

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO

“Guillermo Ugarte Chamorro”



TESIS:

**“LA AUTORREFERENCIALIDAD COMO ELEMENTO
DECONSTRUCTOR DE LA NOCIÓN DE SUJETO PRESENTE EN EL
ACTOR/SUJETO EN LA ADAPTACIÓN DE LA OBRA PSICOSIS DE
LAS 4:48 DE SARAH KANE”.**

**Para Optar El Título Profesional De Licenciado En Formación Artística,
Especialidad Teatro, Mención Actuación**

AUTOR:

JUAN ELISEO MALPARTIDA SÁNCHEZ

ASESORA:

GUADALUPE VIVANCO ARANA

LIMA-PERÚ

2019

Con amor, para mi madre, quien me enseñó a perseverar.

Con amor, para mi padre, quien me enseñó a pensar.

Con amor, para el amor, quien me enseñó a creer en mí.

Muchas gracias por creer en mi arte.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi alma mater, la ENSAD, ya que sin el apoyo de sus profesores este trabajo no hubiera sido posible, a mis compañeros de clase, porque fuimos un equipo excelente, y a nuestra profesora Lucía Lora, quien nos abrió la mente a nuevas posibilidades de crear y conceptualizar nuestro arte.

RESUMEN

Los sujetos, en la actualidad, procesan la realidad a través de pantallas, ya sea por medio del computador, una tableta o el celular, especialmente los nativos digitales y los Millennials. Hablamos de un sujeto que crea nuevas formas de relacionarse y, en consecuencia, nuevas formas de comunicación. Esto presenta nuevos cuestionamientos a la hora de crear una puesta en escena en donde la convivialidad se antepone a la virtualidad a la cual estamos acostumbrados.

Este trabajo cuestiona la forma en cómo construimos nuestra subjetividad, la cual está escindida (ya que aquello que necesita el sujeto para constituirse como tal está fuera de él) y fragmentada (ya que el sujeto está atravesado por discursos de distinta procedencia y de diferente materia signífica) con el fin de deconstruir la noción de sujeto. Para lograrlo, apelo a la autorreferencialidad por medio del bucle recursivo y así, en escena, generar un cuestionamiento sobre aquellas partes que constituyen la subjetividad del actor y, como si de un acto reflejo se tratase, apelar al público para que cuestione su propia construcción subjetiva.

Palabras Clave: autorreferencialidad, sujeto, internet, escisión, fragmentación.

ABSTRACT

The subjects, at present, process reality through screens, either by means of the computer, a tablet or the cell phone, especially the digital natives and Millennials. We speak of a subject that creates new ways of relating and, consequently, new forms of communication. This presents new questions when it comes to creating a staging where conviviality takes precedence over the virtuality to which we are accustomed.

This work questions the way in which we construct our subjectivity, which is split (since what the subject needs to be constituted as such is outside of it) and fragmented (since the subject is crossed by speeches of different origin and different subject matter) in order to deconstruct the notion of subject. To achieve this, I appeal to self-referentiality through the recursive loop and thus, on scene, generate a questioning about those parts that constitute the subjectivity of the actor and, as if it were a reflex act, appeal to the public to question their own subjective construction.

Keywords: self-referentiality, subject, internet, cleavage, fragmentation.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I: Planteamiento del problema	9
1.1 Formulación del problema	9
1.2 Planteamiento del problema	9
1.3 Tema	14
1.4 Objetivos	14
1.4.1 Objetivo general.....	14
1.4.2 Objetivos específicos.....	14
1.5 Hipótesis	14
1.6 Justificación.....	15
1.7 Alcances y limitaciones	16
Capítulo II: La construcción del sujeto	17
2.1 La escisión del sujeto	17
2.2 La posmodernidad y la fragmentación del sujeto	28
2.3 El sujeto en su relación con el internet, las redes sociales y los juegos en línea	32
Capítulo III: Reconfiguración cerebral, niveles de atención y el nuevo espectador	40
3.1 La reconfiguración de las relaciones entre los jóvenes a partir de la escritura electronal	42
3.2 el sujeto consumidor, productor y producto	45
3.3 La concentración y el impacto del internet en el cerebro	46
3.4 Las características del nuevo espectador. El espectador virtualizado	51
Capítulo IV: Autorreferencialidad	60
4.1 La irrupción de lo real	60
4.2 La autorreferencialidad en el arte	65
4.3 La paradoja de la autorreferencialidad: el signo y el simulacro	68
4.4 La autorreferencialidad a partir del concepto de liminalidad: multimedia y <i>stand-up</i>	73
4.5 <i>Psicosis de las 4:48</i> como tragedia contemporánea.....	78
Capítulo V: La práctica vista desde la teoría	83
5.1 La deconstrucción	83
5.2 Análisis estructural del texto de Sarah Kane	87
5.3 Hacia la creación de <i>Psicosis personal</i>	91
5.4 Descripción del objeto	97
CONCLUSIONES.....	139
BIBLIOGRAFÍA	141

INTRODUCCIÓN

Ya está avanzada la noche. El humo de un cigarrillo a medio consumir niebla la luz de la lámpara que alumbra el teclado de mi laptop. De fondo musical suenan temas de mi más reciente afición musical, una mezcla de jazz clásico con base de hip hop. Tras el documento que redacto hay una serie de ventanas que conducen a más música, *memes* en inglés, videojuegos y teoría de diversos campos. Doy una pitada. Ahora suena otra extravagante mezcla musical: música pop de los ochenta combinada con música lounge de aquella que se solía escuchar en los ascensores y en los centros comerciales y sonidos digitales de computadoras antiguas, todo esto con sonido reverberado y ralentizado, en conclusión, *Vaporwave*. Abro mi *Facebook* para escudriñar entre las publicaciones de mis amigos. A uno le va muy bien en el estreno de la obra que dirigió; otra parece que tiene nuevo novio por tercera vez en lo que va del año, a otro su pasión por el fútbol revivida porque Perú va al mundial hace que postee sus boletos para Rusia, sede del mundial 2018. En general, la vista no ha cambiado mucho desde hace media hora que entré para hacer exactamente lo mismo. Encuentro muy hilarante el último *meme* de moda: un sujeto le dispara a otro y luego dice algo como justificación. Ambos tienen sobre sí mismos la etiqueta *humans* y luego el hombre que disparó dice “*Why does god allow bad things to happen?*”. Ya no hay humo, solo colillas, ya no hay ganas de estudiar, solo procrastinación, ya no hay nada que leer, solo cientos de chistes encerrados en imágenes.

De esta manera mi mente divaga mientras navego por internet. Pasan las horas y ya he visto un promedio de ciento doce *memes* diferentes entre imágenes, *gifs* y videos. Lo usual. Cuando recobro la conciencia del tiempo caigo en cuenta en lo mucho que he procrastinado hasta el momento. Hago una pausa para pensar, ¿A dónde iba con esta introducción? Se supone que al posicionarme como sujeto en esta investigación aquél que la lea tenga una idea clara de quién es el redactor. Y la mejor manera de definirme es mostrándole cómo percibo la realidad, lo desordenado que es mi pensamiento, la falta de hilo argumental. Y es en este desorden donde se genera una imposibilidad para definirme, pero aun así, hagamos el intento.

En resumidas cuentas todos nosotros tratamos de construir una imagen, definirnó como sujeto el cual nos configura como miembros de la sociedad. Todos nosotros estamos atados a la imagen que creamos y al discurso que profesamos:

Los sujetos pueden producir textos particulares, pero ellos operan dentro los límites de una episteme, formación discursiva, régimen de verdad, de un período y cultura particulares.

Este sujeto del discurso no puede estar fuera del discurso, pero debe estar sujetado al discurso. (...) el “sujeto” es producido dentro del discurso. (Hall, 2010, p.475)

Cuántas veces me he sentido orgulloso de lo que soy. De mi cabello largo, de mi amplio y extravagante gusto musical y mi variada biblioteca de videojuegos en mi computadora, del nada-importa-demasiado de mi actitud, de mi facilidad para caerle bien a todo el mundo o hasta de mi intención novelesca al escribir. Todo eso soy yo, o por lo menos eso pretendo ser. Todas esas cosas me definen y a al mismo tiempo ninguna lo hace. Lo que soy, o más bien dicho lo que pretendo ser, no es más que una construcción sujetada a una amalgama de modelos que recojo de los presentes en la sociedad con el fin de adquirir un modelo propio, simplemente por el hecho de encajar en algún grupo y poder desenvolverme como sujeto en sociedad, para ser amado o respetado por otros. En otras palabras, estoy escindido porque lo que necesito para definirme siempre está fuera de mí, y también fragmentado porque es a partir de mi relación diaria con el internet que mi percepción de la realidad se bifurca, ya que estoy en constante entrada y salida entre la realidad propiamente dicha y la realidad virtual, al igual que todos mis contemporáneos en sus veinte: los memeros adictos al internet y a los videojuegos.

¿Cómo puedo volver a una estructura si ya no tengo un pensamiento estructurado? Dice la dramaturga inglesa Sarah Kane en su obra *Psicosis de las 4:48*. ¿Cómo puedo decir quién soy, si lo que soy está tras una pantalla y diseminada entre múltiples ventanas? Pues quizá lo que supuestamente me define finalmente está allí. Todos nos constituimos a partir de lo que decimos, hacemos y compartimos en nuestro muro de *Facebook*. Somos lo que está en nuestro historial de búsqueda, en nuestra selección de favoritos en el *Youtube*. Todos somos porque queremos ser lo que nadie más es. Todos somos al final una pieza similar a la otra de un gigantesco rompecabezas, de esas que tienen el mismo tono de gris, pero un poco más oscuro. Y aquí estoy yo, la pieza número 47818139, o por lo menos eso reza mi Documento Nacional de Identidad, tratando de entenderme o de entenderte para entenderme.

Pero quizá para entender cómo es que devengo en lo que soy, primero deba cuestionar aquello que ha generado que devenga en esto que soy. Cuestionar mis hábitos, mis costumbres. Hacerme las preguntas que normalmente no me gusta escuchar. En este trabajo esa es mi finalidad. Cuestionar cómo es que se construye la subjetividad a partir de mi trabajo escénico partiendo del texto escogido, *Psicosis de las 4:48*, escrito en 1999 por Sarah Kane. Y para eso voy a cuestionar la obra, a la autora, cuestionar al público y finalmente a mí mismo. ¿Por qué escogí esta obra? ¿Qué tengo que decir? Con el fin de responder estas preguntas, primero me introduciré en la obra para desplazar la voz de la dramaturga. Introducción que se da a través de la autorreferencialidad para ser yo la nueva voz principal del texto ya que de esta manera

puedo insertarme en la obra como actor consciente de que es parte de un hecho escénico, de esta forma crear un espectáculo a partir del *stand-up*, lo que me permitirá cuestionar lo mencionado anteriormente desde mi propia voz. ¿Pero con qué fin? Pues con la finalidad de cuestionar la construcción del sujeto, mi propia subjetividad. Hoy en día este ejercicio no es una práctica común en mi generación, así que buscaré por medio de este trabajo formular las preguntas necesarias para desnudarme en el escenario. Repartir las partes que me han construido como sujeto e identificarlas como tales, obtenidas desde fuera, construidas desde el otro.

¿Qué tendría que decir Sarah Kane si estuviese aún con vida sobre este desplazamiento del tema de su obra? Después de todo ya no pretendo exponer en el escenario los acontecimientos, sentimientos y pensamientos que la llevaron al suicidio. He decidido, más bien, tomar prestada su mal llamada carta de suicidio para hablar de la muerte del sujeto. La muerte auto infringida de la singularidad. La muerte de lo teleológico. La muerte de las revoluciones y la muerte de un pensamiento unificado.

Para comenzar, hablemos sobre la obra en cuestión: *Psicosis de las 4:48*. Tenemos a una voz principal que nos cuenta diversos episodios de su vida, de su experiencia. Nos cuenta sus fracasos como persona, o por lo menos así lo expone. La forma en que lo hace pasa por lo anecdótico, lo poético y lo técnico. Nos relata su estado de ánimo, su perspectiva sobre la vida y el futuro, los sentimientos nunca expresados hacia su pareja, su abierta disconformidad con el sistema de salud que, según la persona, no le ha traído más que decepciones y un agravamiento de su salud física y mental; pero sobre todo sus deseos por acabar con su vida. El texto es un entramado de fragmentos inconexos de una mente en decadencia que muestra momentos de lucidez y episodios de total incoherencia; por momentos es muy clara en lo que piensa estructurando oraciones gramaticalmente correctas y muchas veces poéticas, pero que luego toman un giro drástico al dejar de lado los signos de puntuación para volcar sobre el papel una sucesión de improperios contra todo el que le displace. También identifico en el texto fragmentos extraídos de otras partes, como por ejemplo una ficha médica de un doctor el cual va enumerando una gran cantidad de fármacos administrados a su paciente y los efectos colaterales de estos, así como la teoría de los esfuerzos físicos de Rudolf Laban enlistados uno tras otro y dos sucesiones numéricas descendentes colocadas en el texto sin razón aparente.

Por todo lo expuesto anteriormente, puedo decir que *Psicosis de las 4:48* es, en pocas palabras, una obra compleja de abordar. Digo compleja porque su estructura no es convencional, y con convencional me refiero a dramática. No tiene fábula, tampoco presenta de manera implícita personajes ni nos plantea un escenario. Como mencioné anteriormente esta

obra fue escrita por la dramaturga británica Sarah Kane, reconocida por sus obras *Blasted*, *Cleansed*, *Craved*, *Skin*, *Phaedra's love*. *Psychosis de las 4:48* fue la última que escribió y una de las más reconocidas de su repertorio.

Esta obra es una hibridación de textos que oscilan entre la coherencia y el caos. En él, Sarah Kane combina: “monólogos líricos, conversaciones entre doctor y paciente, el discurso de los cuestionarios médicos, de la psiquiatría y de las historias clínicas, citas extraídas de literatura de auto ayuda o del libro bíblico del Apocalipsis, etc.” (Blanco, 2012, p.1). Para la creación de esta obra, que más que ser una carta de suicidio (como pretendieron encasillarla los críticos de ese entonces) es una arriesgada propuesta dramática donde se pone en tela de juicio tanto los parámetros convencionales de la escritura dramática y, más aún, el descentramiento de la noción de sujeto como personaje unificado, confundiendo en el texto el tiempo y el espacio, lo real y lo imaginario, la lucidez y la locura.

El análisis estructural que Blanco realiza de la obra en cuestión me servirá para analizar el texto literario, así como para explicar los diferentes niveles de representación posibles gracias a la hibridación de las formas textuales presentes en la obra.

Este caos presente en el texto es el reflejo de la mente fragmentada de la dramaturga. Una mente distorsionada por los impulsos psicóticos, los fármacos y la depresión. Sarah Kane escribe esta obra tiempo antes de cometer suicidio y sus cambios de estado emocional y psicológico se ven reflejados en los veinticinco bloques de texto presentes en *Psychosis de las 4:48*. Podemos ver que la percepción del tiempo está distorsionada:

En el texto 4.48 Psychosis nos presenta el paisaje de una mente cuya experiencia del tiempo es, como lo fuera en *Crave*, una experiencia emocional. Un tiempo psicológico que se sitúa fuera de los parámetros habituales de medida del tiempo. (Matamala, 2014, p. 778)

Lo cual desemboca al mismo tiempo en una fragmentación del espacio. Al no tener una línea temporal sincrónica, el espacio también se ve disuelto. En un momento el texto podría sugerir que estamos en el consultorio de un psiquiatra y enseguida nos traslada a un posible cuarto donde la dramaturga escribe los textos que se leen, para finalmente trasladarnos a propia mente, dentro de su imaginario retorcido, producto de su enfermedad y la aguda depresión que la llevaron a suicidarse. En su tesis doctoral, Matamala trabaja un capítulo sobre la obra en cuestión y en él expone que hay una ruptura tempo-espacial en el texto. Según Matamala, esta obra tiene la característica de fragmentar el espacio y el tiempo, donde se refleja la ruptura de la mente entre lo real y lo fantasioso. Esta característica de fragmentación ya estaba presente en obras anteriores de la dramaturga como en *Blasted* y *Cleansed*, pero es con *Psychosis de las 4:48* donde lo consigue con mayor claridad.

Usaré su aproximación al texto para introducir la noción de ruptura de espacio y tiempo en la puesta en escena a representar. Ya que la obra plantea esta ruptura en toda su extensión, tengo la libertad de mover los bloques de texto presentes en la obra, así como de quitar y agregar otros a la manera que mejor me convenga, para así reorganizarlos e idear un nuevo acercamiento de la misma y poder crear una nueva propuesta, ya no como la concebía la dramaturga, sino como yo he decidido concebirla.

Todo lo expuesto anteriormente, tanto su estructura no dramática, como la ruptura del tiempo y el espacio, clasifican a esta obra dentro del teatro posdramático. Las obras de Sarah Kane, por su naturaleza, entran todas en esta categoría ya que es considerada una de las precursoras de este género. Carles Batlle (2015) en *Modelo, Partitura y Material en la Escritura Dramática Contemporánea: una Solución* menciona a *Psicosis de las 4:48*. El autor se refiere al texto como un ejemplo de escritura posdramática. Esta escritura que se deslinda de lo dramático donde: “el texto dramático no sea más el centro sino un integrante del evento teatral” (p.2), lo cual no implica que lo dramático desaparezca por completo. Así mismo, Lehman (2013) explica que:

Un modo profundamente distinto en el uso de los signos teatrales nos permite describir legítimamente como posdramático un sector significativo del nuevo teatro. Así mismo, el nuevo texto teatral que refleja repetidamente su condición de estructura lingüística, ha dejado de ser dramático. El título Teatro Posdramático -en tanto que alude a un género literario del drama- señala la permanente interrelación e intercambio entre teatro y texto, aunque (...) el texto no se trata como su soberano sino como un elemento más (...). (pp. 29-30)

Usaré el texto de Lehmann para sustentar el por qué la obra entra en la denominación de teatro posdramático a partir de la descripción de sus características.

La obra ha sido puesta en escena desde el año 2000, siendo representada por primera vez en Londres y ha sido traducida a diferentes lenguas. Como puedo inferir, la misma estructura dramática plantea una dificultad al momento de traducir la obra a puesta en escena. Sobre los distintos acercamientos al texto y su representación Gay Mcauley (2008) relata cómo un grupo de actores ensayan con un director la obra en cuestión. En su ensayo *Not Magic but Work: Rehearsal and the Production of Meaning* nos relata cómo es que en los ensayos a partir de la interacción activa entre actores y director la puesta en escena se va gestando a partir de las indicaciones previas mínimas del director y lo que esto producía a los actores, trabajando básicamente con imágenes. Ya que el texto de Kane está principalmente constituido por imágenes, los actores improvisaban en los ensayos a partir de sus cuerpos, y esa misma improvisación es la que lleva a la dramatización de las imágenes propuestas en el texto.

La falta de acotaciones, personajes, espacio y fábula le permite al creador trabajar con libertad sobre el texto. No se ve ceñido a especificaciones que limiten la capacidad de conceptualizar el texto. Es por eso que los métodos de acercamiento a la obra escrita son variados, y en consecuencia, las representaciones que se hacen de ella son disímiles entre sí.

La autorreferencialidad ha sido usada como código en las artes escénicas contemporáneas por diversos artistas. Por ejemplo, Jérôme Bel presentó la obra/pieza de ballet/testimonial llamada *Veronique Doisneau*, nombre de la bailarina clásica que interpretó este trabajo, el cual es completamente autorreferencial. Doisneau nos relata sobre su carrera como bailarina clásica, particularmente de apoyo, de aquellas que suelen posar para adornar la escena de los bailarines principales, mientras va danzando partes importantes de la pieza de ballet *El lago de los cisnes*. Presentar esta pieza autorreferencial la hace crítica, tanto del rígido y competitivo mundo del ballet, como de la misma concepción tradicional de la danza.

Otro ejemplo viene del cine. La película *Deadpool* y su secuela *Deadpool 2*, adaptaciones cinematográficas del cómic del mismo nombre, van de un superhéroe que sabe que está en una película lo cual da paso a chistes autorreferenciales tanto del mundo de los cómics, del actor que lo interpreta y hasta los directores del filme. Esta película, por su carácter autorreferencial, critica la concepción que se tiene del héroe, aquel con una moralidad y sentido de la justicia firmes que busca hacer el bien mediante sus poderes, y nos plantea un personaje que es todo lo contrario. Un antihéroe amoral que se burla de la misma concepción de la heroicidad y la figura del superhéroe creada por los cómics, que sabe que es producto de la ficción y tiene la libertad de hacer en ella lo que le plazca, como hablarle directamente al espectador o cambiar el enfoque de la cámara a su gusto, así como burlarse abiertamente de los caracteres mencionados anteriormente. En ambos casos los directores buscaron hacer una crítica sobre un modelo instaurado en el imaginario colectivo ya que la autorreferencialidad se usa principalmente para criticar discursos que normalmente se toman como verdaderos e inalterables en la sociedad. La autorreferencialidad es así un arma efectiva para el desmantelamiento de ideologías, y cuestionamiento de saberes.

Estos dos ejemplos nos introducen al tercero, la obra *White Rabbit/Red Rabbit* del dramaturgo iraní Nassim Soleimanpour. Sobre esta obra y su representación nos habla Ileana Azor (2014) la cual nos cuenta sobre el carácter poco usual de la obra. Pensada principalmente como puesta en escena, la obra es escenificada siempre por un actor diferente en cada función, el cual interactúa con el público y sigue las directrices dadas por el dramaturgo en tiempo real a través del multimedia. Ella analiza los componentes socio-culturales inmersos en la obra, su

componente desjerarquizador el cual pone en el mismo nivel al actor (parado frente al público en un teatro a la italiana), al público y al mismo dramaturgo/director.

Es justo este carácter de la autorreferencialidad, la desjerarquización, la que me interesa exponer también en este trabajo. Una desjerarquización que me permite ponernos a mí, al público y a la misma dramaturga, como partes iguales dentro de la representación. No hay nadie que sea más importante que el otro. Ni la dramaturga es más importante que yo por haber escrito el texto, ni yo soy más importante que el público por ser quien representa la obra. También es importante el carácter desjerarquizador de la autorreferencialidad para poder deconstruir el texto (que paradójicamente de por sí no presenta una estructura) con el fin de descentrar el tema principal, el suicidio, y coger características extraídas de este para hablar del sujeto y cómo este es construido, para así demostrar que la construcción del sujeto viene desde fuera, en relación con el otro. Somos producidos a partir de la mirada del otro con el fin de pertenecer a una cultura.

En conclusión, *Psicosis de las 4:48* es una obra que presenta una estructura posdramática. Su influencia en el campo de la dramaturgia fue crucial para la manifestación de este género y sus obras marcan un antes y un después en la escena londinense contemporánea, así como en la del resto del mundo. La estructura de la obra está fragmentada y no presenta un hilo argumental definido. Por consiguiente, puedo tomar el texto como referencia, antes que como eje para la puesta en escena. De igual modo, están fragmentados el tiempo y el espacio, lo cual expresa de esta manera el ritmo caótico del pensamiento de la autora, confundiendo lo real con lo imaginario, para crear un universo ficcional único. Hay diferentes aproximaciones para la realización escénica de la obra, puede ser representada de múltiples formas y explorada desde diversos puntos de vista. Decidí incluir la autorreferencialidad para cuestionar el texto, con lo cual poder descentrar el tema, el suicidio, y reorganizar sus partes desde un nuevo enfoque: la construcción del sujeto. Quiero resaltar el carácter desjerarquizador de la autorreferencialidad, con lo cual es posible ubicar a todos los involucrados en la escenificación en el mismo rango, y así cuestionar nuestra construcción subjetiva no de manera jerárquica, sino circular, ya que todos construimos una imagen la cual exhibimos con el fin de encajar en la sociedad.

