgo la vida humana, la conciencia se extiende entonces hacia nuevos horizontes, gracias a los preceptos cibernéticos y el desarrollo de nuevas tecnologías de comunicación.

Generalmente se ha tratado a las *TICS*⁵ con un enfoque pedagógico en las aulas. No obstante, la pieza *hipervínculos* evoca los nuevos paradigmas comunicativos surgidos desde el auge de la computación también como un espacio para la exploración lúdica, estética y escénica. El concepto propuesto por Murmurante integra al panorama mundial el uso del nuevo lenguaje de internet. Por definición, el *hipervínculo* es una ventana que se abre en un navegador web y que despliega un contenido multimedia en diferentes soportes: audio, vídeo, texto, gráficos animados, etcétera. Información contenida en ventanas virtuales. Así, en la obra vemos

⁵ Tecnologías de información en comunicación.

diferentes canciones reproducidas y desplegadas en la plataforma YouTube: canciones de dominio público, dispuestas en la nube, que aparece como conciencia colectiva, o la gran biblioteca virtual.

Los cuatro actores, ayudados por un técnico multimedia, ofrecen al espectador unas ventanas para asomarse en la intimidad de su espacio personal (su habitación, su sala, la cocina) y de su propia identidad. Siguiendo con la categoría de lo *híper*, usaremos la categoría de *hipermedia* para referirnos al relato y las distintas formas de apreciarlo en estos tiempos pandémicos. Según Óscar Urrutia (2012), el hipermedia es un dispositivo narrativo que fragmenta un relato en diferentes unidades para ser contado en distintas plataformas. Además, propone que su navegación es libre en tanto un conjunto de nodos, o unidades dramáticas independientes, establecen múltiples vínculos o enlaces con los distintos nodos.

Este carácter rizomático permite apreciar y representar los relatos en plataformas en la red, que simula la red neuronal de la mente humana, que crea asociaciones libres. A su vez, permite entender cómo se dosifica el relato en esas pequeñas unidades dramáticas y multiplataforma para generar audiencias a partir de la expectativa durante la difusión.

Regresando al *hipervínculo*, se añade una lectura más, una asociación poética, al entender la ventana virtual con un respiradero. Para el actor, abrir un *hipervínculo* es como respirar a través de una ventana: es la oportunidad de compartir con alguien más y obtener un placer, un estímulo sensorial para apaciguar el estrés y la ansiedad producida por el encierro.

El *hipervínculo* solo puede entenderse en tanto "enlace", o *link* que puede compartirse. ¿Es entonces la pieza de Murmurante una apología a la enajenación, o a la abstracción de la realidad física? No, pues se trata de una exploración de la virtualidad como extensión de la realidad y no como sustituto de ella. Los actores no nos llevan a ninguna fantasía, sino a una experiencia de "documental hiperreal", donde los fragmentos de vida cotidiana se entremezclan con diversas referencias hipertextuales extraídas de internet.



Alfred Gell se refiere a los objetos artísticos (y virtuales) como una extensión protésica del ser y la personalidad del ser humano, en la medida en que objetivan y transportan a la vida social la personalidad de sus creadores o usuarios (Rampley, 2005). El objeto de arte encarna intenciones y expectativas que modifican el contexto social en el que está incluido. Cada imagen, vídeo, audio, canción reproducida y compartida por los actores están acompañadas de un comentario y una vivencia que expresa, por un lado, el propio gusto, y por otro, los rasgos característicos que conforman la identidad personal. Porque el consumo de los productos culturales refleja hábitos de consumo y apropiación de los elementos simbólicos de dichos productos, recordando las ideas de Néstor García Canclini. También, el consumo cultural nos agrupa como pequeñas comunidades interpretativas, generadoras de sentido alrededor de cierto tema. La cuestión crítica y crucial que aparece ante un corpus de imágenes y demás contenidos multimedia producidas y utilizadas en sociedad es ¿qué hacemos con la proliferación de todos estos productos culturales?

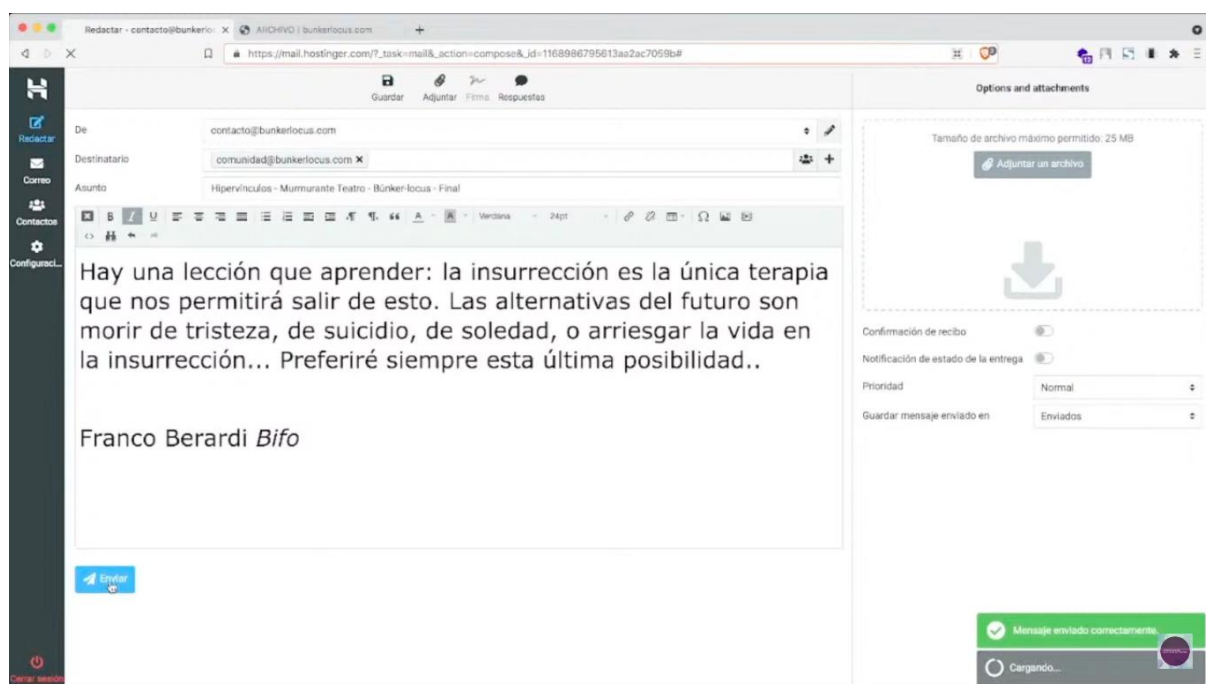
Retomemos las ideas del historiador del arte Aby Warburg, quien en su afamada e inconclusa obra de 1924 "Atlas Mnemosyne" compuso 60 "tablas" que recopilan más de dos mil imágenes en una suerte de cartografía abierta. Sus límites son difusos, así como sus definiciones, sin embargo, propone una red de relaciones posibles entre las imágenes que conforma una sistematización ordenada, a partir de criterios previamente definidos.

Esta práctica sirve como un antecedente para apreciar el juego hipertextual que tienen los productos culturales al incluirse en una red de relaciones afectivas que implica la curaduría de los actores. Si la antropología estudia las manifestaciones del ser humano en comunidad, en este punto cabe preguntarse ¿expresa esta obra nuestra dependencia hacia la tecnología y el uso de las redes sociales virtuales en nuestro tiempo de ocio? Sí, pero también demuestra el potencial investigativo, y la gran energía que depositamos durante este confinamiento para organizar una mejor web y generar nuevos hábitos de consumo cultural en la red.