Lo mencionado anteriormente será expuesto a través del siguiente esquema presente en esta tesis. Comienza con una introducción donde me posiciono como sujeto en esta investigación. Luego presento cómo es que se ha investigado la obra desde un análisis estructural, así como otras propuestas de representación de la obra y doy una introducción a la autorreferencialidad. Después presento el esquema de esta tesis en este párrafo. Seguido a esto,

el primer capítulo expone la formulación del problema, el planteamiento del problema, el tema, el objetivo general, los objetivos específicos, la hipótesis, la justificación de la investigación y los alcances y limitaciones a tener en cuenta para el desarrollo de esta tesis. En el capítulo dos se introduce la noción de sujeto explicando su escisión y fragmentación y cómo ambas afectan directamente la construcción de la subjetividad a través del internet, redes sociales y juegos en línea. El tercer capítulo expone cómo las nuevas tecnologías y el internet han generado cambios en la manera en cómo las nuevas generaciones procesan la realidad. Así mismo, se plantea una nueva clase de espectador, el espectador virtualizado, a partir de lo explicado anteriormente. En el capítulo 4, se habla sobre la autorreferencialidad y su labor dentro de la puesta en escena. Seguido a esto, en el capítulo 5 se da el análisis de *Psicosis de las 4:48* a partir de su estructura, explicando cómo se da la deconstrucción de la misa, repasaremos el proceso a partir de la unificación de la práctica con la teoría para luego brindar el texto adaptado, cómo este se relaciona con el video y lo que se pretende lograr en escena. Finalmente daré mis conclusiones y la bibliografía.

Capítulo I: Planteamiento del problema

1.1 Formulación del problema

¿De qué manera la autorreferencialidad se constituye como el elemento deconstrutor de la noción de sujeto presente en el actor/sujeto en la adaptación de la obra *Psicosis de las 4:48* de Sarah Kane?

1.2 Planteamiento del problema

Al leer la obra *Psicosis de las 4:48* encuentro que la autora plantea directamente situaciones contrarias a una dramaturgia convencional: la falta de personajes que, por medio del diálogo, desarrollen una fábula, la supresión de un espacio determinado donde realizar la acción, ni mucho menos un hilo argumental estructurado. En otras palabras, el texto no presenta una estructura dramática convencional. Como lo enuncia Matamala (2014): “4.48 Psychosis desintegra la estructura dramática con una composición a base de secciones de texto parcialmente separadas entre sí y desprovistas (...) de direcciones escénicas o información relativa al escenario y a los personajes dramáticos” (p.768). Estos rasgos característicos identifican a la obra como posdramática, por consiguiente se entiende que el texto literario deja de ser el centro desde el cual se realiza la representación.

Por lo tanto, al afirmar que la obra es posdramática se entiende que, como expuse anteriormente, el texto literario deja de ser el centro desde el cual se realiza la representación. A la par, la falta de personajes, espacio y acotaciones dan la libertad al creador de la puesta en escena para trabajar los fragmentos de textos dentro del texto literario reconfigurándolos a su criterio.

Al hacer referencia del teatro posdramático, es indispensable mencionar la posmodernidad para entender cómo es que nace esta nueva corriente teatral. La posmodernidad, como diría Lyotard (2000), se da con la muerte de los grandes relatos (el capitalista, el marxista, el iluminista y el cristiano); la caída de los discursos teleológicos donde la felicidad se encontraría en un futuro utópico. Estos discursos se constituyeron firmemente en el saber popular, legitimando que la felicidad debía ser obtenida siempre y cuando obedezcamos y siguiéramos un régimen autoritario impuesto por las distintas ideologías que

calaron su discurso durante años: “Los relatos (...) determinan criterios de competencia y/o ilustran la aplicación. Definen así lo que tiene derecho a decirse y a hacerse en la cultura, y, como son también una parte de ésta, se encuentran por eso mismo legitimados” (Lyotard, 2000, p.50).

Los relatos han muerto, por ende, las historias también. En el campo del teatro, por ejemplo, el contar una historia deja de ser prioridad, aunque no quiero decir que deje de hacerse, simplemente ya no es requisito fundamental para la concepción del texto dramático. A su vez, los textos posdramáticos pueden contar muchas historias, fragmentos de historias o simplemente ninguna en lo absoluto. Sarah Kane decide en *Psicosis de las 4:48* no contar una historia, no relatarnos las peripecias de un héroe o los altibajos de una relación entre personajes, más bien opta por hablar de su condición mental, su relación amorosa y su descontento con la medicina.

Ahora, personalmente encuentro que el tema principal de la obra, el suicidio, puede ser problematizado. Sarah Kane escribió esta obra, la última de su corto repertorio, poco tiempo antes de suicidarse. Los temas que circundan su discurso son la depresión, su incapacidad para relacionarse con otras personas y hasta con su pareja, su aberración hacia los fármacos y el sistema de salud mental, todo esto volcado en fragmentos que oscilan entre lo poético, diálogos entre voces no definidas, recetas médicas, frases repetidas constantemente y hasta sucesiones de números escritos de manera aparentemente aleatoria. Todo el discurso apunta hacia una muerte anunciada, la muerte física del sujeto. Pero con el afán de explorar nuevas posibilidades tanto en la representación como en el aspecto teórico, he decidido ir un poco más allá, en vez de hablar de la muerte física del sujeto hablaré de la muerte simbólica del sujeto. De esta manera, lo que muere en la puesta en escena no es el cuerpo del actor/sujeto, sino su concepción de lo que él creía definirlo como sujeto.

Para esto extraigo características presentes en el texto, explicadas anteriormente, que dan a entender que la voz principal del texto (Sarah Kane) es una persona propensa al suicidio. Por lo cual extraigo las siguientes características que son comunes entre las personas con algún trastorno psicótico¹ (los cuales, sin un tratamiento adecuado, recurrirán al suicidio): la

¹ Para esto recurro al Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales – DSM 5. En el apartado de “Espectros de la Esquizofrenia y Otros Trastornos Psicóticos” identifico tres de ellos: 1) delirio de inserción del pensamiento, el cual refiere al hecho de que a la persona le han insertado pensamientos ajenos en la propia mente, como si de otras voces se tratase. En otras palabras, es posible hablar de polivocidad, ya que tanto este trastorno como otros que se mencionan, hablan de pensamientos que el sujeto no identifica como suyos. Son otras “voces” las que le hablan. También tiene relación con el trastorno disociativo de la conducta, en donde la persona habla desde diferentes voces. 2) trastorno formal del pensamiento, donde la persona tiende a cambiar de tema constantemente (descarrilamiento o asociaciones laxas) y el discurso se vuelve errático y en ocasiones

fragmentación del pensamiento, fragmentación del lenguaje y la polivocidad². Ahora, teniendo estas características extraídas del texto puedo decir que las mismas las encuentro en mi relación con los demás a partir del internet. Hay una fragmentación del pensamiento ya que el uso de múltiples ventanas que contienen cada una diferentes contenidos como los videos de *Youtube*, conversaciones vía *Facebook*, páginas con *memes*, etc., hacen que mi atención y mis procesos cognitivos estén divididos constantemente. También hay una fragmentación del lenguaje al usar abreviaturas, aforismos y emoticones para transmitir un mensaje. Así como hay una polivocidad ya que la creación de avatares para la interacción con otras personas en foros y videojuegos, y creación de perfiles en cuentas de diversas páginas hacen que me exprese desde múltiples voces. Siempre el que se relaciona soy yo, pero desde diferentes avatares que me representan.

Todos estos elementos me resultan afines, como todo aquel que invierta mucho tiempo en el internet. De esta manera, las características extraídas de las personas propensas al suicidio se relacionan consecuentemente con el fin de la concepción unitaria del sujeto. Ya no se puede hablar de un sujeto como unidad porque cuando el internet forma parte de la vida del individuo su pensamiento y su lenguaje se fragmentan, así como pasa a expresarse desde múltiples voces. Por ende, el sujeto como unidad definitoria del individuo queda anulada por la virtualidad, la muerte del sujeto ya no se daría por el acto físico de acabar un mismo con su vida, sino por la escisión y la fragmentación producidas por el uso del internet.

Es así como llego a encontrar la construcción del sujeto como tema relevante a partir de las características extraídas del tema de la obra. El sujeto es construido desde fuera, en su relación con el otro, tanto personal como virtualmente. “Nuestras subjetividades se forman a través de este diálogo inconsciente, nunca completo, traumatizado con (...) el “Otro”. Se forma en relación con algo que nos completa pero que –puesto que vive fuera de nosotros– nos falta, de alguna forma” (Hall, 2010, p.423). Con esto, Stuart Hall nos dice que hay una parte del

sin sentido aparente. En este trabajo lo llamaremos como fragmentación del lenguaje. 3) Trastorno de Despersonalización, donde la persona siente que aquello que le rodea no es real. Por lo general, pueden sentir que están en otro lugar y no en el que realmente se encuentran. En otras palabras, presentan una fragmentación del pensamiento. Cabe resaltar que la fragmentación del pensamiento se explica con más claridad desde el lenguaje, o sea, se entiende mejor desde el trastorno formal del pensamiento, ya que la persona expresa por medio de éste que ya no está en el mismo lugar, su pensamiento se fragmenta. De la misma manera se relaciona con el trastorno disociativo de la conducta, ya que la persona “piensa” que es otra persona.

² Entiéndase polivocidad como la multiplicidad de voces presentes al mismo tiempo en un contexto determinado. Por ejemplo, las personas que sufren de esquizofrenia o presentan episodios psicóticos suelen escuchar constantemente voces que les dicen qué tienen que hacer, lo cual desemboca en acciones que el sujeto realiza con la excusa de que son las voces en su cabeza las que le dijeron que haga aquello que hizo. También puede entenderse la polivocidad como las diferentes voces desde las cuales el sujeto se comunica, tal como se explica líneas arriba.

sujeto que necesita de otro y debido a que esa otra parte se encuentra fuera de nosotros, nunca podremos estar completos. Tomamos referentes de modelos de todas partes: de la televisión, del internet, de los periódicos, etc., en otras palabras, de la cultura. Buscamos constantemente llenar ese vacío con la información que nos llega desde fuera. Por ejemplo, el hecho de que yo me considere *metalero/rockero* no fue enteramente mi propia decisión. Primero intervino mi padre. Él escuchaba, desde que tengo memoria, rock de los sesenta y setenta. Luego, en la pubertad, un primo mío, mayor que yo, escuchaba *metal* y estaba inmerso en la subcultura que pertenecen todos los adeptos a este género musical. Tomé a ambos como modelos ya que eran las figuras masculinas más cercanas con las cuales identificarme. Por eso traté de asemejarme a ellos por medio de la música para sentirme aceptado y retribuido por ambos en esas etapas específicas de mi vida.

Una vez hemos obtenido aquello que por imitación hemos adquirido de los otros, tenemos la necesidad de demostrarlo y compartirlo. Las redes sociales forman parte importante de la construcción de la subjetividad desde hace un par de décadas. Las fotos que subimos al *Facebook*, los *memes* que compartimos, las fotos a las que le damos *like*, lo que escribimos en la casilla principal que nos pregunta en qué estamos pensando. Todos tratamos de vender la mejor imagen que hemos construido cuidadosamente para parecer interesantes y atractivos, en otras palabras para conseguir la aprobación de los demás. Creamos una imagen pública que cultivamos constantemente. Como dice Groy (2014): “Hoy en día, hay más gente interesada en producir imágenes que en mirarlas” (p.14). Todos queremos ser el centro de atención, todos queremos la aprobación de nuestros amigos, familiares e incluso de gentes que no conocemos; al final, la cantidad de aprobación que recibimos para sentirnos conformes con nosotros mismos se mide ahora en el contador de *likes* y en la caja de comentarios, y en mi caso, también a partir de mi relación con otras personas a través de los juegos en línea o los videos en mi apartado de favoritos en *Youtube*. Todos estamos alienados queramos o no, estamos conformados por diferentes retazos recogidos de todas partes para formar el collage al que nos gusta llamar *yo*. Por consiguiente, todo lo que hemos construido con relación a nosotros en las redes sociales no es más que una imagen creada de manera virtual. Lo que realmente somos queda anulado, eliminado, asesinado, para dar a notar aquello que pretendemos ser en esta imagen mediática y virtual.

En síntesis, intentamos constituirnos como sujetos en relación con los otros, a través de la imagen que mostramos públicamente y a través de nuestro discurso. Y todo esto está enmarcado en lo simbólico. Es a partir del orden simbólico que intentamos interpretar el mundo. Después de todo, la realidad misma está constituida por símbolos, por los nombres que

les damos a las cosas materiales e inmateriales (como el amor, por ejemplo). Llenamos todo de sentido con la ilusión de que podemos entenderlo todo y con la finalidad de poder comunicarlo. En conclusión, el sujeto se construye a partir de lo simbólico por medio del lenguaje y es por esta razón que la construcción del sujeto es enteramente subjetiva, imaginaria, transmutable y maleable.

Psicosis de las 4:48 es un buen ejemplo de esto. Todo el texto no es nada más que la propia interpretación que tiene Kane del mundo y de sí misma. La estructura fragmentada del texto da a entender, más allá de las palabras, que su percepción de la realidad está distorsionada por su enfermedad. Ella percibe el mundo como una serie de retazos confusos que trata de articular en su mente. A través del uso del lenguaje se constituye como una persona con dificultad para relacionarse con los demás; incapaz de demostrar sus sentimientos, enfurecida con el mundo y consigo misma. Una persona que, al no poder encontrar ni en la medicina ni en otras personas aquello que le dé estabilidad, decide anunciar que culminará con su vida.

Por ende, luego de afirmar que el sujeto está escindido, puedo descentrar el tema de la obra para hablar de la construcción del sujeto, tanto con relación a la teoría lacaniana como culturalmente. Ahora, para poder demostrarlo escénicamente decidí introducir a manera de código actoral a la autorreferencialidad.

Dado que la crisis de la representación se debía a la pérdida de las certezas que resultaban del agnosticismo en relación con la existencia de un mundo de los referentes de los signos, la teoría de la autorreferencialidad de los signos es la radicalización de esta crisis. (Nöth, 2001, pp.365-6)

La autorreferencialidad se ha vuelto un código recurrente en el arte de este siglo, dado que por su naturaleza abre la crítica y personaliza al hablante, permitiéndole inscribirse en su propia obra para desmitificarla y desjerarquizarla.

Por medio de este código me introduciré en la puesta en escena para poner a la voz principal del texto en segundo plano, siendo esta intervenida y cuestionada constantemente. Al introducirme en el texto por medio de la autorreferencialidad, cuestiono mi propia visión del texto y cuestiono también cómo me he constituido como sujeto.

En conclusión, he decidido desplazar el tema de la obra para hablar de la construcción/destrucción del sujeto. Construcción subjetiva que se da en lo simbólico a través del lenguaje y la interacción con el otro, este otro que puede estar frente a nosotros, como a través de una pantalla por medio del internet. Destrucción del sujeto ya que no es posible hablar de una unidad cuando las partes que nos conforman están diseminadas en la red. Para esto he decidido incluir la autorreferencialidad y así poder introducirme como la nueva voz principal,

de esta manera, hablaré de mi propia construcción del sujeto y cómo esta no es más que un conglomerado de imágenes que le dan forma a mi subjetividad.

1.3 Tema

Representación y deconstrucción de la noción de sujeto presente en el actor a través de la autorreferencialidad en la obra *Psicosis de las 4:48* de Sarah Kane.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general.

Constituir la autorreferencialidad como elemento destructor de la noción de sujeto presente en la obra *Psicosis de las 4:48*.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Utilizar la autorreferencialidad como hilo conductor de la puesta en escena.
- Introducir el *stand-up* como elemento de autorreferencialidad en la obra.
- Evidenciar mi propia construcción de sujeto para deconstruirla a través de la autorreferencialidad.
- Utilizar el multimedia como soporte discursivo, así como el medio por el cual aparece el personaje de Sarah Kane, quien instaura el proceso de la autorreferencialidad.
- Utilizar el multimedia para representar a los demás personajes virtuales, los cuales representan construcciones subjetivas del actor/sujeto.

1.5 Hipótesis

Dado que en *Psicosis de las 4:48* encuentro como tema principal el suicidio, que puede traducirse como la muerte física del sujeto, identifico características similares extraídas de este que guardan relación con la construcción de la subjetividad a partir de la relación del sujeto con el internet, con la finalidad de hablar de la muerte simbólica del sujeto.

Así, introduzco la autorreferencialidad que conlleva una reflexión, con el fin de que el sujeto/actor en escena pueda identificar su propia construcción subjetiva a partir de la reflexión ocurrida al autorreferenciarse.

Para que esto ocurra, introduciré el *stand-up* como elemento de autorreferencialidad para que se produzca la reflexión, así mismo la puesta en escena se apoyará del uso del multimedia evidenciando los planos discursivos dentro de la misma, como también la creación de personajes tales como Sarah Kane y las diferentes construcciones subjetivas creadas por el actor/sujeto en su interacción con el internet.

1.6 Justificación

Considero importante tratar a la obra desde un nuevo enfoque por las siguientes razones: porque al tratar el tema de la construcción del sujeto la obra se actualiza, teniendo un enfoque más afín a mí y a mi generación. También porque la fragmentación y la escisión del sujeto, propias de este tiempo, son temas que deben ser tratados, ya que las relaciones interpersonales cambian volviéndose impersonales (paradójicamente) y los avatares cibernéticos crean un anonimato donde uno no conoce con quien se relaciona y solo se puede conocer la apariencia de dicho sujeto, apariencia que no es la misma del sujeto real, sino una construcción idealizada de la apariencia del mismo. De esta manera introduzco el concepto de descorporización para referir al hecho de la disolución de la imagen del sujeto con la imagen creada en las redes sociales y en los juegos en línea, imagen que nunca es igual a la del sujeto en cuestión, sino una disolución de sus características en la de una imagen ficcional creada a través de las nuevas tecnologías.

También considero importante ser autorreferencial para cuestionarse uno mismo cómo es que se intenta constituir como sujeto, para saber cómo es que creamos identidades con el fin de vender una imagen a los demás para poder encajar en una cultura que ejerce constantemente constreñimientos sobre los que la constituyen. Finalmente, introduzco con este trabajo nuevas discusiones en relación a la constitución de la identidad a través de las herramientas de comunicación virtual, lo cual implica entender también la identidad del sujeto creador, a través del diálogo entre teoría de otras ramas como las ciencias sociales y humanísticas, así mismo introduzco el concepto de espectador virtualizado para hablar de la nueva crisis del teatro producida por el cambio perceptual del sujeto contemporáneo.

1.7 Alcances y limitaciones

Para esta tesis habrá que tener en cuenta que para explicar la escisión del sujeto, parto de la teoría del psicoanálisis de Jacques Lacan. No usaré otras perspectivas del psicoanálisis que traten del mismo tema.

Cuando planteo una historización de la irrupción de lo real, tomo como base la introducción en el mercado del cine y la fotografía. No ahondaré en otros factores que también contribuyeron para que se dé la crisis de la representación y, por consecuencia, la irrupción de lo real en el arte.

Cuando hablo de *stand-up* en esta tesis no me refiero al uso formal de esta forma monológica, más bien se utiliza el *stand-up* como una herramienta más de autorreferencialidad. Dicho esto, entiéndase que en el trabajo práctico no se usa el *stand-up per se*, esto quiere decir que teóricamente no ahondaré en esta tesis los lineamientos de este género, sino que es tratado como código por el cual la autorreferencialidad se refuerza.

Debido a que en esta tesis hablo del internet, hago uso de aforismos que no tienen una definición clara ya que son creados en el habla coloquial y la escritura electronal. Es posible que para entender algunas citas y/o referencias, el lector tenga que tener un conocimiento básico de cómo funciona el habla electronal y la producción de sentido en la red. Aun así, puede encontrar en las notas a pie de página una breve explicación de los conceptos a los cuales refieren. Tómese su uso y su aplicación como referencia.

Capítulo II: La construcción del sujeto

En este capítulo explicaré cómo se ha teorizado la construcción del sujeto desde diferentes campos de estudio, pasando por la sociología, la psicología y la filosofía. Luego pasaré a identificar al sujeto inscrito en la posmodernidad, para lo cual daré una definición de posmodernidad y explicaré cómo la teoría tiene relevancia en lo que vendrá a continuación. Finalmente, hablaré de cómo se construye la subjetividad a través de las redes sociales, los *memes* y los juegos en línea, principalmente aquellos en los cuales uno debe de crear un avatar para poder jugar e interactuar con otros jugadores dentro del sistema social creado en el mundo virtual.

2.1 La escisión del sujeto

La teorización de la subjetividad, el intento del hombre por tratar de entenderse y de entender a los demás, de poder definirse como uno mismo; son cuestiones que han intrigado al hombre en la historia. Tratar de explicar el por qué nació, qué características lo separa de los demás animales, qué lo diferencia de las demás personas; todas estas preguntas han sido de principal interés y por ende el hombre ha tratado de responderlas. La respuesta más conocida, y la más simple por definición, es que el hombre ha sido creado por un ser supremo, una entidad cósmica con poderes que trascienden a su comprensión. Según la iglesia católica el hombre ha sido creado a imagen y semejanza de Dios. Este Dios le ha impuesto un código moral en forma de mandamientos el cual debe seguir, para cuando llegue el momento de su muerte pueda entrar al reino de los cielos, el paraíso, lugar del descanso eterno trascendental. Este código moral reproduce mandatos los cuales moldean la subjetividad, dan un carácter determinado y posibilitan el control de los individuos. Este control se da en sociedad. Esta sociedad, que es la interacción entre un grupo de individuos que comparten ciertas costumbres, es la que configura en la interrelación diversas formas de comportamiento aceptadas o repudiadas por el colectivo. Este colectivo en sociedad conforma, de esta manera, una cultura.

Hay en el mundo académico una innumerable cantidad de definiciones de cultura, todas vistas desde diferentes enfoques. El enfoque que voy a tomar para este trabajo es el siguiente:

La cultura no es una entidad, algo a lo que puedan atribuirse de manera causal acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones o procesos sociales; la cultura es un

contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible (...). (Geertz, 2003, p. 27)

La cultura, por lo tanto, es un contexto donde pueden describirse acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones o procesos sociales, en otras palabras, es pública. Al decir que la cultura es pública me refiero a que la cultura no se crea en el individuo, sino en su interacción con otros individuos y sobre todo al poder que regula estas interacciones. De esta manera puedo afirmar que: “(...) un sujeto está también *sujeto*, determinado, es “sujeto de un experimento” o está “sujeto a la autoridad”. La teoría se ha inclinado por defender que ser un sujeto es estar siempre sujeto a diversos poderes (psicosocial, sexual, lingüístico) (Wiler, 2000, p. 132)”. El sujeto está sujetado a mandatos sociales configurados por los organismos de poder que entronizan un discurso sobre cómo el sujeto está configurado. Aquel que ostente el poder es capaz de regular la manera en cómo los individuos se relacionan. Por ejemplo, en la época de la colonización, los blancos naturalizaron³ características de los negros con el fin de posicionarse como raza superior.