Al igual que en el *Atlas Mnemosyne*, en *Hipervínculos*, la importancia asignada "al corpus de las imágenes producidas y utilizadas en una sociedad para comprender sus procesos históricos, se potencia con las conexiones entre imagen visual, palabra escrita, palabra oral y gestualidad" (Burucúa, en Rozen, 2022). Ese entrecruzamiento de los lenguajes es impulsado por su preocupación por las formas histórico-culturales de la expresión humana.

Además, Warburg plantea la hipótesis de una memoria colectiva e individual existente en toda producción cultural (videos, imágenes, textos, audios, obras de teatro, etcétera), las cuales se sostienen en su portación y circulación, por ejemplo, en las redes sociales virtuales y demás plataformas digitales. Su concepto de *pathosformel* articula esa compleja relación entre memoria, imágenes y creación artística y revela, a su vez, la esencia del carácter hipertextual: "Promueven (los productos culturales) esa perspectiva del mundo como un sistema autónomamente referenciado, a partir del protagonismo de los signos y cuyo fundamento es el lenguaje" (J. P. Feinmann, en Rozen, consultado el 5 de febrero de 2022, en red).

Utilizar entonces el *hipervínculo* como signo poético, dispositivo narrativo y unidad lingüística permite "pesquisar y reconstruir la intrincada red de relaciones microscópicas que toda representación presupone, para enriquecer la documentación externa de las producciones culturales analizadas, y acceder de maneras ciertas y fundadas a sus contextos de producción y circulación" (C. Ginzburg, 1984: Prefacio). Lo que quiere decir que la navegación web puede ser observada también como un vehículo para contar una historia, y cada pieza multimedia contenida en la nube es un nodo o una isla de significado accesible para todos los usuarios. El acceso a estos contenidos, las reacciones observables que generan y las formas en las que se reproducen entre otros usuarios son un fenómeno informático, cibernético y social que se convierte en signo poético a través de la exploración que realiza Murmurante en su pieza.



Etnografía artística: documentación poética del proceso creativo

Apreciar al teatro documental y posdramático significa también entender el proceso, ya que en él se da origen a las historias personales a partir del documento, el hallazgo, la búsqueda, la investigación, la serendipia y el diálogo. Los laboratorios de creación de Murmurante Teatro

se han distinguido por un riguroso trabajo de documentación, que va desde la búsqueda de objetos, material de archivo, álbumes familiares, contenidos multimedia en la web, entre otros acervos de distinto tipo. Las historias de vida guían esta búsqueda, que después se enuncia en la escena mediante el cuerpo, la palabra, el espacio escenográfico y los dispositivos tecnológicos. Al tratarse de un enfoque distinto al del teatro clásico, cada fase de este proceso es registrada en distintos soportes, desde las notas textuales de la dramaturgia, el vídeo, audio, fotografía, collage, etcétera. Todo ese material del proceso obedece a diferentes usos: un documental y fragmentos de vídeo para la puesta en escena final.

Cada parte de ese material, la antropología del arte lo denomina como un "índice" que se integra al cuerpo de etnografía artística, o documentación poética. Por eso, cada pieza implica un proyecto de largo aliento, de años incluso, porque implica procesos largos de trabajo. Esta tradición proviene de los cruces con otras áreas de conocimiento, que antes de la investigación de campo comienza con un trabajo de mesa en la que dialogan una polifonía de voces y se proponen procesos comunes a sus disciplinas.

El documento no es solo un recurso para validar la historia, sino es signo estético, es signo poético y un elemento narrativo para potenciar el relato durante la puesta en escena. El registro etnográfico se sirve de diversos soportes para mostrar evidencias del proceso, pero en sí mismo el producto tiene un matiz no solo informacional, sino estético. La propuesta de Alfred Gell es reconocer los índices que despliegan la agencia social del proyecto artístico: sus intenciones

Lo curioso es que después del trabajo de mesa (a distancia, mediante sesiones de videollamada) que reunió a realizadores multimedia (Víctor Rejón, Mario Galván, David Avilés y Josue Abraham) a los actores ya mencionados, al dramaturgo Noe Muñoz y al asesor Juan de Dios Rath, se definió que la pieza tendría un tratamiento cinematográfico y se estableció un guion audiovisual para ejecutarse con un equipo de grabación conformado por los propios miembros.

Parte de las exploraciones de la 'nueva normalidad' se realizaron en el exterior, donde la compañía salió para hacer el registro audiovisual. Lo que en un principio se pensó como una pieza cinematográfica, con sus respectivos métodos de trabajo y grabación, a la larga reveló que su estructura fija era insuficiente para abordar la complejidad de los lenguajes emergentes en las redes sociales virtuales, así como las conexiones comunicativas entre las personas. Por supuesto, también fue difícil realizar las grabaciones con todos los protocolos sanitarios dictados por el gremio de realizadores audiovisuales de México. Entre los mismos miembros de la compañía había cierta inseguridad de exponerse al contacto con gente que venía de otros ecosistemas.

Después de reconocer las limitaciones del esquema de producción cinematográfica en el marco de la pandemia, se puede reconocer que las dinámicas de creación de sus materiales se convirtieron en motivo para prevalecer en la pandemia y hacer un registro de la 'nueva normalidad', una etnografía artística del día a día en casa, desde la inmediatez de cada actor, con sus propias herramientas: selfies y clips de vídeo hechos con teléfonos celulares, grabaciones de pantalla en la computadora, capturas de pantalla a los contenidos subidos en sus cuentas personales de facebook. Todo es índice e hipervínculo, todo es signo estético y unidad de registro documental. Incluso el vídeo del *work in progress*. A manera de nota, me parece curioso destacar que la presencia de estos materiales es muy común hoy en día entre las compañías de teatro. Quizás como evidencia del trabajo realizado, ante los requerimientos de alguna institución cultural que destina un apoyo económico, o bien, como un recurso mercadológico que permite medir la respuesta de una audiencia e identificar en ello posibles mejoras. Lo cierto es que Murmurante⁶ utilizó esa plataforma para hacer incluso del vídeo del *work in progress* un acontecimiento en redes sociales virtuales y un índice con capacidad de agencia social que es recibido por diversos públicos destinatarios.

⁶ <https://murmurante.org/>

Otros índices generados como parte de la documentación poética que se puede seguir en la fanpage de la compañía, su cuenta de Instagram y su página web, son el cuaderno de mediación teatral⁷ realizado en conjuntos con la organización Bunker-Locus, las animaciones gráficas y los contenidos multimedia para difundir en redes sociales. Todos ellos también eran índices en sí mismos que despliegan la agencia en el tiempo, detonan múltiples impactos en la memoria social en muchas capas, contextos y niveles, y generan una experiencia estética desde la reflexión constante sobre la hiperconexión humana y el hipervínculo en sí.

Bien atina a decir la doctora Patricia Tovar en su artículo sobre la etnografía artística:

“Hay un desplazamiento constante que ha sido acentuado por las formas sociales de la modernidad marcadas cada vez más por la interconexión, la velocidad y lo itinerante. Estamos inmersos en un juego entre lo familiar y lo extraño. Es ahí donde nuestra imaginación y capacidad creadora dialogan con los otros cercanos y lejanos “(2019, página 3).



⁷ Cuaderno de mediación teatral sobre la obra Hipervínculos, cuatro respiraderos de tiempos anómalos, de Murmurante Teatro. Realizado por Bunker-Locus. Consultado el 15 de febrero de 2022. Disponible en: <https://bunkerlocus.com/wp-content/uploads/2021/09/Murmurante-Teatro.pdf>

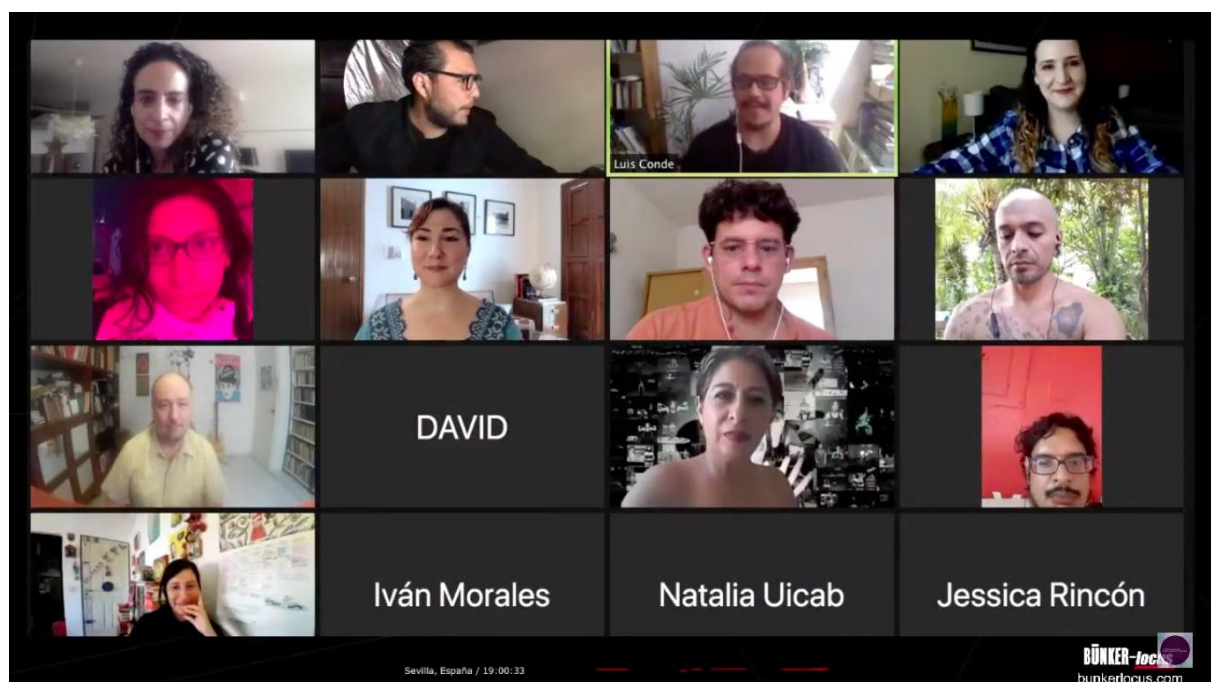
Tecnovivio y mutaciones lingüísticas del teatro mediadas por la tecnología durante la pandemia

En una era en que la realidad está mediada por las pantallas, los dispositivos móviles, las interfaces y el software, el *homo videns* que definió Giovanni Sartori describe bien al ser humano y su relación con los nuevos tipos vitales de experiencia. La restricción de la movilidad urbana y los encuentros sociales en el teatro durante la pandemia condicionaron a los teatreros para buscar soluciones que les permitieran seguir haciendo teatro. A raíz de esta situación, surgió en el mundo una corriente escénica con atribuciones estéticas y políticas: el teatro *tecnovivial*.

Las experiencias *tecnoviviales* se han definido como encuentros virtuales entre personas gracias a los dispositivos tecnológicos: plataformas de videollamadas, recorridos virtuales, transmisiones en vivo, etcétera. Si lo pensamos bien, incluso una correspondencia por correo electrónico podría definirse como una experiencia *tecnovivial*, sin embargo, lo que a Murmurante Teatro le preocupaba era el fenómeno de la presencia. ¿Cómo compensar la ausencia física del actor frente al espectador y continuar el fenómeno performático o el espectáculo escénico?

Al equipo interdisciplinario se sumó el proyecto Bünker-Locus, un colectivo de artistas escénicos e investigadores, quienes brindaron conocimiento y herramientas tecnológicas para mediar la pieza escénica con el público cautivo en internet. Bünker-Locus, a través de la figura de Héctor Cruz, brindó el software de programación, lo que él mismo denomina como *teatro de creación remota en vivo*, ya que son herramientas tecnológicas que permiten presenciar una representación escénica a distancia, conectados a internet, pero en tiempo real. Era sin duda un nuevo modelo de creación que Murmurante estuvo dispuesto a experimentar.

Tras definir el *hipervínculo* como concepto eje, apareció la primera pregunta. ¿Cuál sería el dispositivo escénico? En cada pieza, cabe señalar que Murmurante se luce con un meticuloso diseño del espacio. En él, la puesta en escena se revela como un sistema que activa diferentes funciones narrativas durante la pieza a partir de los elementos plásticos y compositivos de dicho diseño espacial. Constantemente hacen uso de "artefactos hechizo", o bien, objetos escenográficos parecidos a un *ready-made*, manufacturados personalmente por los actores, que cumplen una función narrativa.



Tal como se aprecia en el vídeo del *work in progress*, el texto dramático de la obra terminó convirtiéndose, por motivos prácticos, en un formato de guion audiovisual, con apuntes literarios y técnicos, para ser realizado como un documental dramatizado o *docudrama*. Conforme se avanzó en el proceso y se descubrió las dificultades de hacer de este proyecto una sola película, se acudió a los conocimientos tecnológicos del equipo de Bunker-Locus para diseñar la experiencia *tecnovivial* de la pieza escénica. Un poco pregrabada, un poco en vivo. Así es la escritura performativa, como un texto abierto a nuevos cruces, nuevos lenguajes, nuevas situaciones. Como dice Alfred Gell, el arte es una tecnología de ‘encantamiento’ que

‘atrapa’ a los espectadores: la habilidad técnica con la que es hecha la pieza sorprende al receptor, y es, en muchos casos, menos formal que conceptual.

Aparece en *Hipervínculos* un fenómeno de hibridez entre técnicas de producción, géneros, formatos, e incluso texturas de vídeo, las cuales ofrecen un marco de referencia respecto a la experimentación formal y conceptual. Al hablar de transmisiones de vídeo en vivo no podemos dejar de lado la interacción de los usuarios que sintonizan la transmisión: adquiere un poder de decisión frente a los tiempos de visionado, los modos de reproducción, las reacciones mediante botones (Me gusta, me encanta, me divierte, me entristece, etcétera), la inscripción de algún comentario, y hasta la opción de “relinkear” o compartir en diferentes plataformas. Este fenómeno informacional nos remite también a cierta idea de la “viralidad” en pandemia, de cómo se propagan los contenidos en la sociedad y de cómo se han incrementado los consumos en internet a raíz de la implementación del confinamiento en casa.

Un fundamento desde la antropología del arte de Alfred Gell es que, mediante el consumo de productos culturales, la personalidad se desdobra y los productos elegidos se vuelven extensión protésica y estética del propio ser del usuario/consumidor.