Típico de este régimen racializado de representación era la práctica de reducir la cultura de los pueblos negros a naturaleza o a diferencia naturalizada. (...) Si las diferencias entre blancos y negros eran “culturales” (...) entonces están fuera de la historia, son permanentes y fijas. La “naturalización” es por consiguiente, una estrategia diseñada para fijar la “diferencia” y así asegurarla para siempre. Es un intento de detener el “resbalamiento” inevitable del significado, para garantizar el “cerramiento” discursivo o ideológico. (Hall, 2010, p.428)

Hall (2010) deja en claro que al hombre negro le fueron quitadas características por el hombre blanco, como son la autoridad, la responsabilidad por la familia y la posesión de propiedad. Al hacer esto dejaban al negro con características como fuerza física, proeza sexual y el control como medio de supervivencia. Cosas que hasta hoy en día se mantienen en el imaginario colectivo.

Esto produce una naturalización o estereotipación de los sujetos con el fin de generar relaciones de poder en la sociedad. Cabe resaltar que, como dije anteriormente, estos mandatos se entronizan. Con esto quiero decir que las relaciones de poder ya no se erigen de manera piramidal, sino que estas relaciones están interiorizadas en la conciencia colectiva y así, las reproducimos constantemente, y no solo las raciales, también las de concepción estética

³ La naturalización de un concepto refiere al hecho de tomar una interpretación de la realidad como producto de la naturaleza. Cuando digo que los blancos naturalizaron aspectos de los negros, me refiero al hecho de que se toman como naturales características de toda una raza.

(cuando alguien por tener facciones indígenas se opera la nariz o se pinta el pelo para entrar en el fenotipo europeo). Ante esta proposición Fischer-Lichte (1999) dice que:

(...) no parece justificado interpretar por más tiempo la cara y la figura solamente en el sentido de circunstancias naturales como índices de hechos natural-biológicos como el sexo, edad, raza o estado de salud. Actúan en mayor medida como elementos en procesos de comunicación, por lo que sólo pueden comprenderse adecuadamente si se interpretan en atención a relaciones sociales. (p.151)

Absolutamente todo en el sujeto comunica: sus factores fenotípicos, su manera de vestirse, el uso del lenguaje, la manera como camina, la forma en como gesticula, etc. Y todos estos son configurados por la cultura bajo relaciones de poder. Como resultado, la primera impresión, la cual no está mediada por el lenguaje y solo por la apariencia, ya determina previamente la manera en cómo los sujetos se relacionarán entre sí.

De esta forma, en mi puesta en escena, mis ropas de pijama, la bata ploma, el cabello desgreñado y la barba crecida denotan una apariencia descuidada. Esto me permite crear una lectura del estado del actor/sujeto, ya que, al presentarme por medio de la autorreferencialidad, esta apariencia denota a un hombre cansado y poco cuidadoso con su apariencia física a lo cual se suma los movimientos lentos y fluidos; todo esto para denotar el estado anímico de cansancio y dejadez del actor cuando se autorreferencia. Cabe resaltar, que esta concepción que se genera a partir de la imagen y los movimientos son creados por la cultura donde estas características son configuradas en contraposición con lo que se entiende por cuidado, buena apariencia e incluso cordura.

Hasta ahora he analizado cómo el sujeto se configura en sociedad a partir de relaciones de poder donde por medio de la comunicación interactúan dentro de una cultura. Pero para poder realizar este proceso, el individuo, desde que nace va construyendo su propia subjetividad.

Freud, en su división de la personalidad en las tres dimensiones del ello (el placer, lo animal), el yo (balance entre ello y superyó) y el superyó (mandatos sociales), teorizó que el yo (el ego) es la mediación de nuestros impulsos animales por medio de los códigos morales⁴ que son creados en y por la cultura. En otras palabras, el sujeto es la lucha constante entre nuestros deseos y nuestros deberes. De este postulado parte Lacan para decir que reducir al sujeto a las características del ego no es suficiente para explicar cómo es que se construye la subjetividad: “En la óptica de Lacan, el ego sólo puede ser descrito como una sedimentación

⁴ Ver en: Freud, S. (1991) Obras Completas. Sigmund Freud. Buenos Aires: Amorrortu editores.

de imágenes idealizadas que son internalizadas durante el período que Lacan denomina “estadio del espejo” (Stavrakakis, 2007, p.39).

Según este postulado, el sujeto va llenando su imaginario con imágenes idealizadas con las cuales identificarse. El reflejo que ve el niño en el espejo es una primera confrontación con lo que él percibe de sí mismo. Aun así, esta imagen nunca es igual a él:

(...) la imagen del espejo nunca puede ser idéntica al niño ya que siempre es de tamaño diferente, está invertida como lo está toda imagen especular, y, lo que es más importante aún, permanece como algo extraño, y por eso fundamentalmente alienante (...) (Stavrakakis, 2007, p.39)

Entonces, si el niño confronta una imagen de sí mismo que no es exactamente la suya, produce una ambigüedad en el imaginario que debe ser llenada con figuras identificadas como diferentes en la búsqueda de poder definir una propia. “La ambigüedad de lo imaginario se debe principalmente a la necesidad de identificación con algo externo, otro, diferente, con el fin de adquirir la base de una identidad autounificada” (Stavrakakis, 2007, p.41). En consecuencia, toda imagen con la cual el niño se relaciona con el fin de usarla como modelo tiene de por sí algo de diferente, un componente alienante, lo cual no posibilita una unificación total. El sujeto, por medio de la identificación con las imágenes no puede constituirse como tal, así que está escindido.

En búsqueda de llenar este vacío, el niño recurre al uso del lenguaje: “Si la representación imaginaria de nosotros mismos, la imagen especular, es incapaz de brindarnos una identidad estable, la única opción que queda para adquirir una parece ser el campo de la representación lingüística, el registro simbólico” (Stavrakakis, 2007, p.41).

Cuando el niño nace tiene la necesidad de ser alimentado, por eso llora para llamar la atención de la madre con el fin de satisfacer esta necesidad. Se da cuenta que por medio del llanto puede conseguir la atención de su madre, por lo cual, cada vez que sienta una necesidad llorará. Pero a medida que crece, el niño comienza a tener más necesidades, y el llanto ya no es suficiente para poder comunicarle a la madre qué es lo que quiere con exactitud. Así que recurre al lenguaje para ser más específico. Cuando el niño comienza a hacer uso del lenguaje se da cuenta que este está configurado bajo ciertas normas que él debe seguir. Así, reemplaza el llanto por fonemas como “ada” o “tata”, para que luego su madre le enseñe que si tiene hambre diga la palabra “teta” o “hambre”. De esta forma vamos aprendiendo el uso del lenguaje, que para cada cosa hay una palabra y que si el niño desea algo debe comunicarse por medio de este código: “Al someterse a las leyes del lenguaje, el niño se vuelve un sujeto en el lenguaje, habita

en el lenguaje, y espera ganar una adecuada representación a través del mundo de las palabras (...)” (Stavrakakis, 2007, p.43).

De este modo, hemos pasado de la imagen al lenguaje, al registro simbólico. Buscamos nombrar la realidad para poder aprehenderla, para poder apropiarnos de ella. Todo el conjunto de símbolos en el imaginario termina por adquirir una palabra por la cual podemos nombrar las cosas, pero todo esto con el fin de poder comunicar, en otras palabras buscamos llenar el mundo de significantes:

(...) el sujeto sólo puede existir con la condición de que acepte las leyes de lo simbólico.

Se convierte en un efecto del significante. En ese sentido, es una cierta subordinación, un efecto del significante. (...) un ejercicio de poder, lo que constituye la condición de posibilidad para la constitución de la subjetividad. (Stavrakakis, 2007, p.43)

En *Psicosis de las 4:48*, se aprecia una imposibilidad para articular lo simbólico. Esto se ve con claridad en la forma en que está estructurada la obra, dividida en fragmentos inconexos para demostrar de imposibilidad de reconciliación con el mundo. Cada fragmento, al no expresar un significado claro, queda solamente como una cadena rota de significantes, los cuales vendrían a ser interpretados como una multitud de textos sin un trasfondo ulterior aparente. Así también en mi propuesta escénica, la forma en que las escenas están estructuradas pasan de una coherencia discursiva a una inconexión lógica entre escena y escena, saltando sin aviso de un discurso a otro, tal como en mi relación con el internet salto constantemente de contenido en contenido, todos diferentes separados por ventanas. De esta forma se evidencia la imposibilidad por articular lo simbólico que produce la constante relación con la red.

Llegamos entonces a la idea de que la imagen ha sido remplazada por el lenguaje y este lenguaje es la articulación en palabras de lo simbólico. Pero para poder entender con claridad cómo es que se produce este fenómeno me veo en la necesidad de explicar cómo se entiende el proceso de significación en la lingüística a partir de la teoría saussureana.

Lo que percibimos de la realidad a través de los sentidos es codificado en lo simbólico que por medio del lenguaje lo volvemos signo. Una vez hemos creado el signo debemos referirnos a él; para esto usamos un significante: “El significante es la manifestación del signo. A través de él el significado y el objeto se materializan (...)” (Malpartida, 2010, p.73), este significante contiene un significado: “La relación de reflejo hace que el objeto tenga su imagen en el cerebro: el significado. Para que éste exista ha tenido que haber, primero, el objeto, que ha sido el que ha creado el reflejo” (Malpartida, 2010, p.73), por lo cual se puede afirmar que: “El objeto, para ser reflejado por el significado, ha tenido que convertirse en significante, en símbolo, y a manera de estímulo ser percibido sensorialmente” (Malpartida, 2010, p.73).

En otras palabras, el lenguaje se crea al percibir un objeto sensorialmente al cual convertimos en signo mediante su simbolización en lo imaginario, luego, para referirnos a él, usamos un significante que sería la enunciación del objeto el cual contiene un significado que pretende ser objetual.

Es así que Saussure crea esta teoría de la lingüística para explicar de manera científica cómo creamos y usamos el lenguaje. Ahora, partiendo de esta teoría, Lacan plantea que en realidad el significado no existe.

Lacan entiende el significado como un efecto de transferencia. Si hablamos de significado es sólo porque nos gusta creer en su existencia. Es una creencia crucial para nuestra construcción de la realidad como un conjunto coherente, “objetivo”; una creencia en algo que garantiza la validez de nuestro conocimiento. (Stavrakakis, 2007, p.50)

Al considerar esta afirmación es normal que un fuerte sentimiento de contradicción se produzca en quien lea esta cita. De hecho, nada es objetual en el universo. Los seres humanos somos quienes hemos nombrado las cosas y las hemos llenado de significado con el fin de poder explicar todo lo que no podemos comprender, y cuando entramos por primera vez en el código del lenguaje, solemos creer que lo que nos enseñan que significan las cosas es verdad, no lo cuestionamos, porque, por ejemplo, nadie cuestionaba que el sol era el que giraba alrededor de la tierra, hasta que Galileo demostró que en realidad no era así, era la tierra la que giraba alrededor del sol. Este simple ejemplo sirve para entender que todo lo que consideramos significado es en realidad una mera suposición, los significantes no poseen un significado ya que este significado puede cambiar en la historia, lo cual nos deja solamente con significantes:

El significado nunca es una presencia plena constituida fuera del lenguaje. (...) El punto de Arquímedes de su solución es el siguiente: lo simbólico no es el origen del signo, como en la lingüística saussureana, sino el orden del significante. La significación es producida por el significante (...) (Stavrakakis, 2007, p.50).

Lo que nos queda después de esto es una cadena de significantes donde el significado se pierde:

El significado desaparece como tal, es decir como el epicentro de la significación, justamente porque en su dimensión real está situado más allá del nivel de lo simbólico. Lo que permanece es el *locus* del significado que ahora es designado por una falta constitutiva. Lo que también permanece es la promesa o la aspiración de alcanzar el significado perdido/imposible, de llenar el vacío en el *locus* del significado ausente. (Stavrakakis, 2007, pp.51-52)

Entonces, si ya no existe el significado ¿qué nos queda? Pues solamente un conjunto de significantes los cuales se agrupan en una cadena de significantes, donde cada uno obtiene un sentido a partir de la diferencia con el otro. “Todo concepto está por derecho y esencialmente inscrito en una cadena o en un sistema en el interior del cual remite a otro, a los otros conceptos, por un juego sistemático de diferencias” (Derrida, 1994, p.46), por ejemplo, entendemos que un hombre es un hombre porque no es mujer. Estos significados no están en la realidad. A lo que me refiero con esto es que el significado forma parte del orden de lo real. Lo real es lo inasible, es todo aquello que está fuera de nosotros, es lo que queremos nombrar, pero nos es imposible. “(...) lo real es lo que no puede ser simbolizado, lo imposible” (Stavrakakis, 2007, p.52). Porque lo real es eso que pasa cuando se le nombra porque está en el tiempo. Es como si de una película se tratase. Imaginemos un carrete de película, de esos que se usaban para proyectar películas en el cine hasta antes de la digitalización. Esta película está conformada por una sucesión de fotogramas, cuando prendemos el proyector no vemos a los fotogramas por separado, sino la sucesión de ellos los cuales al pasar a gran velocidad forma una imagen en movimiento. Cada fotograma sería lo real, cada instante que no percibimos, porque lo que vemos es la sucesión de estos, la realidad. En conclusión, la realidad es lo que percibimos con los sentidos, lo que recogemos de lo real. No hay verdades porque todo es subjetivo, ya que el lenguaje nace de lo sensible. Este sensible quiere nombrar lo real, pero le es imposible por su naturaleza subjetiva.

Entendemos pues que el niño se referirá a las cosas por medio de significantes, los cuales usa para enunciar la realidad con el fin de comunicarse. Pero si el niño al querer identificarse como uno mismo, no puede hacerlo porque le es imposible nombrar lo real, entonces estará inmerso en una búsqueda interminable por conseguirlo, por definirse, lo cual como ya fue explicado no es posible porque esa definición que está en lo simbólico constituiría un significado el cual no existe.

En consecuencia, lo que le queda al niño es la ilusión de la posibilidad de poder constituirse como tal:

La ilusión de un sentido estable es un efecto del juego de los significantes; la teoría del sentido de Lacan se sitúa así más allá de cualquier problemática representacionista. Lo que él quiere decir con esto es que, si hay un significado, éste sólo puede ser un significante al que atribuimos una función del significado transferencial. El significado es un “sujeto puesto a saber” lingüístico, o más bien un “objeto supuesto a saber” que un significante significa para un sujeto. (Stavrakakis, 2007, p.52)

La ilusión es necesaria para nosotros, ya que sin ella nos sería imposible interpretar las cosas, la vida, a nosotros mismos. La ilusión vendría a ser la realidad; la realidad es la ilusión de lo real, la creamos a través del lenguaje, a través de los números. Es el constructo que creamos a partir de lo que percibimos a través de lo sensible, y hay que aceptarla como tal y no como real, porque como he aclarado, lo real es inasible. En consecuencia, el sujeto sería así una ficción: “El sujeto no es una cosa que tiene un efecto, sino simplemente una ficción” (Sicerone, s/f, p.8).

El niño buscará fuera de sí modelos a través de los cuales tratar de definirse, ya que como demostré anteriormente, en el estadio del espejo la posibilidad de constituir una subjetividad fracasa. Así, el referente próximo para el niño es la figura del padre, o como lo denomina Lacan: el Nombre-del-Padre.

Este Nombre-del-Padre no es el padre en sí, la figura física, sino la representación imaginaria en lo simbólico de lo que significa la presencia del padre. El niño desde que nace forma un vínculo dependiente/afectivo con la madre, a través de ella cumple sus necesidades primarias, pero es el Nombre-del-Padre quien se impone en la relación imaginaria entre la madre y el hijo, lo cual prohíbe el incesto.

La razón por la que usamos palabras como “imposición” e “invasión” es que la entrada al registro simbólico presupone cierta pérdida, o más bien una prohibición, la prohibición de la madre. Presupone, en otras palabras, la imposición de la Ley simbólica. Para que el sujeto emerja en y a través del lenguaje, lo simbólico debe ser aceptado, las leyes del lenguaje tienen que ser reconocidas. Para que ello ocurra debe ser instituida la idea de la Ley. (Stavrakakis, 2007, p.57-8)

La ley, o los mandatos, serán los que irán moldeando al sujeto, siendo el Nombre-del-Padre el primer mandato que prohíbe al niño la apropiación de la madre, esta es la primera ley que introduce al niño en la sociedad donde el incesto está prohibido, se prohíbe el impulso natural, y estos mandatos se van aprendiendo a medida que crece. Se nos plantea una serie de prohibiciones que impiden al niño conseguir lo que desea, como: no te subas a la mesa, no comas con la boca abierta, no llores; prohibiciones que a la larga van moldeando nuestras costumbres, ideología, género, o simplemente nuestra subjetividad. Y como expliqué antes, el niño se sujeta a las leyes del lenguaje, a las leyes de lo simbólico, lo que implica que para poder desarrollarnos en la sociedad nos veremos en una lucha constante entre los impulsos del ello y los constreñimientos del superyó, los mandatos sociales que regulan nuestros deseos. Los constreñimientos que son ejercidos sobre el sujeto se dan a nivel social, con el fin de que pueda encajar en esta y llevar a cabo su objetivo dentro del mismo, para que así, el sistema social

pueda funcionar. Termina por excluirse la posibilidad de acceso a lo real y se nos brinda el acceso a la realidad, el constructo simbólico, donde nunca se obtiene lo que realmente se desea ya que está regulado por leyes estructuradas por el lenguaje. Lo cual implica que el sujeto, para constituirse en la sociedad, deberá escoger modelos predeterminados en esta: “La constitución (finalmente imposible) de toda identidad puede intentarse solo a través de procesos de identificación con construcciones discursivas socialmente disponibles como ideológicas, etc.” (Stavrakakis, 2007, pp.63-4).

En conclusión, para constituirnos como sujetos nos vemos obligados a adoptar un modelo predeterminado en la sociedad de manera ideológica: “(...) la noción inmanente de la ideología como una doctrina, un conjunto de ideas, creencias, conceptos y demás, destinado a convencernos de su “verdad”, y sin embargo al servicio de algún interés de poder inconfeso” (Žižek, 2003, p.17). Y esta ideología es la manifestación de la interpretación de lo real por medio de la realidad: “(...) se puede afirmar categóricamente la existencia de la ideología en tanto matriz generativa que regula la relación entre lo visible y lo no visible, entre lo imaginable y lo no imaginable, así como los cambios producidos en esta relación” (Žižek, 2003, p.7).

Con esto, Žižek afirma que la ideología es la mediadora de nuestro acceso a la realidad. Las ideologías son discursos de poder que pretenden tener carácter objetivo, las cuales son aceptadas por los individuos y tomadas como verdaderas sin pasar por un cuestionamiento. Ejemplos de ideología serían discursos como: las mujeres deben de tener hijos, cuidar la casa y atender al marido y los hombres son quienes proveen el sustento familiar; la felicidad y el éxito solo se pueden medir en relación al poder adquisitivo de las personas. Y, queramos o no, nos es imposible escapar de la ideología ya que nosotros significamos la realidad a partir de los significantes, estos significantes organizan el orden simbólico, este orden simbólico sostiene la ideología, y la ideología está hecha a partir de los significantes. Es por esta razón que nos es imposible escapar de la ideología, de los constructos ideológicos que nos definirán como sujeto.

Así, en la búsqueda del sujeto por constituirse como tal, se verá en la necesidad de escoger entre los modelos aceptados por la sociedad, modelos que se estructuran ideológicamente, o sea a través de discursos de poder o mandatos de poder. Todo esto obliga al sujeto a intentar encajar en una estructura la cual está fuera de él puesto que en su afán de aprehender lo real recurre a la realidad estructurada en lo simbólico ya que:

(...) la realidad no es “la cosa en sí”, sino que está ya-desde siempre simbolizada, constituida, estructurada por mecanismos simbólicos, y el problema reside en el hecho de que

esa simbolización, en definitiva, siempre fracasa, que nunca logra “cubrir” por completo lo real, que siempre supone alguna deuda simbólica pendiente, irredenta. (Žižek, 2003, p.31)

De esta manera, en *Psicosis de las 4:48*, Kane expresa que ha constituido una subjetividad la cual es aceptada en el círculo teatral famoso de su época. Expresa que la fama que obtuvo por su trabajo, las palmas que recibía luego de cada función, no eran más que la retribución obtenida por seguir un modelo con el cual ella no se sentía cómoda. A su vez, expresa que luego de su muerte, ella misma se hará aún más famosa ya que pasaremos a amarla por lo que la destruye, haciendo alusión a que en un futuro, luego de su suicidio, tanto su obra como su vida seguirán dando que hablar.

Esta deuda simbólica, lo real imposible es lo que el sujeto siempre intentará llenar, y la forma en que lo hace será por medio de estructuras ideológicas. ¿Y dónde es que las ve? Pues en el otro. Este otro es el modelo que buscamos copiar que puede ser el padre, el hermano, la estrella de televisión o de cine, el músico de una banda, etc. Pero no es la figura del otro en sí, sino la simbolización de este en el imaginario.

Finalmente puedo concluir que el sujeto a causa de la falta, busca llenarla por medio de estructuras ideológicas configuradas en un otro que debe aceptar para poder definirse como miembro de una sociedad. Lo que produce una alienación constante del sujeto, una falta, una escisión: “En otras palabras, cualquier identidad resultante de la identificación es siempre una identidad inestable, escindida, o aun una no-identidad, en tanto que toda identificación está marcada por una dimensión alienante” (Stabrakakis, 2007, p.62). Pues cabe aceptar nuestra constante escisión y el constreñimiento de la sociedad que nos obliga a seguir un orden y a reprimir el deseo con el fin de que el individuo pueda desarrollarse dentro de los cánones impuestos por los discursos de poder. Aun así, cabe resaltar que una vez el sujeto ha forjado una identidad ideal, por así decirlo, solo será consciente de esta a partir del *feedback* recibido por los otros miembros de la sociedad:

G.H. Mead⁵ describe la identidad como el producto de un proceso comunicativo. “El individuo tiene conciencia de sí mismo no de forma directa, sino indirecta, a la vista de los otros miembros del mismo grupo social o a la vista general del grupo social como un todo al que pertenece”. (Fischer-Lichte, p.137)

De esta manera, el sujeto se reafirma como tal en relación con otros sujetos en sociedad, aquello que nos falta para unificarnos siempre está fuera de nosotros, está en el otro, y este otro

⁵ En G.H. Mead, G. (1975) *Identität und Gesellschaft*, Frankfurt/M., 2da ed., p. 180

al igual que nosotros está producido por la cultura, por discursos ideológicos de poder entronizados en cada individuo de la sociedad.

Por lo cual, en una escena presento a dos personajes en el video que son la evidenciación de mi propia construcción subjetiva a partir del otro. Uno representa a mi lado rockero y el otro a mi lado intelectual. Ambos son una representación de dos aspectos de mi vida, el primero a partir de mi relación con mi padre y mi primo mayor, de los cuales copié la actitud que conlleva pertenecer a la cultura del rock; el segundo a partir de la ideología ya que al estar inmerso en el mundo académico debo reflejar una imagen acorde y expresarme con un lenguaje alturado. Ambos me interpelan para reafirmarse como construcciones válidas y sólidas, las cuales luego se evidencian como lo que son, construcciones subjetivas, no lo que me define.