El criterio para trabajar con el equipo de Bünker-Locus respondió a lo siguiente, me imagino yo: ¿qué sentido tenía generar una transmisión más entre tantas transmisiones que se realizan, o un producto audiovisual más entre la vasta oferta que ya existía entonces en las redes? La transmisión de vídeo se había banalizado durante la pandemia, hasta cierto punto. Mientras algunas compañías exploraron las posibilidades de las funciones en la interfase de la plataforma Zoom, Murmurante apostó por el uso de software para live cinema, o una plataforma para la programación en vivo de materiales audiovisuales, canalizados hacia su presentación en una red social virtual, que permitiera jugar con la sensación de la presencia y la virtualidad. ¿Es esta pieza una imitación del lenguaje de los *reallity shows* televisivos? No precisamente, pues el *hipervínculo* como ventana se adscribe al concepto o figura de ‘respiradero’, o sitio para

asomar fuera de la propia reclusión. El actor se sabe visto y tiene una retroalimentación directa de la audiencia.

Así, el teatro del mundo aparece en la web, que revela su verdadero potencial con la virtualidad. Ahí, cada persona puede representar el performance de la propia identidad mediante diferentes herramientas digitales: el avatar, el nickname, los emojis, los bots, los gifs, el holograma, etcétera. Ante las limitaciones físicas del cuerpo en la virtualidad, se produce una expansión de la conciencia hacia nuevos territorios, con nuevos símbolos y posibles sentidos. Curiosa coincidencia con el anuncio del *Metaverso* de Facebook o la Holografía de Microsoft, que prometen llevar a lugares insospechados las nuevas formas de experiencia humana. Atinamos a adivinar algo con solo mirar el vídeo del *work in progress* de Hipervínculos, que muestra los procesos de trabajo de Murmurante coordinados a través de ‘la nube’ en la plataforma Google Drive. Es decir, “la nube” aparece no solo como herramienta tecnológica, sino ahora se convierte en otro signo estético o poético.

En sus piezas anteriores se habla de visión 'glocal', dónde lo global es local, y viceversa. El internet nos reúne como aldea global, recordando a Marshall McLuhan, para compartir imaginarios simbólicos. La existencia de la vida social se torna hacia las plataformas digitales. *El medio es el mensaje*, dijo McLuhan, augurando que más allá del tema o fondo, la forma del medio (el canal y el dispositivo) ya representa en sí mismo un contenido informativo dentro de un esquema comunicativo.

Al estar los actores supeditados a las medidas del encuadre dadas por la cámara web y las limitaciones tecnológicas del audio, se instituyó el recurso del material pregrabado. Como apreciación personal, la medida del encuadre en un ‘boost shot’ figura como una especie de ‘busto’, que evoca a algunas esculturas de personajes célebres. Además, en conjunto, las cuatro imágenes enlazadas conforman un mosaico que después se desfragmenta en unidades dramáticas para retomar los relatos individuales de los actores, quienes regresan al panel en

mosaico para retomar el diálogo. Sin embargo, se aprecia que fue un reto actoral y dramático explorar las posibilidades narrativas del encuadre.

En el edificio teatral, el actor proyectaba la voz con fuerza para llegar hasta la butaca más alejada. Ahora tenía que modular su voz para no saturar el canal de entrada de audio en el micrófono interno o externo de la computadora. Un método de trabajo más cercano a la actuación para cine, donde el actor contiene su voz y sus gestos según la distancia de la cámara y el objetivo fotográfico.

En *Hipervínculos*, el accidente técnico se convierte en oportunidad de lenguaje: los problemas de conexión a internet que generan el ‘lag’, o la interrupción en la señal de audio y video. La sensación de riesgo ante la intermitencia de la señal enerva al actor. Está confluyendo en su cuerpo, y de presentarse, interrumpe su flujo de energía. También puede afectar el ritmo de la narrativa, pero el ingenio del actor también la puede ‘afectar’ de otras maneras, pues el texto dramático también se deja ‘afectar’ por estas condiciones actuales. Se produce una ‘contaminación’, pero en el mejor sentido del término: el de afectarse de manera inesperada, pero procurando autorregularse para sobrevivir a través de la apropiación del lenguaje y los gestos de vida.

Hipermedialidad para entender los cruces entre teatro y video

Un malestar común entre realizadores escénicos y espectadores es alguna tendencia a observar o realizar “teatro grabado”, o sea, aquella pieza teatral que es grabada y editada con las herramientas de video. La experiencia no tiene ni la potencia del teatro, ni la belleza del cine, entonces, fue normal cierta resistencia a transmitir una obra escénica a través de la única manera que existía de hacerla llegar a un público.

Tales valoraciones no excluyen que tanto el teatro como el cine son medios diferentes que pueden ser complementarios. Ese antecedente motivó a que la compañía buscara soluciones

técnicas y creativas más persistentes para superar ese malestar y realmente obtener una sorpresa en el público. Las mismas plataformas de videollamadas y los recursos multimedia de las interfaces web fomentaron en gran medida la innovación de medios.

Según el *Vocabulario crítico para los estudios intermediales* (González, Cruz y García, 2021) compilado por la UNAM, la historia de los medios refleja que los nuevos medios “no sólo proponen nuevas formas de comunicación, sino que transforman los medios preexistentes a la vez que adoptan algunas de las propiedades de medios previos” (página 13). Insisto, todas las experiencias previas sirvieron como base para proyectar hacia dónde no podía ir la pieza.

Técnicamente, la *hipermediación* se expresa como una multiplicidad de medios en la que se reconocen los múltiples actos de representación haciéndose visibles. Teatro, cine en vivo, literatura y programación web se conjugaron para crear un nuevo medio definido por Héctor Cruz, de Búnker-Locus, la compañía que brindó la infraestructura tecnológica para concretar *Hipervínculos: teatro de creación remota en vivo*.

Por vía de la intermedialidad se ven, además, los objetos de estudio no como algo estático e inmanente, sino a partir de los procesos de incorporación, migración y transformación de lenguajes que sugieren, en un campo que se asume como limítrofe, a la vez que dinámico y por lo tanto móvil (González, Cruz y García, 2021, página 27).

La importancia de hablar de la forma que adoptó la pieza escénica de *Hipervínculos* es su cualidad innovadora, técnica y sensible. Según Ripple (en González, Cruz y García) el medio es la dimensión material y sensible de los signos que circulan en la comunicación. La trascendencia del tema de la pieza (el despliegue de la agencia social) solo pudo ser potenciado gracias a las nuevas tecnologías y la conjugación de lenguajes de diferentes medios para crear una experiencia innovadora y única. El medio es un vehículo que permite trasladar el sentido

de un lugar a otro. En el teatro, el sentido está dado por las posibilidades corporales del actor, mientras que el cine permite representar los flujos de tiempo y el cambio de espacios. Pero tanto el cine como el teatro implican una cierta distancia pasiva del espectador frente a la pieza. En *Hipervínculos*, el espectador dispone de su propio dispositivo para enlazarse a la experiencia en vivo de la transmisión digital de video. Sin la inteligencia, sensibilidad y visión de un colectivo de artistas e investigadores, no hubiese sido posible tal manifestación artística de la realidad. Para Marshall McLuhan (en González, Cruz y García, 2021) los medios son la extensión de las facultades humanas, o bien, las herramientas mediante las cuales el ser humano amplía sus habilidades para percibir y vincularse con el mundo. Nadie de nosotros en Murmurante había realizado una pieza similar, aunque el espíritu transdisciplinario de la compañía nos había dispuesto a experimentar con otros medios como el videomapping, el cine y la robótica.

“Que hoy podamos distinguir normalmente entre dos medios no significa que esa separación sea definitiva, sino que es producto de nuestros usos, necesidades o exigencias sobre el entorno comunicativo”, dice el vocabulario crítico (2021, página 78), a propósito de las necesidades comunicativas y expresivas que surgieron en la pandemia.

Hipervínculos es un esfuerzo de representar “la compleja red de interacciones entre el circuito comunicativo (dimensión semiótica), sus implicaciones sociales (dimensión ideológica y pragmática), el soporte que lo permite (dimensión tecnológica) y la percepción que produce (dimensión estética)” (Gonzalez, Cruz y García, 2021, página 113). Ese tiempo “suspendido” del que habla la pieza sirvió para generar preguntas sobre el teatro, lo poético, y las posibilidades de representación del cuerpo en los entornos digitales y web.

El fenómeno de la presencia y la *enunciación encarnada*

El *tecnovivio*, o el teatro mediado a través de las tecnologías de información en comunicación, ha generado nuevas maneras de entender el "estar" en el presente "aquí y ahora". Si durante la pandemia se restringió la posibilidad de compartir el mismo espacio y tiempo inmediato entre actores y espectadores, ¿cómo leer entonces la gestualidad del actor ante este nuevo fenómeno performativo?

"Un virus semiótico en la psicosfera bloquea el funcionamiento abstracto de la economía, porque sustrae de ella los cuerpos. La nada se traga una cosa tras otra, pero mientras tanto la ansiedad de mantener unido el mundo que mantenía unido al mundo se ha disuelto", dice 'Bifo' Berardi en bitácora de tiempos pandémicos (página 47, 2021). Aquí compete mencionar las manifestaciones de la presencia, y cómo estas influyen en el proceso de creación y presentación de la pieza, para entender cómo ha cimbrado la pandemia en los cuerpos.

Para la semiótica del cuerpo, el cuerpo es un generador de signos. Lo que aporta a la creación artística son problematizaciones sobre la manera de articular sentidos con y desde el cuerpo. En ese punto, el concepto de "presencia" representa uno de los intereses de la semiótica del cuerpo. Según Contreras en Osorez (p. 19, 2017) "la *presencia* se define a partir de la coincidencia en el orden de la espacialización y la concomitancia en el orden de la temporalización. Puede decirse que es una dimensión cognitiva del sujeto, siendo la base perceptiva de la aprehensión de toda significación".

El fenómeno performativo sucede en tanto un sujeto presenta un acto que es visto o sentido por alguien más. El teatro posdramático trabaja con la autoficción a partir de la biografía personal del actor. En él, la cuarta pared 'se rompe', y el actor habla directamente al espectador. La necesidad de hablar desde el propio testimonio obedece a la razón de manifestar el cuerpo y ponerlo al servicio del relato.

Según Jacques Fontanille (en Osorez, 2017), antes de proferir o enunciar algo, el sujeto en cuanto sujeto encarnado ya enuncia su propia presencia. Su concepción de *enunciación*

encarnada, se enfoca más en la corporalidad que en la presencia: “ésta se articula en distintas modalidades del cuerpo. En primer lugar, es gracias al cuerpo que el sujeto puede tomar una posición en el mundo desde la cual se establecen las tensiones de las que habla la semiótica tensiva” (2017, página 24).

En *Hipervínculos*, la ausencia física del espectador, un estímulo para el trabajo actoral, determinó la misma experiencia actoral. La presencia física fue suplida por una presencia virtual. No hubo ausencia, sino otro tipo de presencialidad: *likes*, *comentarios*, *repost*, *reacciones*, entre otros signos propios de la virtualidad en plataformas digitales. El fenómeno de la presencia está supeditado por el modo *off-line* y *online*: si estás conectado, estás, ¿y si no? ¿cómo estar presente sin un cuerpo? Después de más de un año manteniendo comunicaciones mediadas por las plataformas de videollamadas, la misma realización de la pieza y la manera de encuadrar al actor mediante la posición de la cámara web de nuestros dispositivos me hizo cuestionarme si acaso nuestra identidad se reduciría al tamaño de un busto, y más drásticamente, si las plataformas digitales buscan reconfigurar nuestra apariencia para jugar distintos roles en la red, ¿nos convertiremos en un avatar? ¿Nuestra conciencia migrará de nuestro cuerpo físico a un objeto virtual tridimensional que navegue por la web?

Los materiales audiovisuales pregrabados de la pieza establecen un juego con la sensación de presencia y realidad. Hoy en día, estar “en vivo” adopta una fuerza que nos sitúa en el presente, pues significa estar en el aquí y ahora ante una audiencia, mediado simplemente por las plataformas digitales. Es curioso pensar cómo se nutre el actor en esta circunstancia. No tiene la reacción directa del espectador, que se encuentra oculto con la cámara apagada, u oculto detrás de un avatar o un pseudónimo, sin embargo, se sabe visto. ¿Cómo cambia esto la psicología del actor? ¿Qué se puede decir desde este formato?

La trama de la obra es muy sencilla: cuatro miembros de la compañía de teatro se reúnen a pensar en cómo resolver la creación de una obra escénica, ahora que el teatro ha tenido que

cerrar temporalmente. Durante, cada quién expone cómo lidia con el encierro y la incertidumbre por el devenir. La dramaturgia es una escritura performativa, siempre abierta a los nuevos eventos. El texto no necesita ficcionar nada, pues todo el material está en la realidad. La idea de un actor que también es autor autogestivo de sus propios materiales y relatos es la apuesta actoral de Murmurante. Así, la *selfie*, los *post* en redes sociales y los recorridos narrados en vídeo son materiales generados por el actor que se vuelven signo estético y unidad narrativa en la progresión dramática de la pieza.

El actor comparte su historia como testimonio de vida. No tienen ninguna reserva en mostrar la identidad de sus espacios porque no queda más que mirar hacia dentro, pues es un testimonio de vida que espera encontrar eco en otras historias. En este confinamiento todas y todos necesitamos un respiradero al cual asomar. Un respiradero y no un respirador. La soledad y la compañía aparecen como elementos recurrentes en el relato. No obstante, a pesar de ello, la propia conciencia del actor aparece para encarnar algunos miedos, inseguridades y albergar la esperanza de la 'nueva normalidad', casi en el mismo tenor del 'paraíso perdido'⁸ del escritor Marcel Proust.

Pero, ¿qué es la nueva normalidad sino la exploración de esta nueva construcción social? A través de los actores vivimos la inestabilidad que produce esta nueva normalidad y nos comunicamos con los otros para sentirnos vivos. Los actores ponen su cuerpo y hablan desde un tiempo suspendido, donde las relaciones sociales se reconfiguran:

El efecto del virus radica en la parálisis relacional que propaga. Hace tiempo que la economía mundial ha concluido su parábola expansiva, pero no conseguíamos aceptar la idea del estancamiento como un nuevo régimen de largo plazo. Ahora el virus semiótico nos está ayudando a la transición hacia la inmovilidad (Berardi, 2020, página 45, en red).