Pero esta afirmación no tendría que ser el fin de la posibilidad del hombre para la búsqueda de un equilibrio psicológico, puesto que si todos viviéramos constantemente constreñidos (y la gran mayoría lo estamos) por los discursos de poder sería imposible hablar de salud mental. Personalmente creo que todos estamos en cierta medida afectados por los discursos ideológicos, aun así deberíamos vivir con la consciencia de nuestra escisión o, según Bauman (2002), con libertad:

“Liberarse” significa literalmente deshacerse de las ataduras que impiden o constriñen el movimiento, comenzar a sentirse libre de actuar y moverse. “sentirse libre” implica no encontrar estorbos, obstáculos, resistencias de ningún tipo que impidan los movimientos deseados o que puedan llegar a desearse. Tal como lo observara Arthur Schopenhauer, la “realidad” es creada por el acto del deseo; la empecinada indiferencia del mundo a nuestras pretensiones, esto es, la reticencia del mundo a someterse a nuestra voluntad, nos devuelve la percepción del mundo “real”: restrictivo, limitante y desobediente. Sentirse libre de restricciones, libres de actuar según el propio deseo, implica alcanzar un equilibrio entre los deseos, la imaginación y la capacidad de actuar: nos sentimos libres siempre y cuando nuestra imaginación no exceda nuestros verdaderos deseos y ni uno ni los otros sobrepasen nuestra capacidad de actuar. (pp.21-22)

Así, el sujeto debería embarcarse en la búsqueda del balance, de tomar de los modelos de la sociedad lo que le permita desarrollarse de manera que sus deseos se vean satisfechos, pero sin exceder los límites de su propia imaginación que muchas veces pueden ser perjudiciales para los otros sujetos. Lamentablemente, el sujeto común ignora esta posibilidad, es por eso que puedo afirmar que la mayoría de nosotros estamos desequilibrados de alguna manera, ya que el alcance de este balance no es algo a lo que se pueda acceder fácilmente.

2.2 La posmodernidad y la fragmentación del sujeto

He dejado en claro en el acápite anterior que el sujeto está escindido, presenta una falta que le es imposible llenar. Con tanta dificultad para la constitución de la subjetividad ya tendríamos mucho en qué trabajar, pero en nuestra contemporaneidad el avance vertiginoso de la tecnología y de las telecomunicaciones, así como el desarrollo del internet y la masificación de la información traen a colación un segundo problema para la constitución del sujeto: la fragmentación.

Para entender la fragmentación del sujeto hay que primero definir cómo se dan los procesos de subjetivación en nuestro tiempo que ha sido definido como la era del capitalismo avanzado, capitalismo tardío, o simplemente posmodernidad. Así, para tener un *landscape* más amplio comenzaré por dar una breve introducción al pensamiento de la era anterior denominada como modernidad.

La modernidad fue una época caracterizada por el advenimiento de la burguesía como nuevo poder económico, político, artístico e ideológico. Vemos nacer los partidos políticos y las vanguardias artísticas, vemos una reconfiguración social en el modo de pensar y de vivir, donde el pueblo lucha contra la opresión de la oligarquía de los nobles, reyes, duques y zares. El sistema de producción y comercialización se incrementa y los grandes comerciantes pasan a ser los que ostentan la riqueza. En el arte vemos el nacimiento de las vanguardias que buscaban generar un cambio en la producción y apreciación del arte en contraposición al arte clasicista, donde lo original, lo novedoso y lo poco convencional era la forma de expresión de los artistas modernos: “(...) gana terreno un culto cada vez más intenso por lo nuevo, por lo original que no existía en las épocas precedentes (en las que, al contrario, la imitación de los modelos era un elemento de suma importancia)” (Vattimo, 2000, p.1).

Fue una época en donde las urbes eran flanqueadas por las grandes fábricas producto de la revolución industrial donde día tras día miles de trabajadores se alineaban junto a la línea de producción para recibir un sueldo escaso luego de jornadas de catorce horas o incluso más, lo que produjo una acumulación del capital en pocas manos, y así el crecimiento de las grandes potencias económicas. Justo a esto vemos el avance de la tecnología, las telecomunicaciones y el transporte que permitió que el mercado fluya con mayor rapidez y efectividad, lo que produjo un aumento de la riqueza de los países productores como China, Rusia, Estados Unidos, Francia y Alemania. Vemos también dos grandes guerras que diezmaron la población mundial a causa

del enfrentamiento de las naciones poderosas que luchaban por la hegemonía económica e ideológica. El capitalismo sería, pues, el sistema económico que se instauraría para quedarse hasta nuestros días, pero que tenía su gran contrincante conocido como el socialismo. En conclusión, si tendría que definir qué es lo más resaltante de la modernidad tendría que decir que es el capitalismo.

Nada de esto hubiera sido posible sin el proceso de globalización que fue determinante para el nacimiento de la modernidad. Sobre la globalización, García Canclini (1999) identifica que:

Acerca de la fecha en que habría comenzado la globalización, varios autores la sitúan en el siglo XVI, al iniciarse la expansión capitalista y la modernidad occidental (...). Otros colocan el origen a mediados del siglo XX, cuando las innovaciones tecnológicas y comunicacionales articulan los mercados a escala mundial. (p.89)

Pero para delimitar esta breve introducción centrémonos en el cambio globalizante del avance de la tecnología que se da a mediados del siglo XX:

Sin embargo, fueron necesarios los satélites y el desarrollo de sistemas de información, manufactura y procesamiento de bienes con recursos electrónicos, transporte aéreo, trenes de alta velocidad y servicios distribuidos en todo el planeta para construir un mercado mundial donde el dinero, la producción de bienes y mensajes, se desterritorialicen, las fronteras geográficas se vuelvan porosas y las aduanas a menudo se tomen inoperantes. (García, 1999, pp.90-91)

El proceso de globalización es determinante para el desarrollo del capitalismo y, en consecuencia, el vertiginoso crecimiento y acumulación del capital por las grandes potencias, lo cual, como sabemos, generó dos guerras mundiales. Remontándonos al final de la Segunda Guerra Mundial, Berlín fue dividida por un muro que dividía la ciudad donde una mitad era la Alemania capitalista y la otra la Alemania comunista, así, el muro de Berlín era el último bastión representante de la lucha de estas ideologías. Pero en 1989, tras su caída, esta lucha llegaría a su fin, dando paso a la posmodernidad⁶.

Definir posmodernidad es una tarea difícil, puesto que no se puede precisar con exactitud cuándo comienza realmente ya que más que un cambio histórico, es un cambio de pensamiento. Así surge la pregunta: ¿qué cambios suscita la posmodernidad en relación a la modernidad? Principalmente tenemos un cambio en la forma de pensar que implica el fin un paradigma, con esto me refiero al fin de los grandes relatos. Lyotard (2000)⁷ definía en *La*

⁶ Puede darse el caso que encontrarse con los términos posmodernidad, o postmodernidad; ambos refieren a lo mismo.

⁷ Publicado en 1979.

Condición Posmoderna que los relatos que legitimaban el poder caen: “El gran relato ha perdido su credibilidad (...)” (p.73). Esto implica que todos los relatos teleológicos, como son el iluminista (la felicidad se obtendrá cuando el hombre obtenga los conocimientos necesarios para apropiarse de la realidad y así entender el mundo), el marxista (la felicidad se obtendrá cuando la repartición del capital sea equitativo para todos), el capitalista (la felicidad se obtendrá cuando el hombre tenga el poder adquisitivo de adquirir bienes y servicios sin que la falta de dinero sea un problema) y el cristiano (la felicidad se obtendrá cuando después de la muerte accedamos al reino de los cielos), donde la felicidad se encontraría a futuro, ya no son válidos, puesto que para poder tener un norte a donde ir habría que ubicarnos en la historia, donde si se conoce cómo es que el hombre se desarrolla a través de un proceso histórico sería posible deducir su advenimiento: “(...) cómo es que lo que es ha devenido en esto que es, y si podemos conocer cómo es que ha devenido, entonces se podrán reconocer los límites claros (...)” (Sicerone, s/f, pp.6-7).

En otras palabras, si se entienden los procesos que conllevan a que el hombre llegue a ser lo que es por medio de un análisis de su desarrollo en la historia, podríamos identificar en lo que se convertirá, si identificamos su pasado y su presente, podremos deducir su futuro. Pero esto es imposible, puesto que, como diría Vattimo (2000) en su ensayo *posmodernidad: ¿una sociedad transparente?*:

(...) se llega a disolver la idea de historia entendida como decurso unitario. No existe una historia única, existen imágenes del pasado propuestas desde diversos puntos de vista, y es ilusorio pensar que exista un punto de vista supremo, comprensivo, capaz de unificar todos los demás (...) (p.2)

Este fin de los relatos conlleva al fin de una ideología predominante, conlleva el fin de la modernidad ya que:

(...) la modernidad deja de existir cuando (...) desaparece la posibilidad de seguir hablando de la historia como una entidad unitaria. Tal concepción de la historia, en efecto, implica la existencia de un centro alrededor del cual se reúnen y ordenan los acontecimientos. (Vattimo, 2000, p.2)

En otras palabras, en la Modernidad se pretendía llegar a un discurso unitario desde el cual sería posible el entendimiento de la realidad. Pero este discurso era creado en la academia de occidente, donde todos los demás saberes quedaban relegados de la historia. Y así se da paso a una heterogeneidad de discursos: “Si en otro tiempo las ideas de una clase dominante (o hegemónica) configuraron la ideología de la sociedad burguesa, actualmente los países

capitalistas desarrollados son un campo de heterogeneidad discursiva y estilística carente de norma” (Jameson, 1992, p.43).

En consecuencia, lo que tenemos es una imposibilidad de hablar de un devenir de la historia, ya que no hay un fin al cual llegar.

Entonces ¿qué ocurre con el sujeto en esta coyuntura? Jameson (1992) expone que:

Si es cierto que el sujeto ha perdido su capacidad activa para extender sus protenciones y sus retenciones a través de la multiplicidad temporal y para organizar su pasado y su futuro en una experiencia coherente, sería difícil esperar que la producción cultural de tal sujeto arrojase otro resultado que las “colecciones de fragmentos” y la práctica fortuita de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio. (p.61)

Ya no hay unidad, puesto que el sujeto está fragmentado. La imposibilidad de articular su pasado y menos aún un futuro, lo ubican en una multiplicidad de presentes, de fragmentos, los cuales intenta significar para poder definirse, por ende produce un barroquismo de sentido en su auto-representación. Esto se produce por el rompimiento de la cadena significante:

(...) el sentido nace de la relación que liga un Significante con otro Significante: lo que solemos llamar el Significado –el sentido o el contenido conceptual de una enunciación– ha de considerarse ahora como un efecto de sentido, como el reflejo objetivo de la significación generada y proyectada por la relación de los Significantes entre sí. Si esta relación queda rota, si se quiebra el vínculo de la cadena de significantes, se produce la esquizofrenia en la forma de amalgama de significantes distintos y sin relación entre ellos. (Jameson, 1992, pp.63-64)

Como mencioné anteriormente, tanto la obra literaria como la puesta en escena presentan una fragmentación en el discurso. Cada una de las partes del texto de Kane debería ser considerado como significante, al igual que cada escena en mi representación. La falta de coherencia discursiva entre los texto de Kane da a notar claramente la ruptura de la cadena significante nombrada por Jameson. Al mismo tiempo puede interpretarse cada bloque textual dentro del texto literario no como un discurso con un fin determinado, sino más bien como una demostración del estado mental y emocional de la dramaturga al escribir cada uno de estos bloques de texto. Por momentos pueden ser muy lógicos, ya que la medicación tal como ella lo explica le devuelven cierta sanidad a su pensamiento, pero cuando el reloj marca las 4:48 y los efectos de los fármacos van perdiendo su efecto, se encuentra otra vez ida, perdida entre una multiplicidad de fragmentos de pensamientos que le cuesta estructurar de manera lógica. En cuanto a la puesta en escena, el personaje de Sarah Kane que interviene a través del video cuestiona constantemente al actor/sujeto en escena sobre lo que él piensa que es correcto hacer con la obra así como su seguridad de sentirse feliz y conforme con lo que es. Cada una de sus

intervenciones, o mejor dicho sus confrontaciones, son como el desvanecimiento de los efectos de las pastillas que Kane describe en su obra, cada confrontación devuelve al actor/sujeto a la realidad, donde su concepción sobre él mismo no es más que la recopilación de fragmentos inconexos de información y una multitud de imágenes las cuales recoge del internet, las redes sociales y los videojuegos.

En otras palabras, esta fragmentación del sujeto refiere a su imposibilidad por reducir al sujeto a un conjunto de características entendidas en clave historicista, ya que el sujeto está atravesado por discursos de distinta procedencia y de diferente materia signica. Así, por dar un ejemplo, yo, un joven de 25 años nacido en Lima, Perú, de padres de procedencia migrante y de distinta clase social, quien vive en el corazón de la metrópoli, ve entremezcladas sus costumbres, las aprendidas por sus padres, los discursos de los medios de comunicación predominantemente consumistas, principalmente del internet, etc. Si todos estos factores constituidos como experiencias están entremezclados, mi producción cultural se ve así mismo entremezclada. Es por eso que en sociedades como la peruana, donde lo foráneo y lo autóctono están en constante diálogo, la producción cultural será plural, heterogénea, híbrida, indeterminada, fragmentada; en otras palabras, posmoderna. De esta manera, uno de los factores más influyentes productores de las características mencionadas anteriormente es el internet, donde las experiencias obtenidas a través de la información que el individuo recolecta diariamente del mundo virtual llegan de fuentes procedentes de diferentes culturas y configuradas en diferentes lenguajes (texto, sonido e imagen).

2.3 El sujeto en su relación con el internet, las redes sociales y los juegos en línea

Retomando las dos conclusiones de los acápites anteriores la construcción de la subjetividad se ve claramente afectada por la escisión y la fragmentación del sujeto. El sujeto está escindido porque aquello que le es necesario para una construcción completa del yo se encuentra fuera de él, en el otro, lo cual le obliga a buscar modelos construidos bajo distintos discursos de poder (ideologías) estando constantemente alienado por dicha escisión. Así también está fragmentado ya que, en su imposibilidad por articular su pasado, presente y un posible futuro, se ve enfrentado ante una multitud de presentes, los cuales están atravesados por discursos de distinta índole. Una de las fuentes que han tomado predominancia para el sujeto en su búsqueda por constituirse como tal es el internet.

No es posible desligarnos de la idea de que el internet se ha convertido en parte importante de nuestras vidas, a tal punto que muchas personas no pueden concebir su desarrollo como tales sin estar en constante conexión a la red. Consecuentemente, nuestra percepción de la realidad se ve constantemente mediada a través de una pantalla, sea de celular, Tablet o computador por mencionar algunos: “(...) screens (...) become the discursive filters through which our experience of everyday life and our relation to it are mediated”⁸ (Dasgupta, 2002, p.121). La realidad sería para nosotros el cruce entre la realidad externa y una realidad virtual creada a partir de la relación con las redes. Es una realidad que no presenta un centro determinado, o como diría Vattimo (2000): “La realidad, para nosotros, es más bien el resultado de cruzarse y “contaminarse” las múltiples imágenes, interpretaciones, re-construcciones que distribuyen los medios de comunicación en competencia mutua y, desde luego, sin coordinación “central” alguna” (p.5).

Y el medio comunicativo que ha superado, o más bien dicho, asimilado a los otros es el internet. Hoy en día ya no es necesario estar suscrito a una línea de televisión por cable, ya que muchas cadenas televisivas ya tienen su propia plataforma virtual, donde uno puede ver el programa que desee a la hora que le plazca y donde mejor le parezca o ver la programación actual vía *streaming*. La radio también posee sus propios canales virtuales donde transmiten sus programas al igual que la televisión. Sumado a las plataformas virtuales de las cadenas televisivas y radiales se encuentran plataformas como *Netflix* o *Amazon Prime Video*, que tienen una biblioteca muy amplia de películas y series de todo el mundo o *Spotify*, plataforma donde se puede escuchar música como si de la radio se tratase, pero con la ventaja de tener una biblioteca variadísima de artistas y géneros musicales. Tampoco es de vital importancia comprar un periódico para acceder a los últimos acontecimientos suscitados en el país y el mundo, basta con entrar a la red y visitar sus propias versiones virtuales que, dicho sea de paso, son mucho mejores que la versión impresa, ya que en sus respectivas páginas recopilan la información no solo del diario del día, sino de los días, semanas y años anteriores e incluso actualizan en tiempo real la información más reciente. Cabe resaltar que no solo tenemos acceso en la red de los periódicos locales, sino también mundiales, lo cual da una casi infinita variedad de fuentes donde encontrar información regulada y no regulada por la prensa. En consecuencia, el internet ha terminado por englobar a todos los demás medios de comunicación

⁸ (...) las pantallas (...) se convierten en los filtros discursivos a través de los cuales nuestra experiencia de la vida cotidiana y nuestra relación con ella están mediadas. Traducción del autor.

en una sola red, donde el acceso a cualquier canal mencionado anteriormente queda a la disposición de cada individuo.

Pero no solamente el internet ha asimilado a los otros medios de comunicación, sino que también crea constantemente más y nuevas formas de transferir información. El internet viene a ser finalmente una gran red de transferencia de información, donde los individuos comparten los contenidos que crean con el resto del mundo, o como lo define Mathias (2008): “(...) Internet consiste en un sistema de “significados en translación”. (...) el sentimiento que podemos tener de nuestra libertad, de palabra o incluso de acción, la convicción de dar a nuestros pensamientos la textura de lo escrito (...)” (p.64). Esto quiere decir que el internet nos permite codificar nuestros pensamientos a través de la escritura, ya sea por medio de la escritura alfabética, o cualquier otro medio de escritura de programación por los cuales nos es posible crear contenido de diversa índole.

Y como se podrá deducir, el internet es un hecho social. Por ser una red de transferencia de significados en translación necesita un transmisor y un receptor, sino, solo sería un gran sistema de almacenamiento personal, por eso:

(...) Internet *es* lo que hacemos, no una infraestructura, no un proyecto cualquiera, sino lo que componemos en concurrencia y, por decirlo así, de forma recurrente: la existencia de Internet, su ser *propiamente dicho*, es ni más ni menos que el conjunto de nuestras comunicaciones efectivas, recurrentes y concurrentes –de los flujos informativos, de la *escritura en tránsito*. (Mathias, 2008, p.64)

Es en esta intrincada red de información a la que llamamos internet en donde el sujeto contemporáneo pasa a buscar constituirse como tal. Ya que los modelos de la realidad fallan en su búsqueda por la identificación, recurrirá al internet para buscar una salida a su fragmentación y su escisión. Pero es en esta búsqueda donde la fragmentación y la escisión, en vez de aplacarse, se ven amplificadas, dando como resultado una vuelta al mismo problema. Con esto quiero decir que tanto su fragmentación como su escisión se ven expuestas en su interacción con la red.

El sujeto se ve fragmentado en su relación con el internet ya que, según Dasgupta (2002) citando Jameson dice que:

Crucially, Jameson⁹ identifies the age of the computer chip and digitised information as one in which the complexity of the planetary dimensions of economic, political and cultural relations have made it well-nigh impossible for the subject in history to locate itself.¹⁰ (122)

Esto refiere al hecho de que en esta era de la información, las complejas relaciones socio-económicas, políticas y culturales, por medio del desarrollo del internet como medio principal de transmisión de información y medio de comunicación, han desarrollado una dislocación aún mayor para el sujeto en su búsqueda por posicionarse en la historia. En otras palabras, el proceso de globalización ha sufrido un avance exponencial desde que el internet, juntos al desarrollo de nuevas tecnologías, han irrumpido en la vida del hombre común. El individuo está expuesto constantemente a contenido creado desde diversas culturas de todo el mundo, también se comunica con gentes de diversas partes del globo, todo de manera simultánea ya sea por medio de las redes sociales, los foros, los videojuegos, las cajas de comentarios de diversas páginas de múltiple contenido, los videos, la mensajería virtual, etc. Todo esto produce que la percepción del sujeto se vea fragmentada a medida que interactúa simultáneamente con todas estas fuentes y sus experiencias estén determinadas no solo por lo que él comparte, sino también por lo que consume en internet.

Este fenómeno se ve con claridad al ver cómo es que el sujeto se relaciona con otros por medio de las redes sociales.

Hasta hace algunas décadas, justo antes de la explosión de las tecnologías convergentes, los sujetos se definían por una forma de ver la historia a través de la línea de tiempo, basada en la memoria del individuo y en la narrativa a su alrededor (familiares, amigos, personas cercanas). (Villegas, 2013, p.77)

Los sujetos creaban en su imaginario una línea de tiempo constituida por sus experiencias y por las narrativas de las personas circundantes que forman parte de su vida. Así, uno podía definirse como tal por medio de su propia línea de tiempo que normalmente podía verse por medio de las fotografías que el sujeto y sus familiares coleccionaban. Hasta hace unas décadas era normal la creación de álbumes fotográficos familiares, donde se coleccionaban los momentos más importantes del sujeto: su primer año, su primer día de colegio, sus cumpleaños, su graduación, etc. Así también era normal coleccionar estos mismos recuerdos en formato de

⁹En Jameson, F. (1998) *Marxism and Postmodernism*. En: Fredric Jameson (Ed.), *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. London: Verso. Pp. 33-49.

¹⁰Crucialmente, Jameson identifica la edad del chip de computadora y la información digitalizada como una en la cual la complejidad de las dimensiones planetarias de las relaciones económicas, políticas y culturales han hecho casi imposible que el sujeto se ubique en la historia. Traducción del autor.

video. En mi casa aún hay pilas de video casetes donde mis padres coleccionaban los momentos que ellos consideraban dignos de ser recordados. Pero:

Desde la emergencia de la denominada Web 2.0¹¹ y, con ella, de la apropiación por parte de las personas de las denominadas redes sociales, la constitución de esos sujetos se hace a partir de sus líneas de tiempo (Timeline). (Villegas, 2013, p.77)

Las nuevas líneas de tiempo o *timelines*, son la nueva forma en que el sujeto articula su historia. Si antes se solía guardar un registro videográfico o fotográfico de los acontecimientos importantes del sujeto en formato físico, hoy en día, se comparte de todo a través del *timeline* de las redes sociales: “La línea de tiempo, aunque secuencial, en la ocurrencia de tiempo, se entreteje con otras líneas de tiempo, y sería en este entrecruzamiento el lugar indicado para comenzar a comprender la forma como se da esa continuidad (...)” (Villegas, 2013, p.78). El *timeline* está constituido por comentarios, pensamientos, fotografías, *memes*, videos y todo lo que el sujeto comparte y quedan registrados en el *timeline* del sujeto. A su vez, su *timeline* personal se ve entremezclado con el *timeline* de sus contactos, así el *timeline* del sujeto es una amalgama de sucesos de variada relevancia. Por ejemplo, cuando entramos al *Facebook* nos podemos encontrar con *posts* sobre cumpleaños, *memes* sobre temas irrelevantes, la última canción de moda, la noticia del fallecimiento de un familiar de un amigo al cual no ves ni hablamos desde hace cinco años, fotos de la última salida a la playa de tu mejor amigo, una foto del plato de comida que otro de tus amigos está por comer, y la lista podría continuar enumerando acontecimientos de absolutamente cualquier materia. Esto produce que el sujeto ya no pueda generar un discurso unitario sobre sí mismo, ya que al estar tan enrevesada su propia línea de tiempo, todos los sucesos que podrían ser caracterizados como relevantes, pierden dicha relevancia y lo único que queda son fragmentos desperdigados de recuerdos y vivencias con los cuales el sujeto va construyendo su subjetividad. Se ve en la necesidad de afirmarse como sujeto a partir del *timeline* a través de esta recolección de fragmentos, por lo que su subjetividad está de por sí fragmentada.