⁸ Marcel Proust, célebre escritor francés, se refiere en su obra *En busca del tiempo perdido* al "paraíso perdido" como el único paraíso, en función, me parece, al anhelo y el deseo de búsqueda que genera en el sujeto. Esas ganas de vivir y encontrarse de nuevo ante el espacio anhelado.

Después de conocer este contexto y mirar el video del *work in progress*, surge la pregunta ¿cómo el teatro, en tanto fenómeno comunicativo, puede contribuir a superar el trauma de la distancia social generada por los nuevos protocolos sanitarios? ¿Cómo se configura esta nueva proxemia en el lenguaje? ¿Qué experimentan los cuerpos al asumir ese riesgo de contagio, pero movidos por una intención? ¿Qué relatos se comparten para construir la confianza en los otros? En esta exploración de la realidad se generan nuevas lecturas sobre los límites entre lo público y lo privado desde el espacio personal inmediato. Hay una exploración afectiva en la pandemia que busca captar lo poético de la contingencia, lo laborioso, el accidente, el hallazgo, la serendipia. En suma, hacer una descripción metaforizada de la experiencia vivida. Las ideas de Franco 'Bifo' Berardi derivadas del estudio de la pandemia tienden un puente entre el *hipervínculo*, los cuerpos y la conciencia:

¿Cómo reacciona el organismo colectivo, el cuerpo planetario, la mente hiperconectada sometida durante tres décadas a la tensión ininterrumpida de la competencia y de la hiperestimulación nerviosa, a la guerra por la supervivencia, a la soledad metropolitana y a la tristeza, incapaz de liberarse de la resaca que roba la vida y la transforma en estrés permanente como un drogadicto que nunca consigue alcanzar a la heroína que sin embargo baila ante sus ojos, sometido a la humillación de la desigualdad y de la impotencia? No estamos preparados culturalmente para pensar el estancamiento como condición de largo plazo, no estamos preparados para pensar la frugalidad, el compartir. No estamos preparados para disociar el placer del consumo (Berardi, p. 35).

Los actores adquirieron su propia agencia por la fuerza de los símbolos, unidos a su cuerpo y a la narración. Durante el proceso, cada actor escribió y generó sus propios materiales. El proceso artístico se dirigió entonces a transformar la vida de ellos, mediante una experiencia que les retornó su propia capacidad de creación para lograr alguna comprensión y valoración del conocimiento de la pandemia.



Mutación cognitiva y sensible a partir de la hiperconexión digital

Una posibilidad del tecnovivio es el alcance mediático del público: permiten llegar a personas en diferentes lugares del mundo, siempre y cuando tengan los recursos técnicos y compartan las mismas interfaces o plataformas digitales. La mediación tecnológica permite construir comunidades a distancia, y el arte, específicamente el teatro, permite visibilizar y socializar las afectaciones de la pandemia mediante un lenguaje más lúdico y accesible a la gente. En este sentido, el actor como índice revela la capacidad de agencia del arte en los entornos digitales para dialogar con la “crisis” de la pandemia. Las herramientas digitales modifican en primera instancia el trabajo actoral porque reconfiguran su presencia ante el público, pero a su vez expanden la agencia, su intencionalidad. Al respecto, el filósofo italiano Franco ‘Bifo’ Berardi se muestra más escéptico y cuestiona la insistencia del sistema capitalista por incorporarnos en sus dinámicas tecnológicas, o lo que él llama el “semiocapitalismo”, donde lo que reina actualmente es la abstracción financiera articulada por un sistema de códigos binarios y

especulaciones económicas globales que busca “despojarnos de nuestra conciencia corporal para invertir nuestras energías mentales en la construcción de la economía capitalista de la era digital” (Berardi, 2013, p. 37). En ese sentido, me pregunto si la pandemia fue un intento por incorporarnos al semiocapitalismo, al obligarnos a estar conectados y en constante contacto con el lenguaje de los nuevos dispositivos digitales para trabajar e impulsar la economía: “Y estamos atrapados, además, en un frenesí de socialización forzada. Producir y trabajar implican estar conectados. La conexión es trabajo. La obsesión económica provoca una permanente movilización de la energía productiva” (Berardi, 2013, página 33).

Otra de mis inquietudes respecto al contacto y la cercanía social, o la proxémica era ¿cómo el teatro podía ayudar a vencer los traumas sociales y físicos impuestos por esta pandemia durante ‘la nueva normalidad’? Esa dependencia a los dispositivos digitales, el contacto a distancia podría demeritar nuestra construcción histórica del concepto de “experiencia”, ya que, retomando a Berardi:

El formato digital, con su creciente velocidad e intensidad afecta, ante todo, a la reacción psíquica frente a los estímulos de información, la relación empática entre los organismos conscientes y sensitivos, y la cognición, es decir, la memoria, la imaginación y el lenguaje (2013, p. 41).

Acostumbrados al contacto físico y a la cercanía, pero hoy en día aislados e hiperconectados, nuestra atención e intenciones están sometidos a un intenso estrés, cuyo resultado es la mutación del organismo cognitivo, o bien los cambios en nuestra manera de pensar y en nuestro sistema nervioso, que invariablemente cambia nuestra disposición corporal y, por supuesto, el lenguaje. La cuestión crítica es que se convierte en múltiples patologías que creemos poder controlar mediante fármacos.

La pandemia no solo es una emergencia sanitaria, sino que su implica una espectacularización en los medios informativos, cuyo impacto en la sociedad es mediático. Se convierte entonces en un fenómeno psicoviral con repercusiones en el imaginario simbólico, en el espacio semiótico y después se filtra en el espacio de las emociones humanas que conforman la psicoesfera global.

El confinamiento fomentó la mutación de las maneras en cómo construimos nuestros afectos. Al prohibir la cercanía física de los cuerpos, transformó la proxémica social, o la organización de los cuerpos en el espacio. Nos obligó a potenciar el uso de los dispositivos digitales, que a su vez están reconfigurado el lenguaje y afectando nuestra sensibilidad. Quien no disponga de dispositivos digitales y conexión a internet no puede participar en las dinámicas sociales, en los intercambios simbólicos y monetarios, en la construcción de conocimiento. Berardi dice entonces que la relación entre economía y estética es crucial para entender la actual transformación cultural (página 128).

Otra mutación “antropológica” ha sucedido desde la pandemia y es la transición de un modo *conjuntivo* (la libre asociación de ideas para construir creativamente la realidad) a un modo *conectivo* (intercambio desensibilizado de signos en el flujo informacional a partir de la compatibilidad entre interfaces digitales entre dos o más personas). Dice Berardi que cuando la conexión reemplaza a la conjunción en el proceso de comunicación se da un cambio en la sensibilidad, la emoción y lo afectivo. Caminamos hacia la automatización del comportamiento que nos conduce hacia un efecto “enjambre”, o las formas poco complejas, automáticas de ejercer el lenguaje para fines meramente funcionales de la sociedad económica capitalista.

El rol del artista es precisamente cuestionar los usos y apropiaciones de los medios, para que no se conviertan en meros vehículos de la frivolidad capitalista y sus intereses acumulativos y consumistas. En ese sentido, la pieza de *Hipervínculos* no solo visibiliza de manera creativa los esfuerzos dispersos por mantener comunicación entre seres humanos, sino obligó a sus

propios creadores a explorar el cotidiano y encontrar en él motivos para sobrevivir, para mantener activa la imaginación y la creatividad, aún con las restricciones sociales del exterior.

La infoesfera se ha hecho más rápida y densa, y la proliferación de infoestímulos ha sometido la sensibilidad a un estrés mutagénico. Debido a la intensificación de las señales electrónicas, la aceleración de la infoesfera está arrastrando la sensibilidad al vértigo de la estimulación simulada. Esto conduce a una reconfiguración de la percepción del otro y de su cuerpo. La presión, la aceleración y la automatización están afectando los gestos, las posturas y toda la proxémica social. A medida que el universo transmisores interactúa con el mundo orgánico de receptores, produce efectos patológicos: pánico, sobreexcitación, hiperactividad, trastorno por déficit de atención, dislexia, sobrecarga de información y saturación de los circuitos neuronales (página 46-48, 2013).

Los comentarios de Berardi son muy atinados y reflejan el sentir global. Yo mismo lo experimenté en determinado momento: por un lado, la satisfacción de encontrarme con mis compañeros de manera online y seguir creando, pero por otro, el estrés laboral y las horas y horas sentado frente a un dispositivo me generaron contracturas musculares, tortícolis y vista cansada. No obstante, el proceso fue realmente catártico y al observar el resultado puedo respirar la paz que brinda claridad mental entre el caos informativo y emocional que trajo la pandemia. Mente y emociones sanas significan un cuerpo sano.

Arte Dialógico y Co-creación

El arte dialógico es un fundamento importante de la antropología del arte, pues significa tender puentes hacia la otredad. Se despliega entonces una polifonía, ya que la subjetividad del artista existe solamente en la relación con la colectividad.

Los relatos compartidos permiten encontrar un respiradero en estos tiempos anómalos. *Hipervínculos*, más allá de su connotación cibernética, o nodal, alude al reforzamiento de los lazos entre miembros de un grupo, a pesar de la distancia física. Si bien los actores de la compañía se conocían en la intimidad de la caja negra, cabría preguntarse cómo fue su aproximación a partir del intercambio de recursos multimedia y relatos. De entrada, el conflicto (la emergencia sanitaria) se convirtió en parte del diálogo y el proceso reflexivo. "La pandemia enseñó a confrontar a los familiares", como dice el caso de una de las actrices, a conocer la otredad, y afrontar el extrañamiento que provoca el encuentro con el otro. Se trata de un proceso dialógico que fomenta una reflexión sobre la otredad para visualizar un horizonte vital en estos tiempos de contingencia. Bajo la dirección de Ariadna Medina, se realizó una dramaturgia colectiva. Cada actor propuso su propio "microrrelato", que luego pasó por la pluma del dramaturgo de base, Noe Morales para dar forma al texto final.

La confianza fue un valor en juego durante la grabación audiovisual. En el camino, algunos de los actores enfermaron y su testimonio ayudó a los otros a procurar mejor las medidas sanitarias para evitar otros contagios y no comprometer la pieza. Murmurante Teatro siempre se ha promulgado como una compañía que genera "comunidad": teje relaciones solidarias con las personas, agrupaciones e instituciones. Enfatiza en el concepto de comunidad, o *communitas*, de Víctor Turner (en Fournier y Jiménez, 2009), para explicar los vínculos contruidos entre sujetos. La *communitas* "es una experiencia de comunión colectiva, fuerte y poderosa", y puede referirse a un grupo de sujetos que comparten rasgos que los definen a sí mismos y expresan un sentido de pertenencia. Esta definición suele colocarlos al margen de la sociedad, en una especie de *liminalidad*, entendida como contracultura que vive al margen de la sociedad, o en estado de transición hacia un nuevo estatus social. Quizás no sea aplicable del todo al concepto de comunidad que fomenta Murmurante, donde más que una contracultura, lo que busca es

visibilizar y poner en la agenda pública diversos temas que son tabúes o corresponden a grupos vulnerables.

Llama la atención que, a pesar del cierre físico del teatro, la "comunidad Murmurante" migró hacia las redes sociales virtuales y participó de diversas maneras en las transmisiones virtuales que la compañía realizó. La solidaridad y las acciones de apoyo en favor de quienes se encuentran en situación de riesgo no han cesado. Los índices de violencia doméstica, familiar y de género se dispararon durante la pandemia.

Ritualidad y Ceremonia teatral

Las imágenes del teatro cerrado fueron un símbolo potente entre los materiales pregrabados de la pieza. Antes, la gente se preparaba, se vestía, se arreglaba para asistir al convivio teatral. Ahora puede verlo en fachtas desde la comodidad de casa, oculto detrás de avatar, esperando que sea una experiencia igualmente transformadora...

Según Arnold Van Gennep (Jáuregui, 2002), los rituales tienen un sentido de colectividad que expresa el vínculo entre lo sagrado y lo profano de la existencia humana. Su carácter solemne marca el inicio y la conclusión de los ciclos de la naturaleza en una sociedad. "Podemos pensar el lenguaje ritual como uno de carácter performativo. El símbolo ritual (objeto, acción y gesto) se convierte en un factor de la acción social, una fuerza en un campo de actividad". Esta aseveración es un primer punto de partida para entender la 'ritualidad' del acontecimiento teatral. De ahí se desprende el concepto de lo *liminal* y *liminoide*, como característica de los ritos de paso.

Liminalidad se refiere a una fase de transición marcada por la ambigüedad, la intoxicación y la creatividad, que nos lleve a un nuevo estado entre la sociedad (Jáuregui, 2002). Ancestralmente se realizaba un aislamiento obligatorio del sujeto para poner a prueba las capacidades. En dicho período se experimenta el horror y éxtasis. Si lo trasladamos al contexto

actual, diríamos que el sufrimiento que uno experimenta durante el periodo de reclusión cambia al adquirir la vacuna, que otorga un nuevo estatus en la sociedad.

Lo liminal se asocia con los ritos ancestrales, mientras que los ritos liminoides se asocian a experiencias sociales más contemporáneas y que no tienen el rigor de los ritos antiguos, por ejemplo: conciertos, ceremonias cívicas, peregrinaciones y conciertos. En ese sentido, se puede afirmar que la asistencia al teatro es un rito liminoide. El carácter solemne nunca se pierde, pues hay un anfitrión que ofrece la ceremonia a los asistentes.

Ante el cierre del recinto físico, la actividad se mudó al interior de una sesión de zoom. Las preocupaciones del gremio teatral que muchos todavía sostienen es que el teatro no lo es si no hay una convivencia física con el espectador. Esa postura puso en jaque a muchas compañías, que se opusieron al *tecnovivio*. ¿Es entonces el teatro nada más una celebración de la vanidad del actor, que necesita ser visto, admirado y aplaudido? ¿Dónde y cómo celebrar entonces el ritual del teatro? El convivio teatral, la intimidad de las luces, el silencio en el aire, la voz del actor que resuena en la acústica. Se cancelaron los ensayos habituales, los recorridos por el espacio, las secuencias de entrenamiento. ¿Dónde está entonces el convivio teatral?

Si bien surgieron algunas propuestas de montaje en el espacio público procurando la sana distancia, la interacción fue encontrada en las redes sociales virtuales. Desde que inició el confinamiento, la compañía migró su ejercicio interno hacia las plataformas digitales para continuar el desarrollo de algunos proyectos escénicos. Según pude observar, había un descontento o malestar por incorporar la virtualidad en el teatro, ya que sin reunión ni convivencia, se perdería el ritual y entonces se convertiría en simple video.