La interacción del sujeto con las redes sociales tiene un fin mediático, ya que por medio de esta interacción busca comunicarse con otros sujetos y sobre todo crear una imagen que le defina para entablar dicha relación. Groys (2014) dice que el sujeto, para volverse mediático, tiende a crear una imagen pública e individualizable con el fin de sustituir el cuerpo de quien

¹¹ La web 2.0 refiere a las páginas enfocadas a la interacción entre sujetos los cuales crean y comparten contenido de manera abierta en la red. También llamada web social, su principal labor es la de facilitar el intercambio de información entre comunidades de usuarios. Entiéndase *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, *Instagram*, *Wikipedia*, entre otras de la misma índole como ejemplos de web 2.0.

la produce, todo esto por medio de la creación de personas artificiales o avatares que tienen el propósito tanto de situarse en los medios visuales como de proteger el cuerpo biológico del creador. La forma más conocida de representarse por medio de las redes es con una imagen de perfil. La imagen de perfil es con la cual nosotros queremos comunicar qué somos. Por medio de esta imagen buscamos definirnos y comunicarles a los otros usuarios cómo nos vemos, buscando la imagen ideal de nuestra propia representación. Esta imagen de perfil, en la gran mayoría de los casos, es una foto de nosotros mismos, la cual a su vez suele ser un *selfie*, o por su traducción al español autofoto.

Múltiples prácticas nacen de la autofoto [*selfie*], aquella que la persona realiza sobre sí misma y que difiere del autorretrato, dado que no sólo persigue una imagen “ideal” sino que ha llegado a implicar múltiples sentidos e intenciones. De hecho: “en las prácticas de la autofoto se generan a su vez convenciones, tanto en la producción de imágenes como en las ocasiones y formas de compartirlas, en las secuencias esperadas al intercambiarlas, o en sus usos como formas de don o recompensa”¹². (Villegas, 2013, p.80)

Por medio del *selfie* buscamos reproducir la imagen por la cual queremos definirnos. Cuenta tanto el ángulo de la cámara, el fondo, la cantidad de maquillaje, y por supuesto la cantidad de arreglos que se le aplique a la foto por medio de programas de edición que normalmente ya vienen configurados en las cámaras de los celulares más modernos que paradójicamente suele conocerse como efecto embellecedor. El *selfie* definitivamente no es la imagen que define quienes somos, sino es la imagen que nosotros pretendemos que nos defina: “(...) “un efecto de estas prácticas es favorecer formas de reconciliación con el propio cuerpo, ya que las fotos pueden proporcionar un reflejo más amable que el del espejo” (...)”¹³ (Villegas, 2013, p.80).

Esta práctica tan común entre los usuarios de las redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Tinder*, *Whatsapp* o *Instagram* buscan crear una imagen con la cual ellos mismos se sientan cómodos de mostrar, eliminando la mayor cantidad de imperfecciones en el proceso, todo con el fin de agradar a los demás usuarios y sentirse bien consigo mismos.

Así, el sujeto crea una segunda imagen, una imagen virtual de sí mismo, lo cual produce un efecto de descorporización: “(...) Vivian Sobchack (1990)¹⁴ argues that electronic technology has resulted in the evacuation of a sense of embodiment for the subject, such that

¹² En Lasén, A. (2012). Autofotos: subjetividades y medios sociales. En García Canclini, N., Cruces, F., y Urteaga Castro Pozo, M. Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Madrid: Fundación Telefónica, Editorial Ariel, pp. 253-272.

¹³ Op, cit.

¹⁴ En Sobchack, V. (1990) Toward a Phenomenology of Cinematic and Electronic Presence: The Scene of the Screen. *Post Script: Essays in Film and the Humanities* 10 (1): 50-9.

it is reduced to a “no-body”¹⁵ (Dasgupta, 2002, p.122). Este descorporización que refiere a la interacción del sujeto con las nuevas tecnologías, cuando se traslada al uso de las redes sociales, refiere al hecho de que el sujeto, por medio de la creación del perfil, de su segunda imagen virtual, disloca su propia imagen. Así ya no solo está la propia imagen real del sujeto, sino su imagen virtual. Ya no sólo busca afirmarse por medio del acopio de imágenes que encuentra en el otro, sino que también crea su propia imagen virtual, que no es la suya propiamente dicha, sino una imagen idealizada con la cual se define por medio de las redes sociales. En otras palabras, hay una reafirmación de la escisión del sujeto, ya que aquello que le falta para definirse como tal está en el otro virtual que él mismo ha creado.

Esto lo expreso abiertamente en mi puesta en escena en la parte donde Sarah Kane *hackea* mi computadora. En esta escena muestra las cosas que consumo y comparto en el internet. Una de ellas son una serie de fotos de mi perfil. Todas muestran claramente mi deseo por mostrar la imagen de rockero la cual, como podemos inferir, no es más que la evidenciación de mi escisión a partir de la creación de la imagen de perfil, donde lo que se ve en la red es la imagen idealizada y estilizada de la imagen del sujeto real.

Lo mismo puede apreciarse en la creación de avatares en lo videojuegos. En la mayoría de juegos en línea te dan la opción (y en otros es requisito fundamental) de crear un avatar para poder jugar. Los juegos de video hoy en día ofrecen una gran variedad de personalización del avatar. Algunos te colocan un avatar predeterminado al cual se le puede aplicar cambios mínimos y en otros una personalización total, pasando por el color de piel, contextura física, color de ojos, forma de las facciones del rostro, tamaño del busto si el personaje es femenino, etc. De esta manera, el jugador: “(...) percibe en la pantalla de su computadora la imagen del personaje que él diseñó durante el juego, diluyendo en su forma virtual la presencia real de su autor (sujeto)” (Hernández y Hernández, 2009, p.223).

A diferencia del perfil de las redes sociales y del *selfie*, el personaje que crea el jugador es una representación virtual creada por computadora del sujeto. El jugador diluye su imagen en la del personaje virtual, lo cual permite modificarlo de la forma que mejor le parezca, de esta manera puede ser semejante a él o puede ser una representación totalmente distinta a su imagen, incluso se dan casos donde hombres crean personajes femeninos y a la inversa, dependiendo del trato que el sujeto quiera recibir dentro de la comunidad virtual. Así, una vez más el sujeto está escindido en la representación virtual de su personaje, lo cual a su vez, al

¹⁵Vivian Sobchack (1990) argumenta que la tecnología electrónica ha resultado en la evacuación de un sentido de encarnación del sujeto, de modo que se reduce a un "no-cuerpo". Traducción del autor.

momento de acceder al juego, fragmenta su percepción tempo-espacial, ya que: “(...) en los escenarios virtuales el jugador vive la experiencia del tiempo como algo presente y continuo en compañía de otros personajes” (Hernández y Hernández, 2009, p.224).

Así, el sujeto se sumerge en un mundo virtual/ficcional que posee sus propias reglas de interacción a las cuales se somete para interactuar con otros sujetos. Lo cual se traduce en una aceptación del mundo fantástico al cual el individuo se sujeta:

Slavoj Žižek lo llama el *síntoma* cuando, citando la frase "ellos saben que, en su actividad, siguen una ilusión, pero aun así lo hacen" (Žižek 1992, 61)¹⁶ argumenta el problema de la fantasía ideológica como soporte de la realidad. En términos estrictos, en cualquiera de las dos dimensiones de lo que llamamos *realidad*, la concreta y la virtual, la fantasía nos sujeta y nos interpela de tal manera que nosotros también nos sujetamos. (Hernández y Hernández, 2009, p.241-242).

De esta manera el sujeto se ve en la necesidad de aceptar la ilusión del mundo virtual del videojuego, de la misma manera que acepta la imagen ilusoria que crea en las redes sociales como su auto-representación, para interactuar en esta segunda realidad. Tal como mencioné anteriormente la realidad es una ilusión, una ficción creada a partir de lo real, y dentro de los juegos en línea, el sujeto se somete a esta realidad creada virtualmente para poder insertarse en ella: “De esta forma, las ficciones resultan indispensables para poder afirmar la vida, son necesarias para ella (...)” (Sicerone, s/f, p.7). La aceptación de este mundo ficcional es indispensable para que el juego funcione y para que las interacciones entre los jugadores sea una experiencia gratificante. De esta manera, los sujetos que están en constante relación con los videojuegos ven su percepción de la realidad dislocada entre ambas realidades.

En conclusión, la relación del sujeto con el internet, redes sociales y videojuegos no resuelve el problema de su escisión, ya que la imagen que genera de sí mismo en la creación de perfiles, avatares y *selfies* nunca es la suya misma lo cual genera una falta producto de esta relación alienante con la imagen creada, idealizada. De la misma manera, la fragmentación del sujeto producida en la creación del *timeline* en las redes sociales es una recopilación de fragmentos en forma de experiencias sin relevancia que el sujeto trata de articular, así como la interacción con la segunda realidad, la virtual, de los juegos en línea conlleva a que el sujeto se someta a una segunda realidad que no es la realidad propiamente dicha, lo cual produce que el sujeto esté en el limbo entre ambas realidades, estando de por sí fragmentada su propia interpretación de la realidad.

¹⁶ En Žižek, S. (1992) *El sublime objeto de la ideología*, México: Siglo XXI.

Capítulo III: Reconfiguración cerebral, niveles de atención y el nuevo espectador

Mcluhan en su libro *Comprender los Medios de Comunicación* dice que cuando una tecnología entra en una sociedad la cambia completamente transformándola en una nueva sociedad; no es la sociedad más la tecnología (Mcluhan, 1996). Así mismo Dubatti (2016) dice que: “Cada tecnología determina cambios en las condiciones del vivir juntos” (p.136). De la misma manera Toffler¹⁷ afirma, en palabras de Biondi y Zapata (2017), que: “(...) cuando se introduce en una sociedad una tecnósfera o tecnología de la información, ello produce inexorablemente cambios en las interacciones humanas y en la organización social toda” (p.83).

Cuando el ser humano creó la escritura pudo replicar sus pensamientos en formas y figuras a las cuales les atribuía un sonido y en su articulación generar sentido. Pudo compartir su pensamiento sin necesidad de enunciarlo oralmente, lo cual le permitía viajar a otros territorios y, sobre todo, perdurar en la historia. Por ejemplo, a pesar de que el cristianismo ha sufrido cambios desde el antiguo testamento, la base de su filosofía, tal como la concibieron sus gestores, la del amor incondicional hacia el prójimo se mantiene como principal precepto.

La escritura ha formado desde su creación una parte fundamental en las culturas, siendo un pilar para interpretar el pensamiento del hombre y que pueda ser compartido, debatido, refutado e incluso alabado.

Al ser una expresión cultural, la escritura es un manifiesto del pensamiento, que al ser compartido puede ofrecer una nueva perspectiva sobre el mundo y depende de cada uno generar una interpretación de este. Indiscutiblemente, la forma en cómo se escribe determina la manera en cómo uno estructura su pensamiento. Por ejemplo, nosotros, los occidentalizados, estamos acostumbrados a leer de izquierda a derecha, esto genera que al ver una obra de teatro estemos acostumbrados a que las entradas se den por la mano izquierda y las salidas por la derecha, como si estuviésemos leyendo. Pero esta idea va mucho más allá. La manera en cómo se escribe determina la manera en cómo se piensa ya que antes de redactar pensamos en aquello que vamos a escribir y dependiendo de la tecnología que se use puede cambiar nuestra propia producción intelectual. Carr nos cuenta cómo Nietzsche cambió su escritura desde que comenzó a redactar en una máquina de escribir especial para personas con problemas de visión luego de que una lesión le impidiera sostener la mirada sobre las páginas que escribía a mano (Carr, 2011). Nietzsche estuvo a punto de cesar por completo su trabajo académico, pero

¹⁷ En Toffler, A. (1984) *La tercera ola*. Barcelona: Plaza Janés.

gracias a esta nueva tecnología podía retomar su trabajo, pero el hecho de escribir con esta nueva tecnología había cambiado su forma de escribir haciendo su prosa más estricta y contundente.

Ahora imagínense cómo el medio por el cual se produce la escritura afecta directamente el pensamiento:

Durante los últimos cinco siglos, desde que la imprenta de Gutenberg hiciera de la lectura un afán popular, la mente lineal y literaria ha estado en el centro del arte, la ciencia y la sociedad. Tan dúctil como sutil, ha sido la mente imaginativa del Renacimiento, la mente racional de la Ilustración, la mente inventora de la Revolución Industrial, incluso la mente subversiva de la modernidad. Puede que pronto sea la mente de ayer. (Carr, 2011, p.23)

Antes había que pensar bien antes de redactar, estructurar las palabras primero en la cabeza, ya que el hecho de escribir en papel con pluma o con bolígrafo, o redactar en máquina de escribir presentaban problemas prácticos como la posibilidad de no contar con suficiente papel o lo engorroso que era el tener que borrar la tinta. La escritura es una práctica que exige tiempo, una metodología ordenada, concentración y coherencia, y esto se ve en los escritos de tantos pensadores que han trascendido en la historia y en la cita mencionada anteriormente. Pero tal como cierra la cita, puede que esta forma de pensamiento quede desplazada por una más caótica, desordenada y efímera producida por la escritura electrónica.

En otras palabras, si el medio por el cual se redacta cambia, es posible que el modo en que pensamos cambie: “(...) cada tecnología comunicativa activa un mecanismo determinado de producción/consumo de mensajes. Generándose así imaginarios y comportamientos individuales y sociales distintos” (Biondi y Zapata, 2017, p.43).

La escritura electrónica es un manifiesto de cómo los nativos digitales y los *millennials* están estructurando su pensamiento, cómo están procesando la realidad. En este capítulo identificaremos cómo la tecnología y el internet han producido un impacto en el pensamiento, en el procesamiento de la realidad, la manera de comunicarse y relacionarse con los demás. También veremos cómo cambia el mercado y la interacción con el mismo. Así mismo veremos que las nuevas tecnologías y las redes sociales han modificado nuestra atención y propia configuración neuronal. Finalmente, luego de entender que todo lo expuesto demuestra que el sujeto contemporáneo es diferente al de generaciones anteriores, es necesario buscar un nuevo teatro, un teatro que desafíe las expectativas del sujeto en constante relación con el internet, para lo cual expondré las características más relevantes de éste y qué alternativas propongo en mi puesta en escena para la búsqueda de una propuesta estética y montaje escénico que resulten más cercanos al nuevo espectador.

3.1 La reconfiguración de las relaciones entre los jóvenes a partir de la escritura electronal

El avance vertiginoso de la tecnología y las telecomunicaciones en los últimos veinte años han producido grandes cambios tanto económicos como sociales. La manera en cómo nos comunicamos, nos relacionamos, nos vemos a nosotros mismos y a los demás se ha transformado. Tal como dije anteriormente citando a Dasgupta, la realidad, hoy en día, es decodificada a través de una pantalla, lo cual produce el paso entre una realidad en tres dimensiones a una bidimensional: “El habernos habituado a mirar el mundo –y a creer encontrar su sentido y significado– únicamente mirando el formato de la pantalla destellar” (Biondi y Zapata, 2017, p.37). Probablemente el futuro de la humanidad más próximo no sea la fusión del ser y la máquina, los androides y los implantes robóticos, donde ya no sepamos diferenciar entre el humano y la máquina, sino que pasemos a vivir en otra realidad, una virtual creada por el hombre, donde las limitaciones físicas queden relegadas y todos estemos interconectados en un éter computarizado. Y los efectos ya son palpables.

Por un lado, las relaciones sociales y la manera en que nos comunicamos los jóvenes¹⁸ ya no son las mismas que las de hace veinte años. La aparición del teléfono celular y su rápida evolución (donde ya no solo sirve para llamar o mandar mensajes de texto, sino que ahora puede hacer prácticamente todo lo que hace un ordenador) así como la masificación global de las redes sociales han producido un doble efecto: nos acercan (o debería decir, nos dan la ilusión de cercanía), pero al mismo tiempo nos distancian aún más, dando la ilusión de una “(...) proximidad permanente” (Biondi y Zapata, 2017, p.37).

Una manera de explicar cómo se configuran las relaciones entre los jóvenes (amorosa, amical, etc.) se puede observar en su escritura, específicamente la electrónica. La economización del lenguaje es una práctica común del ser humano: “(...) con el menor número de elementos debemos ser capaces de construir el mayor número de mensajes” (Biondi y Zapata, 2017, p.45). Entre las prácticas más comunes de esta economización podemos encontrar la supresión de letras, vocales repetidas adrede, la omisión de signos de puntuación y el uso de emoticones para remplazar palabras o expresar emociones. También, en muchos casos, los textos vienen acompañados de imágenes, *gifs* o videos que ayudan a clarificar el mensaje, e incluso la total supresión de textos y pasar a comunicarse con los mencionados

¹⁸ Acá me refiero a dos generaciones, la de los millennials que tal como su nombre indica son los nacidos en el milenio (del 2000 en adelante), y los llamados nativos digitales que, según Biondi y Zapata, son los nacidos entre 1980 y 1999.

anteriormente. Yo mismo practico esta última forma de comunicación. Muchas veces lo que quiero decir lo reduzco a una imagen y la respuesta que recibo es al mismo tiempo otra imagen como respuesta. Los mensajes suelen ser cortos y abren una conversación que puede extenderse sin un cierre definido, “(...) el habla electrónica configura un discurso sin fin” (Biondi y Zapata, 2017, p.45). Esto quiere decir que las conversaciones que se abren casi nunca se cierran del todo. Estamos constantemente conectados a la red en el celular o en la computadora, las ventanas a una posible comunicación siempre están abiertas, un día uno puede escribir un mensaje a través del *Messenger* y recibir una respuesta dos días después, y así puede continuar una simple conversación durante días, claro ejemplo de la necesidad de la persona por permanecer perpetuamente conectado a la red.

Esta constante conexión genera que en un ambiente social, los jóvenes estemos sosteniendo una conversación con una persona en el mismo espacio pero al mismo tiempo estar respondiendo un mensaje por el celular o posteando en el *Facebook* un comentario. Los jóvenes saltamos de una realidad tridimensional a otra bidimensional, es por eso que es normal que en reuniones familiares, citas o durante las clases, la atención esté repartida entre estas dos realidades. Es como si nunca estuviéramos del todo presentes ya que a pesar de que lo estamos en cuerpo, la atención puede estar en una conversación distante, y el salto entre realidades es intermitente, ya que la economización de la escritura electronal nos permite responder, comentar e iniciar conversaciones en cuestión de segundos. En palabras más simples: estamos, pero no estamos.

Todo esto da como resultado que las relaciones entre los jóvenes sean efímeras y superficiales. La manera en cómo nos comunicamos con los demás afecta directamente a la manera en cómo se vinculan las relaciones. Si las conversaciones son fugaces no hay tiempo para conocer realmente a las personas, la economización del lenguaje en el discurso hace que muy pocas veces este sea profundo y deja poco espacio para la reflexión.

En conclusión, nos encontramos en una época en donde la manera de comunicarnos y relacionarnos con los demás genera vínculos frágiles en las relaciones entre los sujetos, y los mensajes, al mismo tiempo que la información, pierden relevancia. Si el teatro es un medio en el cual, por medio del convivio se busca generar una comunicación entre actores y espectadores, la manera de establecer el canal comunicativo debería modificarse. Ya no nos bastaría solamente recurrir a la palabra, es probable que se necesite otros métodos para conseguir una comunicación con el espectador. En mi puesta en escena propongo derrumbar la cuarta pared para establecer un diálogo directo y por medio de la autorreflexividad me coloco en escena como ser humano y discurso desde mi propia voz, sin intermediación de un

personaje, pero sí intermediado por el multimedia. En escena soy yo junto a los espectadores, dialogando sobre nuestra cada vez más avanzada virtualización, pero realizada desde la virtualización con el fin de generar un crítica sobre nuestra propia escisión y fragmentación generada a partir de nuestra relación con el internet.

Dicho esto, es cierto que la tecnología nos acerca, pero aun así, la mensajería instantánea, el e-mail y el videochat están mediadas por las pantallas, hay una pared virtual que nos separa. El teatro derrumba la pared virtual y permite la comunicación directa entre personas que comparten un mismo espacio. Según Dubatti (2016): “El teatro consiste en un acontecimiento convivial en el que, por división del trabajo, los integrantes del convivio producen y expectan acontecimientos poiéticos corporales (físicos y físico-verbales)” (p.38). Pero si la virtualidad ya es parte de nuestras vidas, relegarlas fuera del teatro podría parecer poco favorable.

Aun así, no sería posible concebir al teatro sin por lo menos un actor, un cuerpo aureático que genere poésis en escena:

La base insoslayable del acontecimiento teatral está en el convivio. Para que haya convivio dos o más personas tienen que encontrarse en un punto territorial y sin intermediación tecnológica que sustraiga la presencia viviente, aurática de los cuerpos en la reunión. El teatro es una reunión territorial de cuerpos. (Dubatti, 2016, p.134)

Como actor no aprecio la idea de un teatro generado por computadora o un teatro hecho por robots. Es cierto que detrás de estas tecnologías hay un ser humano que las creó, pero es justamente la poésis generada por los cuerpos en escena lo que genera el placer estético que nos brinda el teatro. Aun así, el uso de recursos multimedia se ha ganado un lugar en muchas obras teatrales; hablamos de tecnovivio: “Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica” (Dubatti, 2016, p.135). He visto obras en donde los actores aparecen proyectados en el escenario y al mismo tiempo están en escena lo que les permite interactuar con ellos mismos, o actores que están en escena frente a una cámara y la proyección de este es lo que toma el foco. Incluso hay obras en donde hay actores que solo aparecen en video. La interacción del actor con personajes digitales es un recurso ya visto en el teatro alrededor del mundo. Pero si no hubiera cuerpos en escena que interactúen con el multimedia, la experiencia sería más cinematográfica que teatral.

Dicho esto, en mi puesta en escena el multimedia juega un papel fundamental. Es cierto que derrumbo la cuarta pared, pero no puedo evitar hablar del internet y los medios sin virtualizar mi propia imagen e interactuar con personajes creados por este medio. Esa es la manera particular por la cual encuentro pertinente el uso de recursos multimedia en escena.

Establezco un diálogo bilateral con el espectador y utilizo las proyecciones para ampliar no solo las posibilidades actorales que genera este recurso, sino también para acercar mi discurso al espectador contemporáneo.

3.2 el sujeto consumidor, productor y producto

Capitalismo y neoliberalismo no son palabras ajenas a mi generación. Vivimos en la época del capitalismo avanzado, como diría Jameson, donde el mercado se sectoriza. Un mercado que se segmenta progresivamente para ajustarse a los gustos específicos de los diferentes grupos y sectores humanos. Hay plataformas virtuales de compra para cualquier cosa que uno pueda imaginarse. Por ejemplo, si estoy buscando comprar ropa barata ingresaré a *Wish* o si estoy buscando comics iré a www.tiendascomics.com. Hoy en día es muy fácil satisfacer las necesidades del consumidor, necesidades que muchas veces son creadas por el mismo mercado y llegará al consumidor en un bombardeo de publicidad (*online ads, pop ups* en forma de imagen y video, etc.) la cual no permite que el consumidor no esté enterado de la última moda (*treanding*). De esta manera el mercado está en constante movimiento, para que el individuo siempre tenga algo en qué gastar su dinero:

La principal preocupación, entonces, es la de adecuación: “estar siempre listo”, tener la capacidad de aprovechar la oportunidad cuando se presenta, desarrollar nuevos deseos hechos a medida de las nuevas e inesperadas atracciones, “estar más enterado” que antes, no permitir que las necesidades establecidas provoquen nuevas sensaciones redundantes o reducir la capacidad de absorberlas y experimentarlas. (Baumann, 2002, pp.82-83)

De esta manera el mercado se adecúa a las necesidades del consumidor. Por ejemplo, las publicidades que se ven en *Facebook* muchas veces se generan a partir del historial de búsqueda, páginas compartidas o tipos de comentarios que, por medio de un algoritmo, deduce qué clase de producto o servicio el usuario pueda preferir.

“(…) la sociedad posmoderna considera a sus miembros primordialmente en calidad de consumidores, no de productores. Esa diferencia es esencial” (Bauman, 2002, p.82). Bauman escribe estas líneas a inicios de siglo arguyendo que el individuo necesita consumir la mayor cantidad de productos con el fin de sostener un determinado estilo de vida y que estén acorde a la imagen que quieran proyectar. Esto es cierto hasta nuestros días, pero cabe resaltar que ya no somos solo consumidores, producimos constantemente.

Podemos hacer uso de plataformas como *Mercado Libre*, *Facebook* y su *Marketplace* o *Ebay* donde nos permiten vender artículos usados o nuevos así como artículos creados por

nosotros mismos al precio que escojamos sin costo alguno, al menos que queramos que nuestro producto sea visto por más personas y de esta forma pagar para publicarlo mejor. De la misma manera podemos vender servicios, ya sea publicitar tu banda de música, tu servicio de fotografía o de *catering*. Incluso puedes vender entretenimiento y el ejemplo más claro es *Youtube*. Dependiendo a la cantidad de vistas que obtienen tus videos y de suscriptores puedes asociarte a *Youtube*, que dicho sea de paso pertenece a *Google*, de esta manera, a mayor cantidad de vistas, más dinero se obtiene. Pero *Youtube* no paga por el contenido o la calidad de los videos, sino que paga por poner anuncios en estos. Así, a mayor cantidad de personas que miren los videos, mayor cantidad de personas a las que les llegará la publicidad. Y dependiendo la clase de contenido de los videos que uno produzca, otras empresas pueden pagar para que el *youtuber* publicite su marca en el video, ya sea usando el producto, recomendándolo o volverlo parte del contenido total. Y finalmente, uno también puede vender su imagen, ya sea por *Facebook*, *Instagram* o *LinkedIn* uno puede publicitarse como actor, modelo, bailarín, músico, abogado o cualquier profesión o actividad a la que uno se dedique al compartir fotos o videos con una imagen producida.

De esta manera, el sujeto contemporáneo deja de ser un mero consumidor para convertirse en un ávido productor al volver su imagen pública. Pero al mismo tiempo que uno se vuelve productor se convierte en producto: “No hay duda de que toda persona pública es también una mercancía y de que cada gesto hacia lo público sirve a los intereses de numerosos inversores y potenciales accionistas” (Groys, 2014, pp.16-17). Todas las plataformas a las que me referí en el párrafo anterior son ante todo, plataformas de publicidad. Utilizan la imagen del sujeto productor como medio para publicitar a las grandes compañías. Al fin de cuentas, el sujeto es consumidor, productor y producto en su interacción con el internet.

3.3 La concentración y el impacto del internet en el cerebro

Puede parecer que hasta el momento no he hecho más que resaltar las características negativas del internet. Quiero dejar en claro que los beneficios que nos ha dado son sin duda invaluable. Esta tesis no hubiese sido posible sin el internet ya que la gran mayoría de libros citados en este trabajo los conseguí por medio de búsquedas en *Google*, páginas académicas, foros, videos en *Youtube*, libros compartidos por *Facebook*, etc. He conocido a nuevos autores y libros recientes de autores conocidos que escriben en lengua extranjera y que si no fuera porque sus libros están en la red y traducidos en España, México o Argentina no hubiera podido

acceder a dicha información porque sus libros aún no están a la venta en las librerías de mi país. Las facilidades que nos ofrece el internet son incontables en la vida diaria: puedo pedir comida a domicilio, pagar el recibo de la luz y el agua, leer los diarios sin tener que comprar uno en físico, comprar ropa del extranjero que a cabo de un tiempo llega a la puerta de mi casa, hablar con un compañero o un familiar que viva en otro país ya sea por mensajería electrónica o por videochat y la lista podría seguir. Prácticamente todo lo que necesitamos y lo que no podemos encontrarlo en la red. Nos ha facilitado la vida de tal modo que parece imposible pensar vivir sin conectarnos, de hecho, nos es imposible, después de todo el internet se ha convertido en una necesidad ya sea por trabajo, estudios o simplemente comodidad y entretenimiento.

No podemos ignorar el impacto en nuestras vidas que ha generado el internet, social, política y económicamente. Pero también hay que tener en cuenta que, tal como cambió estos tres aspectos en nuestras vidas, también está cambiando la manera en como procesamos la realidad, cómo ha cambiado nuestro nivel de atención e incluso la manera en como nuestras conexiones neuronales se reconfiguran.

Ya he expuesto la manera en cómo nuestra percepción e interpretación de la realidad ha cambiado a partir de la interacción con el internet, pero no cómo afecta el nivel de concentración.

“Como sugería McLuhan, los medios no son sólo canales de información. Proporcionan la materia del pensamiento, pero también modelan el proceso de pensamiento” (Carr, 2011, p.18). La manera en cómo se estructuran las conexiones sinápticas define nuestra personalidad. En otras palabras, podría decirse que quien realmente somos es el conjunto de experiencias que configuran patrones en la sinapsis del cerebro, patrones los cuales son diferentes y únicos en cada persona. A mis veinticinco años puedo asegurar que mi capacidad de procesar información es más rápida que la de mi padre, un catedrático, hombre de letras y acérrimo lector y escritor. Mi capacidad de amarrar conceptos también es más veloz y tengo que atribuirle al internet estas capacidades mejoradas. Mi cerebro está acostumbrado a un bombardeo continuo de información, su relevancia no es lo que importa, por el momento, sino su cantidad. Estoy tan acostumbrado a recibir información en grandes cantidades que mi cerebro se vuelve más selectivo, por ejemplo, si estoy leyendo una noticia en la plataforma virtual del diario *El Comercio*, no lo leeré por completo, sino que iré saltando oraciones y párrafos en búsqueda de la información relevante para luego dar clic en el siguiente hipervínculo que me lleve a otra noticia.

Al haber tal cantidad de información rondando en la red, el cerebro economiza tiempo tratando de encontrar la data con mayor relevancia, y esto no se aplica solamente a noticias o artículos, también pasa en el *timeline* de *Facebook*, donde mientras hago *scrolling* en las sección de inicio de la página escogeré leer o ver las fotos que capten mi atención. Paradójicamente, la apabullante cantidad de información y contenido en la red también nos convierte en procrastinadores, ya que es muy fácil perderse entre tanto material a solo un clic de distancia. Ahora sí es importante hablar de la relevancia del contenido.

Para explicarlo mejor daré otro ejemplo. Una tarde estaba buscando información para este trabajo en la red. Como es de costumbre, siempre mis búsquedas van acompañadas de algún fondo musical seleccionado previamente en *Youtube*. Mientras buscaba lo que necesitaba para continuar mi redacción de pronto en la lista de reproducción entra una canción que no deseo escuchar, por lo cual regreso a la pestaña del *youtube* para buscar otra, en la búsqueda me encuentro con un video que titula “*Los jefes más difíciles en la saga Dark Souls II*”, así que por curiosidad le doy clic, a mitad del video de quince minutos de duración veo que el *streamer* está usando una espada que nunca había visto en el juego, por lo que abro una nueva pestaña para buscar en un foro especializado en el tema cómo conseguirla. Luego de que aprendo cómo hacerlo regreso al video, que de por sí es muy divertido. Cuando termina veo el reloj y me doy cuenta que una simple búsqueda que tenía por objetivo encontrar un artículo específico que normalmente me llevaría unos cinco minutos terminó por extenderse a casi media hora.

La selectividad de información y el procrastineo son dos caras de la misma moneda. Y esto afecta directamente nuestro nivel de atención. Carr (2011) nos cuenta cómo la interacción con el internet ha cambiado radicalmente su relación con los libros:

Ahora mi concentración empieza a dispararse después de una página o dos. Pierdo el sosiego y el hilo, empiezo a pensar qué otra cosa hacer. Me siento como si estuviese siempre arrastrando mi cerebro descentrado de vuelta al texto. La lectura profunda que solía venir naturalmente se ha convertido en un esfuerzo. (p. 17)

De la misma manera, Susan Greenfield (2015), una neurocientífica británica de renombre, identifica que tanto la prensa escrita como la televisiva se han adaptado obligatoriamente a un nuevo público que tiende a dispersar su atención:

In the United Kingdom, the advent of I, and abbreviated versión of the national quality paper *The Independent*, and the introduction on the BBC of the 90 Second News Update stand as testimony to the demand of an ever larger constituency of readers and viewers –not just the

younger generatiior– who have a reduced attention span and are demanding print and broadcast media to match.¹⁹ (s.f.)

Al igual que Carr mi atención se dispara rápidamente y al mismo tiempo espero que las fuentes donde consigo información sean concisas, inmediatas y de fácil acceso. La multiplicidad de ventanas, todas con un contenido distinto, obligan a la mente a dispersarse entre ellas, de esta manera la experiencia de surfear por la red se vuelve más veloz, sencilla y efectiva.

Cabe resaltar que esta nueva forma de interactuar con la información no produce que internautas lean menos, como normalmente se piensa. De hecho, estamos en contacto con palabras escritas desde que prendemos la computadora, tipeamos una dirección de internet, leemos el historial de búsqueda, reseñas, comentarios, recetas de cocina, entrevistas periódicos, libros, novelas y la lista puede continuar.

Se ha convertido en un cliché decir que la gente joven lee menos. (...) El fenómeno masivo uso de cabinas públicas de internet ha sido profundamente estudiado. Gran número de personas que en el Perú acceden a internet a través de cabinas públicas –que según INEI alcanza el 30% de la población– leen. ¡Y esas personas no precisamente han cambiado *El ingenioso idalgo...* por internet! (Biondi y Zapata, 2017, p.30)

Dicho esto, vemos que una nueva configuración neuronal se abre paso, un nuevo cableado especializado para adaptarse a la vida con el internet. Pero ¿qué es lo que realmente cambia en nosotros para que la atención y la percepción cambien drásticamente? Lo que es diferente es nuestro cerebro.

Los estudios en neurociencias han avanzado progresivamente en el transcurso de las últimas décadas, cada vez vamos conociendo más sobre esta intrincada máquina a la que llamamos cerebro. Antes creíamos que el cerebro se desarrollaba en la niñez, y una vez configurado, en la adultez no era posible cambiar los canales sinápticos. Se creía que nacíamos con un número de neuronas y que estas no se podían regenerar. Ahora sabemos que el cerebro puede adaptarse y reconfigurarse hasta el día en que muramos y que el número de neuronas en el cerebro va variando de acuerdo a la edad y el modo de vida del individuo, que las neuronas pueden, hasta cierto grado, regenerarse, y que si se pierden gran cantidad de estas en un accidente, las que aún viven pueden remplazar las funciones de las que murieron. “Nuestros cerebros están en constante cambio como respuesta a nuestras experiencias y nuestra conducta;

¹⁹ En el Reino Unido, el advenimiento del yo, la versión abreviada del periódico nacional de calidad The Independent, y la introducción en la BBC de la 90 Second News Update son un testimonio de la demanda de un público cada vez mayor de lectores y televidentes -no solo la generación más joven- que tiene una capacidad de atención reducida y exigen a los medios impresos y de difusión que se igualen. Traducción del autor.

reorganizan los circuitos “con cada entrada sensorial, acto motor, asociación, señal de recompensa, plan de acción o [cambio de] conciencia” (Carr, 2011, p.46).

Esta característica es innata al ser humano y se llama neuroplasticidad:

La neuroplasticidad, afirma Pascual-Leone, es uno de los productos más importantes de la evolución, un rasgo que permite al sistema nervioso “escapar de las restricciones de su propio genoma y adaptarse así a presiones ambientales, cambios fisiológicos y cualesquiera otras experiencias. (Carr, 2011, p.46)

En el habla popular suele decirse que una persona no puede cambiar, que si presenta algún rasgo negativo, este lo tendrá de por vida. Esta afirmación está lejos de ser real, ya que, como hemos visto, la neuroplasticidad de nuestro sistema nervioso nos permite reorganizar los canales sinápticos para aprender nuevas actividades, cambiar hábitos y reforzar los ya adquiridos.

Pero, a pesar de que tengamos la capacidad de rearticular los canales sinápticos, en contraposición a esta cualidad, el cerebro, con el fin de poder fijar los caminos ya creados para poder desarrollarlos y mejorarlos con el tiempo, suele preferir seguir desarrollando los caminos ya creados.

La paradoja de la neuroplasticidad, observa Doidge, es que, con toda la flexibilidad mental que nos otorga, puede llegar a encerrarnos en “comportamientos rígidos”. Las sinapsis químicamente provocadas que enlazan nuestras neuronas nos programan, en efecto, para querer mantener en ejercicio los circuitos que ha formado. Una vez que hemos cableado un nuevo circuito en nuestro cerebro, escribe Doidge, “anhelamos mantenerlo vivo”. (Carr, 2011, p.50)

Y es fácil entender por qué, si no reforzamos los caminos sinápticos, no sería posible poder aprender funciones básicas de sociabilidad o destrezas motoras. Es necesario fijar para poder desarrollar. Claro está que este refuerzo no siempre resulta positivo, ya que, al mismo tiempo que desarrollamos conductas y destrezas necesarias, también podemos, con la misma facilidad, reforzar conductas negativas: “(...) muchas adicciones se ven reforzadas por el fortalecimiento de esas vías plásticas en el cerebro” (Carr, 2011, p.51).

Es por eso que es común escuchar la frase popular mencionada anteriormente, porque los individuos suelen repetir las mismas conductas constantemente, después de todo, es más sencillo para el cerebro reforzar que modificar.

Ahora ¿qué sucede con la mente del sujeto cuando refuerza una actividad o comportamiento y deja de practicar otros? Lo común sería que el cerebro, al no reforzar las conexiones que no usa regularmente las reemplace por unas nuevas: “Si dejamos de ejercer nuestra capacidad mental –escribe Doidge–, el cerebro no se limita a olvidar: el espacio que

dedicaba a las viejas habilidades se entrega a las nuevas habilidades que se practican en su lugar” (Carr, 2011, p.51). Es por eso que la atención ha cambiado. Debido a que practicamos el estilo descentrado de la búsqueda de información del internet y no practicamos la focalización y atención, es normal que en la vida cotidiana estemos buscando replicar esa forma de relacionarnos con el internet en nuestra vida fuera de él.

De la misma manera pasa en el teatro. El espectador buscará este mismo efecto al ver una obra teatral. Lo cual demanda cambios en la estructura de una puesta en escena. Si el espectador presenta dificultades para focalizar la atención en un mismo punto de manera prolongada, el teatro debería brindarle múltiples puntos focales, pero sin abarrotar la escena de los mismos, y cuidando que el tiempo que duren las escenas no sea muy largas como para que el espectador pierda el interés, ni muy cortas como para que el espectador no haya podido captar la idea o el mensaje.

Estos aspectos que la neurociencia investiga son de vital importancia para entender cómo el cerebro ha cambiado a partir de su relación con el internet y las nuevas tecnologías. Pongamos otro ejemplo: imagínese que un niño pasa la mayor parte del tiempo en el internet. Posee un celular el cual lleva a la escuela y prefiere jugar o chatear en vez de socializar con sus compañeros de clase. Su cerebro, al no practicar los códigos básicos de la interacción social no los desarrollará correctamente, lo cual puede desembocar en conductas antisociales, que el niño se aparte y tenga pocos amigos o simplemente decida no relacionarse. Volvamos al ejemplo de la lectura. Si el cerebro está acostumbrado a buscar información de manera rápida, selectiva e inmediata tendrá dificultades al intentar sostener una lectura prolongada. Si está acostumbrado a la inmediatez y el *multitasking*, se le hará complicado mantener la atención focalizada en una sola actividad.

Entonces, si hablamos de un sujeto el cual tiene como característica la dispersión de la atención, la dificultad para mantener el foco en un mismo asunto, que está acostumbrado al bombardeo de información inmediata, en otras palabras, los *millennials* y los nativos digitales, hablamos de un nuevo espectador.

3.4 Las características del nuevo espectador. El espectador virtualizado

Un sujeto descentrado y escindido es aquél que intenta rearticularse por medio del otro, de los medios, del internet. Intenta construir su historia, su personalidad y su imagen en esta sociedad cada vez más posmoderna y mediatizada gracias a la globalización, un sujeto

atravesado por discursos de múltiple materia signica, lo cual genera que su producción cultural, tanto la que consume como la que produce, sea híbrida. Estamos frente a un nuevo espectador, ante un sujeto que vive en un mundo cada vez más codificado, que vive en el simulacro: “(...) el simulacro es, por un lado, “no-realidad”, el “exterminio de realidad”, una forma vacía. Por otro, Baudrillard lo identifica con la hiperrealidad, la “más real que lo real”, la “realidad de alta definición”, perfecta, absoluta y pura” (Vaskes, 2008, p.201).

La realidad, como ya expuse en el capítulo anterior, no es lo mismo que lo real, es la ilusión de lo real. La realidad es lo que percibimos de lo real por medio de los sentidos y por esta razón, siempre será imperfecta. Siempre será distinta a lo real. De hecho, la perfección de por sí no existe, no es más que un constructo creado por el hombre para pensar que fuera de la propia imperfección, violencia y fealdad del mundo es posible encontrar algo puro, inmaculado y proporcionado dentro o fuera del mismo.

Tomemos como ejemplo la idea expuesta anteriormente de la imagen mediatizada. La reproducción de la imagen mediada por las redes sociales no es la misma que la imagen real del sujeto. Los filtros para las fotos, las aplicaciones que retocan la imagen e incluso el ángulo desde que se toman la foto, la perspectiva que se quiere dar del sujeto y de su entorno, son de por sí un simulacro. Producimos el simulacro para suplantar la imagen real del sujeto, por lo cual esta nueva imagen producida suplanta a la real al ser reproducida constantemente en el *timeline* del sujeto. Esta imagen se vuelve más real que lo real, una imagen ideal que busca la perfección. Y los medios saben que el sujeto buscará consumir siempre la idea de perfección. Es por eso que hoy en día la mejor manera de marketear un televisor es decir que posee imagen de alta fidelidad o *high definition*, te prometen que la imagen será igual, o incluso superior a la imagen real.

Si el sujeto no puede diferenciar que el simulacro, la ilusión, es diferente a la realidad, entonces la tomará como si en verdad lo fuera: “Mientras una ilusión no es reconocida como un error, su valor es exactamente equivalente al de una realidad. Pero una vez reconocida la ilusión como tal, deja de serlo”²⁰ (Vaskes, 2008, p. 203). Lo que no es real se toma como si lo fuera.

Cuando hablo de un nuevo espectador me refiero, como mencioné antes, a aquel que vive entre las dos realidades, la física y la virtual. Este nuevo espectador está acostumbrado a recibir del internet, la televisión y el cine (y en casos específicos la realidad virtual) un tipo de entretenimiento que el teatro no le puede dar. El montaje de estos medios es distinto y el ojo

²⁰ Ver en Baudrillard, J. (1996) *El crimen perfecto*. Barcelona: Editorial Anagrama.

de este nuevo espectador espera un resultado similar al ver una obra de teatro. Y mientras la tecnología de la realidad virtual que avanza a pasos agigantados tome por asalto nuestra sociedad, puedo asegurar que el teatro entrará en una nueva crisis. De ahora en adelante me referiré a este nuevo espectador como el espectador virtualizado, ya que al desprenderse constantemente de la realidad su percepción de la misma es fundamentalmente distinta.

En resumidas cuentas identificamos la primera característica del espectador virtualizado: La preferencia por el simulacro sobre la realidad. Esto quiere decir que tenemos ante nosotros un nuevo espectador que está acostumbrado a vivir en el simulacro. Dicha afirmación implica un cambio en el arte y en la forma de hacer teatro.

El teatro es una forma de simulación, aunque, para ser más exactos, la simulación es la manera en cómo funciona el arte, al presentar mediante una forma modal un plus de sentido se consigue generar un artificio. Pero la forma en que se generan los objetos artísticos ha cambiado en la historia. Recordemos que lo que busca el arte es proponer diferentes perspectivas de la realidad. Vaskes identifica que Baudrillard destaca tres formas en cómo se genera la simulación: a través de la falsificación cuando la imagen imita la realidad, la producción cuando la imagen deforma la realidad y la simulación cuando la imagen deja de tener relación con la realidad (Vaskes, 2008). Aplicando estos conceptos al arte identificamos que, por ejemplo, en el realismo se buscaba la imitación de la realidad (falsificación) y en el surrealismo se buscaba la deformación de la realidad (producción), pero ¿es posible afirmar que en el teatro contemporáneo nos limitemos a la simulación expuesta finalmente, cuando la imagen deja de tener relación con la realidad? Puede pasar cuando el teatro se ve solo como espectáculo, buscando la risa fácil, aquel teatro que abusa de estereotipos sexistas, clasistas y/o raciales. El teatro se convierte en esta simulación que Baudrillard identifica. El teatro deja de tener relación con la realidad.

El mundo cada vez más capitalista ha empujado al arte, en numerosas ocasiones, a convertirse en puro simulacro. En la escena teatral limeña la cartelera está plagada de este tipo de teatro, después de todo resulta rentable y de fácil acceso. Pero no creo que esta sea la forma que el nuevo espectador busque.

Considero que habría que buscar la manera de usar el simulacro y exponerlo como tal, para que el nuevo espectador pueda cuestionarlo y la forma en cómo yo encuentro la forma de hacerlo es mediante la autorreferencialidad.

Por medio del *Stand-up* consigo romper el simulacro, cuestionando no solo el espectáculo y mi propia actuación, sino cuestionando principalmente el hecho de que vivimos

constantemente en el simulacro. Dar a notar al público a qué nivel de alienación uno puede llegar al no poder diferenciar la realidad de la simulación.

Por otro lado identificamos la segunda característica del espectador virtualizado: la necesidad de múltiples puntos focales. Esto lo deduzco a partir de la afirmación que el sujeto contemporáneo no puede focalizar la atención en un mismo punto, tema o situación por un tiempo prolongado debido a que en su interacción con el internet y las nuevas tecnologías la multiplicidad de pantallas han modificado su capacidad de hacer más cosas al mismo tiempo y así dispersar su atención en varios puntos a la vez.

Luego de realizar una pequeña encuesta entre mis compañeros de aula me di cuenta que, al igual que yo, tenían problemas para sostener una lectura prolongada. También me di cuenta que, al igual que yo, tenían problemas para ver una obra que durase más de hora y media. Cuando voy al teatro siempre espero ver obras que oscilen entre los cuarenta y cinco y sesenta minutos de duración, ya que las obras largas, por más que estén bien actuadas, me cuesta esfuerzo el poder mantener la atención por tanto tiempo, haciendo que inevitablemente me distraiga. Y no parece raro el hecho de que la mayoría de obras que se montan en Lima no pasen de la hora y media, porque saben perfectamente que, en caso de durar más, es muy probable que el público se aburra. Es cierto que hay excepciones.

La inmediatez del internet y las múltiples pantallas han recodificado nuestra percepción haciendo que prefiramos lo condensado y lo veloz sobre lo extenso y sostenido. El teatro, entonces, debe retar la mirada de este nuevo espectador virtualizado.

En este punto considero hacer una comparación entre el teatro y el cine. ¿Por qué nos resulta más cómodo ver una película de dos horas y no una obra de la misma duración? Quizá la respuesta se encuentre en que en el cine, a pesar de solo proponer un punto de vista, el de la cámara, tiende a cambiar la perspectiva constantemente. El montaje de las películas de Hollywood es cada vez más rápido y lleno de efectos especiales. Los efectos creados por computadora se ven más creíbles e impresionantes, por lo que el punto focal cambia constantemente. Nos llenan la pantalla de colores y movimiento que no nos dan oportunidad de dirigir la mirada a otro lado que no sea la gran pantalla.