En el caso de Murmurante, la convivencia sucedía al interior del recinto, un teatro "de caja negra". Y luego sus actividades performativas se trasladaron al espacio público a manera de activismo (Sidra Pino, vestigios de una serie), en escuelas secundarias públicas (Las constelaciones del deseo), y salas de cine para presentar sus películas documentales.

Lo que no se ha perdido es esa comunión, ese espacio de convivencia y diálogo, ese encuentro de conciencias que esperan con ansia la presentación de los actores. Las herramientas digitales también han potenciado el diálogo entre creadores y público, a través de chats, botones de reacción, entre otras dinámicas que persisten en la web y se acumulan, generando un a especie de “archivo” también propio del documental. De ahí se han derivado muchos comentarios, reseñas y críticas que permiten continuar el diálogo sobre la pieza. Es decir, es un brazo que se ramifica y adopta caminos diversos que alcanzan espacios digitales en diferentes latitudes. Lo que el público hace durante la experiencia en vivo de la pieza es un factor de análisis, pero también lo que generan a partir de ella se incluye dentro del fenómeno del despliegue de agencia de la misma.

Negar la existencia del teatro *tecnovivial* sería reconocer la fragilidad del teatro. Es una probabilidad alta que el convivio físico se reduzca de ahora en adelante, entonces, ¿dónde y cómo sucede la realización escénica ahora? Si el teatro es fenómeno de la presencia, entonces las nuevas obras de teatro deberían aspirar a la recuperación de esa presencia física, explorando y cuestionando estos nuevos protocolos sanitarios que permiten la convivencia presencial y otras formas de contacto.

El teatro tecnovivial sigue teniendo las mismas convenciones, aunque ahora renovadas: *por favor apaguen sus micrófonos y sus cámaras, esta es la tercera llamada. Comenzamos.*

Conclusiones

Desde la antropología del arte surge la necesidad de hablar sobre los procesos de producción, gestión y distribución de Murmurante Teatro, no sólo en el campo artístico, sino el social, donde pretende trabajar. Sus producciones no son mero entretenimiento, son testimonio de lo

real, experimento con la realidad, búsqueda de nuevos lenguajes escénicos, y sobretodo, una oportunidad para hacer comunidad a partir del diálogo.

La pieza no es un manual didáctico sobre medidas sanitarias para cuidarse del Coronavirus, pero sí aparece quizás como un sistema de hábitos psicológicos saludables. Es también una exploración del mundo virtual, de su estética y su política.

En tiempos de incertidumbre, los testimonios y los relatos son valiosos para reforzar lazos comunitarios. La cantidad de imágenes generadas en Internet por los usuarios es proporcional al tiempo de conexión en empleado. Este panorama permite también apreciar la necesidad de un espectáculo escénico *tecnovivial* que dialogue con los modos de consumo cultural en la web, más allá de ofrecer un producto audiovisual más en la vasta oferta en plataformas de streaming de vídeo y redes sociales.

La identidad se construye de acuerdo al consumo cultural. Al apropiarnos de manera simbólica de los productos culturales que nos definen, se produce una estetización del ser. Luego, nos enseña la dependencia hacia el internet para poder estar hiperconectados. A su vez, que la nube está poblada de productos culturales, libres de derechos. Lo que abre el tema sobre la democratización de los contenidos y sus licencias de uso.

La obra nos muestra una parte muy vulnerable del ser humano, que quizás no hubiera sido posible en otro escenario, y de manera muy digna hace justicia poética a la resiliencia humana en esta etapa de crisis. Otra reflexión que se deriva de la pieza es que hay que cuestionar al algoritmo a través de nuestros hábitos de consumo en internet. Nuestras búsquedas en la web contribuyen a las sugerencias que recibimos y aceptamos, por lo que hay un perfil para cada tipo de consumidor. Se debe cuestionar también el *scroll down* en redes sin ningún criterio para combatir el automatismo.

Cito a Patricia Tovar (2019, página 6): “El arte es una vía de aprendizaje que puede contribuir enormemente a la construcción psíquica del sentimiento, y con eso a mejorar el autoconcepto

de un sujeto. También puede ser un puente entre la sensibilidad y el análisis, al ampliar la noción del lenguaje y provocar una reflexión en torno a la cultura vivida”.

Hipervínculos promete tener un aterrizaje escénico presencial, para mostrarse en el teatro, pero hasta que no suceda, seguiremos pensando en las contaminaciones que produce la pandemia en la escena.

Bibliografía

Batjín, M. (2000). *Yo también soy (fragmentos sobre el otro)*. México D.F: Editorial Taurus.

Berardi, F. (2014). *Fenomenología del Fin*. Argentina: Caja Negra Editora.

Berardi, F. (2020). “Crónica de la psicodelfación”, en *Sopa de Wuhan, pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*, página 35-54. Editorial ASPO.

Borri, N. (2020). *Sopa de Wuhan, Pensamiento contemporáneo en tiempos de Pandemias*.

Buenos Aires: ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio) [en línea]. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/10038>

Dubatti, J. (2015). “Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo”. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54.

Fournier, P. y Jiménez, L. (2009). “Ritos de paso y liminaridad: communitas y performance en torno a la tumba de Jim Morrison”, en *Ritos de Paso, Arqueología y Antropología de las Religiones*, vol. 3, coord. por P. Fournier, C. Mondragón W. Wiesheu, pp. 53-77. PROMEP-CONACULTA-ENAH, México.

González, S., Cruz, R., García, M. (2021). *Vocabulario crítico para los estudios intermediales. Hacia el estudio de las literaturas expandidas*. México: Facultad de Filosofía Universidad Nacional Autónoma de México.

Gell, A. (2016). *Arte y Agencia*. España: Editorial SB.

Jáuregui, J. (2002). “La teoría de los ritos de paso en la actualidad”, en Boletín Oficial del INAH. *Antropología*, núm. 68, octubre-diciembre de 2002. México: INAH.

Murmurante Teatro. (2022). *Hipervínculos: cuatro respiraderos para tiempos anómalos*. En red: <https://youtu.be/TUP6oCovRzk>

Osorez, L. “Cuerpo, género y arte contemporáneo tucumano: una propuesta teórica para el análisis de obras”, en *Contribuciones*. Año 2 #4, junio de 2017. Argentina: Universidad Nacional de Tucumán. Página 123-136. Consultado el 2 de febrero de 2022. Recuperado en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/68161/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rampley, M. (2005). Art History and Cultural Difference: Alfred’s Gell Anthropology of Art. En Art History. Vol. 28. N° 4: 524-551

Rozen, S. *Atlas Mnemosyne*. Proyecto IDIS. Consultado el 5 de febrero de 2022. Recuperado en: <https://proyectoidis.org/atlas-mnemosyne/>

Tovar, P. (2019). *Etnografía Dialógica y Etnografía Artística*. México: LATIR.

Urrutia, O. (2012). “Hipermedia, un dispositivo de libre albedrío”, en *AV Investigación, Revista Anual del CINAV-ESAY*, año 0, 2012, página 71-76. México: CINAV-ESAY.

Vázquez, D. (2017). La perspectiva de Aby Warburg y el arte como construcción histórico-cultural del conocimiento, en *I Congreso Nacional de Artes*. Argentina: Universidad Nacional de las Artes.

ⁱ Licenciado en Comunicación Social - Universidad Autónoma de Yucatán
Diplomado en Antropología del Arte – Latir.