A continuación daré un ejemplo de cómo el montaje puede cambiar la perspectiva de una escena. Pensemos en una escena en donde una pareja pelea por una infidelidad. En una película veremos una toma del actor pidiendo disculpas, segundos después vemos la cara y la reacción de la pareja que escucha indignada, luego tenemos un plano abierto de los actores y vemos que están en un cuarto de hotel, seguido a esto la actriz se molesta y se dispone a salir, vemos una toma donde la actriz se dirige a la puerta, después una toma de la cara del actor

pidiéndole que no se retire, luego una toma de ella cerrando la puerta, una vez más la cara de preocupación del actor que se queda parado son decir nada, una toma de la actriz ya al otro lado de la puerta que no sabe si irse o no, y finalmente un plano del actor, devastado porque la chica se fue, rompiendo las cosas que encuentra en el hotel. Supongamos que esta escena dura alrededor de cinco minutos, como mucho, ahora imaginemos la misma escena en una sala de teatro. Vemos todo lo que pasa, pero sin los cambios de perspectiva que da el cine. El espectador virtualizado hará un esfuerzo por mantener su atención, pero lo más probable es que se disperse parcial o totalmente.

Como respuesta a esta característica del espectador virtualizado decidí trabajar mi propuesta escénica en bloques cortos, los cuales se enlazan por medio del *Stand-up* y así intercalar los textos de la dramaturgia con otros de mi creación. La estructura de la obra de Kane me permite mover los fragmentos y escoger aquellos que se acoplen a mi discurso. El uso de tres pantallas proyectadas me da la posibilidad de dirigir la mirada del espectador de la escena a la proyección, con una edición similar a la de los *videobloggers* de *Youtube*. Procuero de esta manera jugar con la mirada del espectador virtualizado con una performance que oscila entre lo cotidiano y lo poético, lo convivial y lo tecnovivial, la comedia y el drama, la ficción y la no ficción. El trabajar con estos conceptos duales resulta efectivo a la hora de entablar una comunicación con el espectador virtualizado.

Algo que también tuve en cuenta a la hora de realizar la dramaturgia escénica es nunca subestimar al espectador. El espectador virtualizado espera que la escena rete su entendimiento. Después de todo: “(...) parece ser que nunca más las nuevas generaciones aceptarán discursos (y aun productos) de terceros sin intervenir en su construcción” (Biondi y Zapata, 2017, p.47). Así llegamos a la tercera característica del espectador virtualizado: el cuestionamiento de los discursos y su intervención en los mismos.

Como veíamos anteriormente, el sujeto, a partir de su interacción con el internet, es un ávido productor de contenido. No solo consume, también produce, y aquello que consume suele tener un filtro en donde el usuario puede comentar, calificar hasta incluso intervenir directamente con el servicio o producto que se le ofrece. Para las compañías es muy importante el *feedback* que obtienen de sus consumidores ya que en el mercado volatilizado de la red los usuarios tienen la libertad de cambiar de producto o servicio por otro que ofrezca mejores características. Por ejemplo la gente de mi generación recuerda con nostalgia las redes sociales *Hi5* y *MySpace*. Antes que el *Facebook* se convirtiera en la red social más usada por los internautas, acá en Latinoamérica, hace unos quince años atrás más o menos, la gran mayoría

se registraba a *Hi5*, donde subían sus fotos, videos y compartían historias. Hasta que vino el *Facebook* y la gente comenzó a preferir esta página sobre otras como las ya mencionadas.

MySpace, el lugar favorito para encontrar las últimas novedades de los artistas de moda (sobre todo los ligados a la música), dejó de ser interesante ante las galerías de fotos, los enlaces a videos, los toques, los likes, el chat, las aplicaciones, entre otras características que Facebook comenzó a sumar a su innovadora oferta. En América Latina dominaba con mucha ventaja la red social Hi5 (70 millones de usuarios) que se ubicaba en el top 25 de los sitios web más visitados de internet. Tuvo un errático viraje hacia los juegos sociales y los cambios en diseño comenzaron a generar controversia entre sus usuarios que se resistieron en un principio a cambiar de plataforma pero finalmente fueron seducidos por Facebook. (Isla, 2014, 4 de febrero)

Como podemos ver, es importante para las compañías mantenerse a la vanguardia y escuchar a sus usuarios, porque de no ser así los internautas pueden dejar de usar el servicio y en consecuencia caer en bancarrota y cerrar o vender la compañía.

De la misma manera, los mismos internautas que crean su propio contenido deben estar pendientes de las reacciones que producen sus contenidos como los *bloggers* o los *youtubers*. Por ejemplo, acá en Latinoamérica es muy conocido un *youtuber* llamado Ángel David Revilla, más conocido como Dross. Comenzó como *blogger* y periodista de videojuegos. Cuando pasó al *Youtube* hacía contenido variado, desde reviews de videojuegos, videoblogs sobre su vida personal o sobre política, hasta videos donde *trolleaba*²¹ a otras personas solo por diversión. Siguió con esta fórmula varios años ganándose un *fanbase*²² sólido, pero reducido, ya que sus videos no solían llegar a alcanzar el millón de vistas. Luego comenzó a hacer videos donde contaba historias de terror y hacía sus ahora famosos “tops siete”, donde clasifica de manera descendente algún tema que trate lo paranormal, lo raro y, según sus propias palabras, lo perturbador. Fue tal el éxito de su nueva fórmula que la cantidad de suscriptores subió exponencialmente, alcanzando hasta la fecha más de quince millones de suscriptores y sus videos nunca bajan de las dos millones de vistas alcanzando el más popular las treinta y siete millones de reproducciones. Y esto lo logró gracias al *feedback* que recibió de su audiencia en aquellos primeros experimentos, siendo hoy en día uno de los canales más populares en lengua hispana.

²¹ El *trolleo* es una práctica muy común en el internet. Se usa para denominar una broma.

²² La palabra *Fanbase* es usada para definir a la conformación de los fanáticos o seguidores de un canal, grupo, *blogger*, *Youtuber*, etc. Suelen ser acérrimos seguidores del contenido que el productor en cuestión produce, lo apoyan y recomiendan constantemente a otros usuarios. Para una persona pública en internet es muy importante conformar un *fanbase* sólido ya que son estos los que acompañan a la persona pública en todo momento.

Es tan importante la opinión del internauta que hoy en día se ha creado el término *influencer* para definir a aquellas personas que gracias a la imagen que han construido en las redes sociales han ganado tal cantidad de seguidores que su simple opinión puede afectar directamente el éxito de un producto o servicio. En resumidas cuentas un *influencer*:

Es una persona que más que famosa, va adquiriendo reconocimiento por temas o un tema en específico y el trabajo que realiza sobre el mismo. Regularmente inician con sus propios recursos, compartiendo contenido referente a los temas que más dominan, como: moda, deportes, viajes, entre otros. Crean historias para conectar con sus followers y es por eso que confían en su información y opinión. O ¿acaso nunca le has hablado a tu mejor amigo/a para pedir algún consejo? Ahora imagínate que la información venga de una persona que entiende sobre la materia y tiene cierta experiencia en ella. ¡Eso es un influencer! (Parlange, 2018, 23 de mayo)

Un *influencer*, al ser una figura pública y presentarse como modelo a seguir, confiable y con conocimiento en su área, puede reforzar o contradecir un discurso. Dicho esto, es válido afirmar que el sujeto en el internet tiene las herramientas necesarias para interferir directamente en la producción y masificación de un producto o servicio. De ser así, es posible afirmar también que de la misma manera ocurre con los discursos.

Acá se genera una paradoja. Por un lado es cierto que los jóvenes, en su relación con el internet, aprenden rápidamente las herramientas necesarias para buscar información, hay gran cantidad de data, pero con un poco de práctica uno puede aprender la manera efectiva de interactuar con ella y separar el grano de la paja. De la misma manera, el compartimento de la información, que muchas veces suele ser corta y con poca profundidad, por su formato corto e inmediato, suele ser el preferido por los jóvenes, lo que puede desembocar en desinformación, normalmente en la forma de *hoax*²³ o *clickbait*²⁴.

Para entender mejor cómo funcionan pondré un ejemplo. En el 2017, el fenómeno del Niño costero produjo fuertes lluvias que dejaron sin agua a casi todo Lima. La cantidad de

²³ Un *Hoax*, o bulo por su traducción al español, viene a ser una información falsa sin fuentes fiables pero que corren fácilmente en la red. Por lo general se comparten por las redes sociales. También se define como *hoax* a aquellas falsas alertas que suelen aparecer en formato pop up, por ejemplo las alertas que dicen que la computadora tiene virus o que la computadora puede estar en peligro. Por lo general este tipo de *hoax* lo que hacen es redirigir al usuario a otra página muchas veces con malware, así que esta clase de *hoax* son altamente peligrosos y se deben evitar.

²⁴ Los *clickbaits* son similares a los *hoax*. Suele ser información que a primera vista trata sobre un tema relevante o de interés en la forma de enlace o hipervínculo. Presentan títulos llamativos para engañar a los internautas y persuadirlos para darle clic al contenido, pero una vez se accede al enlace, lo que se encuentra es información que nada tiene que ver con el contenido mencionado en el título u ofrecen poca e irrelevante información sobre el mismo. Suelen ser usados por páginas o personalidades del internet que tienen la necesidad de conseguir mayor cantidad de vistas.

lodo, ramas y piedras que llegaban con el río a las plantas de tratamiento hacía imposible la labor de purificar el agua suficiente como para abastecer la ciudad, lo cual generó un recorte del suministro. Comenzaron a rondar noticias en la red sobre cortes de luz en varias zonas de Lima. Rápidamente, los internautas recogieron información sobre el tema y comunicaron a la compañía Luz del Sur sobre el caso. Seguido a esto, Luz del Sur publicó en las redes por medio de su página oficial que esta información era falsa y que no se producirían tales recortes. De la misma manera, circuló un video en las redes donde se veía a un grupo de personas saqueando un supermercado conocido en San Juan de Lurigancho. Fue tal el alcance de este post que hasta los noticieros transmitieron el suceso asumiendo que era verdad. Los internautas una vez más rastrearon la fuente de la información y descubrieron que el video ni siquiera era de Perú, era un saqueo de una tienda en Argentina en el 2014. Así mismo, la empresa reportó en su página oficial desmintiendo el suceso.

Por su carácter viral, es normal encontrarse con *hoaxes* y *clickbaits* al navegar por la red:

(...) los hoax son altamente “contagiosos”, lo que Freud (1955) establece como el punto en el que el individuo sacrifica muy fácilmente su interés personal frente al colectivo; de hecho, este tipo de comunicación se denomina viral pues logra su impacto a partir de la difusión exponencial que se da gracias a que es compartido con los contactos, en el timeline. (Villegas, 2013, p.79)

Cabe resaltar que es justamente el carácter viral, y por consecuencia efímero, de los *hoax* y de los *clickbaits*, que estos mismos son desmentidos y olvidados fácilmente. El internet está plagado de información y para el sujeto en su relación con el internet es de vital importancia obtenerla de fuentes fiables.

Lo que determina esta característica del espectador virtualizado, la del cuestionamiento de los discursos y su intervención en los mismos, es la cantidad de tiempo que pasa en el internet, sus fuentes de información, su habilidad para rastrear data y principalmente el círculo social con el cual interviene en su relación con el internet.

Si se vuelve de vital importancia el manejo de la información y la credibilidad de los discursos, uno como creador debe poder exponer una problemática y cuestionarla sabiendo que la objetividad de su discurso puede ser cuestionada.

En mi puesta en escena busco plantear un cuestionamiento sobre la manera en cómo el sujeto en su relación con el internet busca articular su escisión y fragmentación típica del hombre contemporáneo. Quiero que el espectador caiga en cuenta que la imagen generada por los avatares, fotos y toda representación digital no es la misma que la de la realidad y que la

banalización que generan los *memes*, comentarios y discusiones en la red no son una respuesta a los problemas reales tanto sociales, políticos como personales. Pero sé que el espectador virtualizado puede poner en tela de juicio mi discurso. Para lo cual introduzco la teoría directamente en mi práctica. Por ejemplo, en la escena de la batalla *Pokémon* enfrente mis propias construcciones subjetivas como el Juan Rockero, imagen reforzada por medio de las redes sociales, Chulls, mi personaje de *Dark Souls II* que representa la imagen reforzada en los videojuegos y Juan Sabelotodo, imagen reforzada en los círculos académicos y en las cajas de comentarios de diversos sitios de internet, contra teóricos de alto vuelo como Boris Groys, Jacques Lacan y Slavoj Žižek. Pongo a hablar a los teóricos y utilizo sus postulados para demostrar que estas tres imágenes creadas por mí, son diferentes a la realidad, lo cual le da un grado de credibilidad a mi discurso. También busco no ser aleccionador. Mi intención no es dar un discurso absoluto sobre el tema, sino proponer mi punto de vista frente al asunto. Al introducirme mediante la autorreferencialidad sin intervención de un personaje evidencio que tanto la obra como el tema están presentada desde mi punto de vista, y está en manos del espectador decidir qué hacer con ella.

En conclusión estamos frente a un nuevo espectador al que he decidido llamar espectador virtualizado ya que las nuevas tecnologías y principalmente el internet, han generado cambios sociales, económicos, políticos, culturales y sobre todo físicos en el sujeto. El nuevo espectador prefiere el simulacro sobre la realidad, tiene la necesidad estimular su concentración por medio de la multiplicidad de puntos focales y, en su materia de productor a partir del internet, cuestiona los discursos e interviene en ellos. Como respuesta, en mi puesta en escena utilizo el simulacro y lo cuestiono desde adentro, utilizo múltiples puntos focales gracias a las tres proyecciones e introduzco la teoría para darle mayor credibilidad a mi discurso.

Capítulo IV: Autorreferencialidad

Debo comenzar este capítulo haciendo una salvedad. Autorreferencialidad y autorreflexividad refieren a lo mismo. Para Patrice Pavis (2016), autorreflexividad se define de la siguiente manera:

Cuando un texto, dramático o de otro tipo, cuando una puesta en escena o una performance hacen referencia a sí mismas, son autorreflexivas (autorreferenciales, se dice también). Esta referencia puede tener que ver con la ficción de la obra (en cuyo caso se habla de metaficción), con su construcción (y deconstrucción), o con su temática (alusión, teatro dentro del teatro). (p.48)

Consecuentemente, la autorreferencialidad va más allá del simple hecho de nombrarse a sí mismo. Tiene que ver con un proceso de reflexión: “En la lógica de la experiencia estética y en su relación con la aparición de lo artístico, la cuestión de la «*reflexividad*» nos remite necesariamente al concepto de «*autorreferencia*»” (Álvarez, 2010, p.30). Ambos conceptos se relacionan necesariamente, lo cual nos hace pensar que sería imposible la autorreferencialidad sin pasar por la reflexión. Es por eso que ambos términos pueden ser usados para definir la misma cosa.

La autorreferencialidad se ha vuelto hoy en día un recurso muy usado en el teatro, la danza, el cine y la televisión. Cada vez es más común ver a los actores salir de sus personajes para hablar al público desde su propia voz, también vemos en series animadas y en los cómics a los personajes sabiendo que son seres ficticios creados por una persona, lo cual marcaría una manera del creador de autorreferenciarse en su obra al hacerlos conscientes de su ficcionalidad.

Pero para entender cómo es que se da la autorreferencialidad hay que regresar en la historia y reconocer los primeros visos de este recurso en el teatro que nacen de la crisis de la representación vivenciada el siglo anterior, así, la realidad irrumpe en la ficción del teatro con lo que se denomina la irrupción de lo real.

4.1 La irrupción de lo real

El teatro ha sufrido diferentes crisis a lo largo de la historia. La forma de representación se ajusta a los cambios histórico-sociales que atraviesa el hombre, ya que si cambia la forma de interpretar el mundo, cambia la forma de representarlo.

La crisis de la representación, ocurrida en el cambio de siglo XIX al XX, tuvo lugar en los ámbitos de la literatura y la pintura, y en gran parte como consecuencia de la irrupción de nuevos medios de representación de la realidad: la fotografía y el cine. (Sánchez, 2013, p.107)

En esta época los artistas buscaban por todos los medios asemejar la obra a la realidad. Emile Zola, en su obra *El Naturalismo*, escrita a finales del siglo XIX, proponía que el teatro debía asemejarse a la vida: “(...) la fórmula naturalista (...) convierte al teatro en el estudio y la descripción de la vida (...)” (Zola, 2002, p. 191). Incluso aseguraba que el teatro debía ser naturalista o caería en la especulación. La búsqueda del objetivismo impulsada por el pensamiento positivista característico de la era industrial y parte de la moderna era la base por la cual se regía la producción del pensamiento y a su vez del arte, la búsqueda por representar la vida tal y como era. Si la acción se llevaba a cabo en la sala de una familia burguesa, el escenario se asemejaba lo más posible a esta, así como los vestuarios.

Pero esta fórmula entra en crisis cuando la fotografía y el cine pudieron ofrecer una descripción más objetiva de la realidad.

La búsqueda de soluciones al problema de la representación provocado por la irrupción de la fotografía había dado lugar a sesenta años de transformaciones, en los que se sucedieron realismo, impresionismo, simbolismo, posimpresionismo, cubismo y abstracción. Algo parecido ocurría en el teatro, que, enfrentado a la competencia del cine, empleó otros sesenta años en buscar respuestas satisfactorias a la necesidad de redefinirse como arte. (Sánchez, 2013, p.108)

El teatro perdió credibilidad ante las nuevas formas de representación, al igual que las artes plásticas, lo cual produjo la creación de las vanguardias históricas, las cuales experimentaron nuevas formas de representación, como el surrealismo, el dadaísmo, el futurismo y todos los ismos que ya conocemos.

A los ojos del espectador moderno, el teatro estaba cubierto por un velo de ilusión. Las actuaciones eran grandilocuentes y muy gesticuladas. El escenario, por tratar de asemejarse a la realidad, caía inevitablemente en la falsedad. Por lo que muchos artistas optaron por redefinir la manera de hacer teatro:

Gordon Craig y Adolphe Appia trataron de adaptar el modelo pictórico e imaginaron así un teatro abstracto, contrario a la idea de representación referencial (...). Expresionistas y defensores de la reteatralización del teatro –de Copeau a Vajtángov– se mantuvieron más cerca al modelo literario (...). El segundo Meyerhold, Piscator y Brecht optaron en cambio por aceptar el reto del cine y trabajar sobre el dinamismo y la concreción (...). (Sánchez, 2013, p.109)

Todos buscaron una nueva forma de hacer teatro, principalmente desde la política, pero sin separarse del realismo que servía como base para la desarticulación de los modos de hacer teatro.

En contraposición a ellos, grupos de artistas dejaron las salas para salir a las calles y mostrar una nueva forma de representación, una que no sea afectada por el velo de la ilusión que tenía el teatro convencional: “Las primeras manifestaciones de esta modalidad de irrupción de lo real en la escena cabría situarlas en el contexto de los eventos y *happenings* que se organizaron y convocaron en muy diversas ciudades desde finales de los años cincuenta” (Sánchez, 2013, p.110).

Lo que todos buscaban, al fin de cuentas, era la manera de despojarse de lo ilusorio. Buscaban que lo real irrumpa en escena. Pero esto levanta un cuestionamiento: ¿qué es lo real?

En este trabajo he brindado una definición de lo real. Para recapitular, no podemos aprehender lo real porque este pasa al momento en que se le menciona, lo real está en el tiempo. Al no poder ingresar en él nos queda como resultado la realidad, que sería la deformación de lo real producto de nuestros sentidos. Entonces si lo real es inaprehensible, ¿a qué real se refiere la irrupción de lo real?

Tomemos este real como aquello que no es imaginario. Este real nace de la oposición entre lo falso y lo real, ilusión y realidad, no tiene relación con lo real lacaniano, que como explicamos anteriormente, refiere a lo que queda afuera del registro simbólico. Este *real* tiene más relación con la realidad propuesta por Lacan que con lo *real* lacaniano. Por ejemplo, si en una obra donde se plantea un universo ficcional específico, los actores que interpretan a los personajes se salen de sus papeles para hablar como individuos desde sus propias voces, tenemos una irrupción de lo real. Lo real irrumpe en escena. El teatro plantea mundos ficcionales con su propia lógica, y cuando esta lógica se ve contradicha por alguna intervención de la realidad se presenta por consiguiente la irrupción de lo real.

Tomemos por ejemplo a Brecht y su teatro épico. La estética de este teatro buscaba el desapego de las formas convencionales del teatro. Por medio del distanciamiento los actores dejaban en claro que eran actores representando un papel con el fin de evitar que el público se dejara llevar por la ilusión del artificio. Cada vez que un actor sale de su papel para interpelar al público aparece una irrupción de lo real. Al mismo tiempo, la escenografía y los vestuarios estaban hechos para que el público identificara que lo que ocurría en el escenario no tenía ninguna intención de generar ilusión. Esta forma también puede ser interpretada como una irrupción de lo real.

Luego, a finales de los ochenta la irrupción de lo real llega a su máxima expresión con la performance, palabra tan usada actualmente que su propia definición se ha ampliado hasta fusionarse con el teatro propiamente dicho. La performance nace cuando el teatro resulta insuficiente para los artistas en su búsqueda por alcanzar la verosimilitud: “Teatro resulta

insuficiente para aludir a prácticas que parecen operar más allá del principio de representación; más allá, incluso, del campo de lo estético” (Muguercia, 2015, p.250). La performance fue la manera en como los artistas buscaban ser más verídicos, más honestos con su arte. Y sentían que el teatro, por su naturaleza ficcional, no les brindaba los recursos necesarios para lograr su cometido, que más que estético, era político.

Se llama «arte de performance» o «arte de acción» o «arte no-objetual» a un género de difícil definición que florece en múltiples variedades a partir de los años 80 del siglo XX. Estas performances pueden tener su origen en las artes visuales, la música, la poesía, la danza o el teatro. Se caracterizan por hacer un uso particularmente intenso y expuesto del cuerpo del ejecutante, y por provocar participación de los espectadores. (Muguercia, 2015, p.251)

Se daban mayormente en las calles, plazas, manifestaciones, y todo espacio en donde resulte inusual encontrarse con cuerpos poetizados en acción. Hoy en día, el concepto no nos es ajeno y es muy probable que cualquier persona aficionada al teatro haya visto o haya participado de alguna performance. El carácter inclusivo de esta forma artística es su principal característica y se popularizó rápidamente en todo el mundo, siendo hoy en día una forma de arte altamente teorizada y practicada.

Más adelante en la historia Hans-thies Lehmann acuña el término teatro posdramático para referirse a las nuevas propuestas teatrales ocurridas en Europa a finales de siglo XX y a principios del siglo XXI. El teatro, aún en la crisis de la representación comenzó a incursionar en nuevas formas para representar la vida.

(...) el teatro dramático era una maquinaria ilusionista. Se pretendía erigir un *cosmos ficticio* y presentar *las tablas, que significan el mundo* como representado, abstraído pero establecido de modo que la fantasía y la empatía de los espectadores contribuyeran a una ilusión para la que no son imprescindibles ni la integridad ni la continuidad de la representación, sino el principio de lo que lo percibido hace referencia a un mundo, a una totalidad... el teatro dramático termina cuando estos elementos dejan de ser el principio regulador y se convierten en una posibilidad entre otras dentro del arte del teatro. (Lehmann, 2013, p.37)

Este teatro posdramático refiere al derrumbamiento de las jerarquías del teatro clásico, como lo eran el texto, el personaje y el drama, para dar paso a nuevas propuestas que se escindan de estos o que prioricen otros elementos del teatro por encima de los ya mencionados. Y como es de esperarse, la irrupción de lo real es una de sus características.

Entiéndase que en el teatro clásico el mundo ficcional representado existe bajo sus propias leyes las cuales operan bajo una lógica que no obedece a las leyes del mundo real tales como el tiempo o el espacio, ya que podemos estar en Perú viendo una obra ambientada en el

siglo XIX de la Rusia prerrevolucionaria donde el primer acto ocurre en un salón burgués en primavera y termina en un campo en el invierno:

La idea tradicional del teatro parte de un cosmos ficticio cerrado, un universo *diegético*, que se puede denominar así a pesar de que se efectúa por medio de la mimesis (imitación), normalmente contrapuesta a la diégesis (narración). Aunque el teatro conoce una serie de rupturas convencionalizadas de su clausura (apartes, alocución directa al público), la actuación escénica se entiende como diégesis de una realidad aislada y *enmarcada*, en la cual dominan sus propias leyes y una conexión interna de los elementos que se desvincula del entorno como una realidad *escenificada*. (Lehmann, 2013, p.171)

Es cierto que había apartes donde el actor hablaba directamente al público, pero esto no implica una irrupción de lo real propiamente dicha ya que se utilizaba como un recurso y no como parte del discurso de la obra.

El teatro posdramático es el primero en convertir explícitamente el nivel fáctico de lo real [de la realización escénica] en un *co-actor* y no solo desde un punto de vista conceptual. La irrupción de lo real se convierte explícitamente en *objeto* no solo de reflexión (...), sino también de la configuración teatral en sí misma. (Lehmann, 2013, p.172)

Es en el teatro posdramático que la irrupción de lo real deja de tomarse como un agregado, código o como simplemente la estética de la escena. Es ahora parte del discurso.

En conclusión, el teatro ha sufrido muchos cambios a partir de la crisis de la representación suscitada por el cine y la fotografía que ofrecían una visión más objetiva de la realidad.

El teatro tenía la pretensión de ser una forma de verdad, entendida como verdad artística en el sentido de que, como realidad *mental*, no estaba afectada en absoluto por su carácter ilusorio. De este modo, el hecho de que la escena crease ilusiones –es decir, que pertenecía al reino del engaño– funcionó como el modo de verdad que el teatro buscaba: el *ludus* de la ilusión podría ser sin problema símbolo, metáfora o parábola de verdad. (Lehmann, 2013, pp.184-185)

El teatro se distanció de la forma clásica de representación con el fin de acabar con el velo ilusorio que poseía. El teatro buscó por medio de la irrupción de lo real mostrarse como tal, como teatro, no como una copia de la vida misma. El teatro no busca ser una copia de la realidad, sino proponer nuevas interpretaciones de la realidad y para hacerlo se debe mostrar como forma modal, ya que si tiene la pretensión de no hacerlo, el espectador no podrá tomarlo en serio.

La ilusión se debe crear y se debe remarcar el teatro como teatro. Se descarta la concepción de que la verdad podría estar oculta como una pepita en un envoltorio aparente. El teatro debe ofrecer verdad, así que tiene que darse a conocer y exponerse como ficción y debe

hacerlo en su proceso de producción de ficciones, en vez de engañar sobre ello. De otro modo, no merecerá ser tomado en serio. (Lehmann, 2013, p.185)

De esta manera nace en el teatro contemporáneo la necesidad del actor por referenciarse a sí mismo en aras de la verdad u honestidad en el mensaje y en su performance.

4.2 La autorreferencialidad en el arte

Para Álvarez (2010) la autorreferencialidad se da de la siguiente manera:

En el ámbito de la estética, la «autorreferencia» aparece como un esquema de re-aplicación, como una “autoscopia” inmanente, como un reflejo inclusivo del sujeto en la «obra», o como un esquema recursivo de la propia «obra», tanto desde el nivel de sus relaciones formales (sintaxis), como desde el nivel semántico (términos) y del nivel pragmático (operaciones). (p.31)

La autorreferencia implica, de esta manera, una complejización de la obra de arte al volver crítica la mirada del espectador ante la estructura, el sentido y la manera en cómo se realiza la obra en cuestión.

Lejos de representar una falacia o una intencionada arteria, las relaciones autorreferenciales son un síntoma inequívoco de auto-organización que evidencia la propia existencia de relaciones esenciales y críticas en el seno de la naturaleza de *lo artístico*. (Álvarez, 2010, p.31)

Esta razón hace imposible deslindar la autorreferencia de la reflexión ya que ambas comparten la misma naturaleza.

La autorreferencialidad implica un cuestionamiento y una reflexión, pero ¿sobre qué? Principalmente cuestiona dos principios de la lógica: el principio de no-contradicción y el principio de identidad, los mismos que han servido para entender el arte hasta antes de la crisis de la representación.

El principio de no-contradicción declara que no es posible que A sea B y no sea B. Esto implicaría que, por ejemplo, en una obra de teatro no es posible que un actor sea Hamlet y no sea Hamlet. El actor representa a Hamlet por lo cual deja de ser él en escena para poder, por medio de sus herramientas, encarnar al personaje y así generar la ilusión. Esta lógica se rompe cuando el actor en escena da cuenta de su propia presencia, la ilusión que crea el teatro al hacernos creer que quien está en escena es Hamlet se desvanece cuando el actor se autorreferencia.

Cuando vemos el famoso cuadro de René Magritte *Esto no es una pipa*, vemos que efectivamente, la pipa representada en el lienzo no es una pipa propiamente dicha, es un cuadro, o para ser más exactos, la representación pictórica de una pipa. En otras palabras, es posible que la imagen en el cuadro sea una pipa y al mismo tiempo no sea una pipa. El cuestionamiento del arte sobre sí mismo, la autorreferencialidad del arte, abre los límites de la estética y le dan una nueva dimensión a la obra de arte a partir de su propio cuestionamiento.

El principio de identidad dice que uno es igual a sí mismo. Yo soy igual a mí y no a mi padre. El hecho de que uno sea igual a sí mismo implica que no es posible ser igual a otro. Pero si afirmo que yo soy igual a mí mismo primero tendría que definir quién soy yo. Para eso me autorreferencio. Pero en el momento en que se produce la autorreferencia, en el momento en que reflexiono sobre mí, debido a que mi presencia se encuentra en el tiempo, en lo real, lo que soy yo deja de existir para ser algo nuevo. Fisiológicamente esto es correcto, porque cada segundo que pasa se crean nuevas células mientras que otras mueren, crecen milimétricamente mis cabellos y mis uñas, en definitiva, cada segundo mi cuerpo cambia, envejece. Ontológicamente también es correcto, porque cada vez que me autorreferencio aplico necesariamente un ejercicio de reflexión, y por cada reflexión sobre mi ser es posible encontrar nuevas características que me pueden definir como persona.

Este modo de relación particular y compleja de “sí mismo” a “sí mismo” (reproducción, aplicación, inclusión) rompe el principio de «*identidad*», introduciendo una función *crítica* que se presentará como reflexividad *gnoseológica*, producida por una contemporaneidad simétrica de intervenciones, por una auto-experiencia del pensamiento en lo pensado. (Álvarez, 2010, p.34)

De este modo la autorreferencialidad implica una complejización del pensamiento. Esto quiere decir que el razonamiento pasa por un proceso de buclaje donde cada vez que uno se piensa a sí mismo se convierte en algo nuevo necesariamente. Esto se da porque cada autorreferencia implica una reorganización.

Para entender cómo se da este proceso es necesario explicar brevemente una de las características del pensamiento complejo: el bucle recursivo. La ciencia contemporánea ha demostrado que el desorden es un fenómeno común en la composición de los sistemas. Edgar Morin (2001) define los sistemas como: “(...) una interrelación de elementos que constituyen una entidad o unidad global” (p.123). Existen dos clases de sistemas: los abiertos y los cerrados. Aquellos que son cerrados, al no poder interactuar con otros sistemas no puede reorganizarse, por ende están condenados a dejar de existir. En contraposición se encuentran los sistemas abiertos que sí admiten la interacción con otros sistemas lo cual le permiten reorganizar sus

componentes para poder regenerarse. Consecuentemente, el ser humano es un sistema abierto ya que está en constante interacción con otros sistemas (otros seres humanos, la cultura, la educación, etc.). Los sistemas, para poder funcionar, requieren del buclaje: “(...) la constitución permanente renovada de una totalidad sistémica, cuya doble y recíproca cualidad emergente es la producción del todo por el todo (generatividad) y el reforzamiento del todo por el todo (regulación)” (Morin, 2001, pp.215-6). Esto implica que el sistema esté en constante reorganización:

(...) mientras que el término reorganización adquiere sentido en función de la generatividad, el término reorganización adquiere sentido en relación con la desorganización que trabaja el sistema permanente: a partir de ahí, la organización fenoménica del ser mismo necesita una reorganización permanente. Es en este nivel de reorganización permanente en el que voy a considerar ahora lo que constituye la permanencia y la constancia de un ser dotado de organización activa. (Morin, 2001, p.217)

El buclaje de un sistema se da en cuatro momentos: el primer momento es el orden, cuando el sistema está constituido como tal, el segundo momento es el desorden que se da cuando el sistema entra en comunicación con otro sistema o cuando por medio de un cambio externo se reorganiza la estructura interna del sistema, el tercer momento es la reorganización que ya se explicó líneas arriba y el cuarto y último sería la vuelta al orden, pero este orden no es el mismo que el primer momento, es un nuevo orden producido por el desorden y la reorganización.

Ahora, cuando hablamos del bucle recursivo ocurre un cambio en la manera en cómo se da la organización en los sistemas:

Defino, (...) como recursivo todo proceso por el que una organización activa produce los elementos y efectos que son necesarios para su propia generación o existencia, proceso en circuito por el que el producto o efecto último se convierte en elemento primero y causa primera. Parece, pues, que la noción de bucle es mucho más que retroactiva: es *recursiva*. (Morin, 2001, p.216)

Que el bucle sea recursivo implica que el sistema recurre a sí mismo y sobre sí mismo: “La idea de recursión refuerza y aclara la idea de totalidad activa. Significa que aisladamente nada es generativo (...); es el proceso en su totalidad lo que es generativo a condición de que se embucle sobre sí mismo” (Morin, 2001, p.217). En consecuencia, el bucle recursivo se da, primero, en el orden, luego el desorden, después la organización (que se da a partir de sí y para sí mismo), para finalmente regresar al orden, que como sabemos, no es el mismo orden que el primer momento.

Si aplicamos la idea de bucle recursivo a la autorreferencialidad en el teatro lo que pasaría sería lo siguiente: Primer momento/orden: El actor se muestra como tal; segundo momento/desorden: el actor se autorreferencia, lo que nos lleva al tercer momento/organización: la autorreferencia abre un proceso de reflexión sobre sí mismo para pasar finalmente al cuarto momento/orden: luego del proceso de reflexión se define nuevamente al actor, dándole mayor dimensión de la que poseía anteriormente, en el primer momento. Este proceso se puede dar múltiples veces en escena, haciendo que por cada autorreferencia la dimensión del actor se amplíe, se complejice ontológicamente.

Así concluimos que la autorreferencialidad pone en jaque tanto al principio de no-contradicción como al principio de identidad, donde la autorreferencia cambia la percepción que tiene el espectador del actor y de la obra de arte. Esto es exactamente lo que busco en mi puesta en escena; al autorreferenciarme busco generar un efecto espejo, una reflexión de mi ser con la del espectador virtualizado, quien al igual que yo comparte las mismas características.

Es posible que una obra de teatro sea autorreferencial. De hecho, se ha vuelto un recurso tan usado últimamente que no extraña su utilización en el cine y en la televisión. Pero, ¿hasta qué punto una obra puede ser autorreferencial? ¿Cuáles son los límites de este recurso? Y sobre todo ¿en qué momento la autorreferencia deja de generar una reflexión crítica, si es que lo pretende?

4.3 La paradoja de la autorreferencialidad: el signo y el simulacro

Si quisiera definir qué es la autorreferencialidad en líneas generales diría que es un signo que se remite a sí mismo. Cuando un actor se autorreferencia en una obra lo que hace es referirse a sí mismo. Por ejemplo en mi puesta en escena, cuando hago referencia a mi persona, lo que hago es poner mi propia existencia como signo, referencio mi ser, en definitiva, me autorreferencio. Lo cual genera una interrogante: ¿cómo un signo puede referirse a sí mismo si la lingüística nos dice que los signos referencian a otros signos? Esta interrogante abre una paradoja, ya que damos por sentado que un signo referencia a algo en específico de diferente materia (objeto, significado, significante, signo), sino no podría ser interpretado. Para esto tenemos que regresar en la historia y posicionarnos en la crisis de la representación a partir de la semiótica.

La crisis de la representación nace a partir de la pérdida de las certezas, el fin del absolutismo, la negación de la objetividad que se da a partir del cuestionamiento de los

discursos. El pensamiento positivista alegaba que es posible alcanzar la objetividad, cosa que resulta cuestionable hoy en día. Por ejemplo, resultaría objetivo decir que una pared de cemento bien lijada presenta una superficie firme, pero a vista del microscopio vemos que en realidad está llena de protuberancias características de los materiales utilizados para la construcción como lo son el cemento y la arena. También podríamos decir que un cubo de hielo puede ser perfectamente cuadrado o que una esfera metálica puede ser perfectamente circular, pero una vez más la ciencia nos demuestra que el hielo y la esfera, al igual que la pared, presentan protuberancias que son imperceptibles a simple vista. Para ser más exactos, las figuras geométricas euclidianas como el círculo, el triángulo y el cuadrado, casi no existen en la realidad, ya que como he explicado, las formas que vemos en la realidad no suelen ser perfectamente circulares, triangulares ni cuadradas. Dicho esto, no es posible alcanzar ser objetivos ya que siempre existen variables que contradicen esta idea, no hay objetividad, hay interpretaciones de la realidad, y como tales no pueden pretender ser irrefutables y absolutas.

Ahora, en la semiótica se busca explicar cómo es que se produce el sentido. Los postulados han ido variando en la historia. Según Foucault²⁵ La crisis de la representación se da en tres momentos y comienza en el clasicismo: “El primero aconteció en el clasicismo (...), que abandonó el modelo sígnico triádico de los estoicos por un modelo diádico que excluye al objeto como correlato del signo” (Nöth, 2001, p.366).

El triángulo sígnico refiere que, para entender un signo hay tres variables que hay que tener en cuenta: el objeto, la palabra que refiere al objeto y lo que significa. Cuando se adquiere el modelo diádico se deja de lado al objeto y solo nos quedamos con los dos restantes.

En paralelo con esta primera deconstrucción del signo tiene lugar el desplazamiento de la semiótica del Renacimiento, basada en la idea de una iconicidad esencial de los signos, por una semiótica que enfatizaba la idea de su arbitrariedad esencial. El resultado de este proceso fue el paradigma semiótico racionalista totalmente dedicado a la lógica del signo, que se consideró como el modelo de la lógica de las cosas. (Nöth, 2001, p.366)

En este punto se entiende que el signo es considerado a partir de una lógica racionalista, esto quiere decir que los signos se relacionan con los referentes de la realidad a partir de una lógica predeterminada. Es lógico llamar gato al felino domesticado de cuatro patas y no es lógico llamarlo perro porque el signo perro refiere al canino domesticado de cuatro patas.

El segundo paso en la crisis de la representación, según Foucault, se configuró con el paradigma histórico del siglo XIX, cuando la confianza en la racionalidad autónoma de los signos fue sustituida por la idea de la historicidad de los signos. Los signos eran tal como eran,

²⁵ FOUCAULT, M (1966). *Les mots et les choses*. Paris: Gallimard.

no a causa de las cosas representadas, ni por las leyes de la lógica de los signos, sino a causa de la evolución e historicidad de los mismos signos, cuyas leyes evolutivas se concibieron como autónomas e independientes de las cosas. (Nöth, 2001, p.366)

El segundo momento se da entonces cuando se entiende que los signos pueden significar cosas diferentes en el paso de la historia. Por ejemplo, la palabra avión en el siglo XVII era usada para referir a un pájaro, hoy en día la palabra avión sirve para referir al medio de transporte aéreo.

El tercer paso en la crisis de la representación, según Foucault, se efectúa en el arte del siglo XX, cuando los signos desaparecen en la fragmentación del discurso de Mallarmé, y en la visión del estructuralismo de Saussure, según el cual los signos tienen valor solamente por las diferencias y oposiciones en relación con otros signos del sistema signico. (Nöth, 2001, p.366)

Este tercer momento ya fue explicado cuando hablé de la teoría saussureana del signo, pero para recapitular, el signo obtiene su significación en un sistema de oposiciones. El blanco es blanco porque no es negro, el hombre es hombre porque no es mujer, etc.

Como podemos ver, en la historia de la semiótica, los signos refieren a algo que no son ellos mismos, esto quiere decir que un signo refiere a un significado, un objeto, u otro signo, pero siempre refieren a otra cosa ya que por medio de la oposición se puede generar el sentido.

En la semiótica saussureana vemos por primera vez un elemento de autorreferencialidad en la manera en como un signo refiere a otro signo a partir de las oposiciones:

El signo, para Saussure, no se refiere a nada que no sean otros signos. El mundo fuera de los signos es una mera neblina. La aloreferencialidad, que es la referencia a algo no-signico, no es posible. Los signos se refieren siempre meramente a signos. Y en este sentido, los signos tienen un elemento de autorreferencialidad. (Nöth, 2001, p.367)

Cuando un signo refiere a otro signo ya se identifica un grado de autorreferencialidad. Las familias signicas están conformadas por signos que referencian otros signos como por ejemplo, gato refiere a animal, felino, doméstico, y así sucesivamente.

Pero como ya sabemos, esta idea de asociación es descartada en el posestructuralismo cuando Lacan plantea que es imposible que un signo refiera a un significado. Recordemos que Saussure plantea la idea que los significantes refieren a significados y que su asociación es arbitraria, pero cuando Lacan afirma que tal asociación no es posible ya que el significado no existe, entonces: “(...) la idea de la autorreferencialidad del signo es radicalizada. Los significantes de los signos sólo pueden considerarse en sí mismos, porque no permiten ningún conocimiento de sus significados” (Nöth, 2001, p.367).

A partir de este punto ya no es posible hablar de una lógica que amarre un significante con un significado, la idea queda descartada. Los signos refieren a otros signos y estos a su vez a otros signos y así *ad infinitum*.

En resumidas cuentas, cuando los signos pierden la relación de significante y significado la posibilidad de una asociación lógica entre estos deja de existir ya que de por sí, el significado no existe. Esto trae a colación un problema al hablar de la representación. Recordemos a Baudrillard y la idea del simulacro. Los modos de representación que él identifica en la historia son tres: la falsificación, la producción y la simulación. Si en la simulación la imagen deja de tener relación con la realidad, lo mismo ocurre con el signo.

(...) en vez de un mundo representado, la cultura pos-moderna nos confronta con un mundo construido. Los medios de representación, los signos, comienzan a disolverse en la hiperrealidad de los simulacros. Las imágenes del mundo ya no representan lo real, sino una mera virtualidad. Los textos pierden su autonomía y desembocan en la red de la hipertextualidad. Los signos se transforman en instrumentos de simulación en vez de representación. La autorreferencialidad de los signos aparece en todos los dominios de la cultura. (Nöth, 2001, p.368)

La representación de la representación, el simulacro, trae como consecuencia la autorreferencialidad de los signos, esto quiere decir que, por ejemplo:

En la moda el único referencial del último grito de las novedades del día es la moda de la víspera. En la producción de los bienes de la vida cotidiana, la funcionalidad y utilidad de los objetos se pierde en los gadgets superfluos de la hipercivilización del fin de este milenio. En los media, los mensajes se vuelven cada vez más autorreferenciales. La prensa nos trae reportajes de reportajes. El cine tematiza al cine. Los filmes se vuelven meta-filmes. Hasta la publicidad comienza a desistir de las referencias a los productos. La propaganda de Camel ya no refleja más que el propio nombre. La propaganda de Marlboro sólo perpetúa la propia mitología, y las informaciones sobre los últimos modelos de automóviles son autorreferenciales en la medida en que sólo presentan sus diferencias con los modelos anteriores. (Nöth, 2001, p.368)

En otras palabras, ya no se habla de la utilidad o el sentido de la adquisición de un producto o servicio, sino del producto en sí. Ya no se habla de por qué uno deba adquirir cierto bien, sino que el solo nombre (signo) es autosuficiente para su promoción. Por ejemplo, los celulares iPhone, que se venden como pan caliente alrededor del mundo, ya no necesitan publicitar las características de los nuevos modelos que salen al mercado, que dicho sea de paso no presentan grandes modificaciones en cada actualización, el mismo nombre de la marca es suficiente excusa para que consumidor lo adquiera. El individuo no necesariamente adquiere

un nuevo celular porque el que usaba dejase de funcionar, sino simplemente porque debe adquirir el último producto de Apple ya que es el que está a la moda.

Ahora, ¿qué pasa cuando trasladamos esta teoría al teatro? Pues, nos encontramos con un dilema. En el teatro lo que hacemos los actores es representar, esto quiere decir, volver a presentar algo. Lo hacemos por medio de signos a través de formas motivadas, el signo adquiere de esta manera un plus de sentido. Esta es la forma básica del arte, la resignificación, mostrar algo por medio de algo diferente.

Pero qué pasa cuando el signo se refiere a sí mismo, ¿deja de existir el arte? ¿Es posible hablar de autorreferencialidad en el arte? Si el teatro es un sistema abierto, ¿acaso la autorreferencia no lo volvería un sistema cerrado?

No sería posible la autorreferencialidad del signo en el teatro ya que esto excluye la resignificación característica del arte. Los medios de comunicación, la media y el mismo arte recurren a la autorreferencialidad del signo provocando una falta de profundidad en los mensajes. Cuando la autorreferencia del signo es usada con fines propagandísticos o buscan generar la anécdota y el divertimento sin profundidad se genera el simulacro. Por ejemplo, todos hemos visto alguna película o serie de televisión, incluso obras de teatro, donde un actor o personalidad pública se presentan como ellos mismos y los personajes de la historia reaccionan a su presencia como un evento particular y anecdótico. La presencia del actor o personalidad pública, al autorreferenciarse, no necesariamente aportan al desarrollo de la historia, ya que la razón de su autorreferencia es provocar en el público sorpresa y anécdota.

Así hemos identificado la paradoja de la autorreferencialidad: la autorreferencialidad del signo no podría ser usada en el arte ya que para que este se dé es necesario re-presentar la realidad, volverla a presentar por medio de una forma modal; es necesario que un signo se presente por medio de otro. Al mismo tiempo, la autorreferencialidad del signo produce el simulacro al excluir de sí su capacidad de reflexión. Es aquí donde volvemos la mirada hacia la irrupción de lo real.

Como ya sabemos, la irrupción de lo real nace de la crisis de la representación, la necesidad de quitarle el velo ilusorio al teatro y lograr que sea más honesto, verdadero. Claramente, la autorreferencialidad es un modo de irrupción de lo real, por lo que califica como forma motivada. Cuando se usa la autorreferencialidad en el teatro debe hacerse con el fin de resignificar aquello que por medio de la autorreferencialidad se referencia. Cuando me autoreferencio no lo hago por la anécdota, sino con el fin de reflexionar sobre mi propia condición de nativo digital que pasa gran parte de su tiempo en el internet y cómo esto afecta directamente mis relaciones interpersonales y mi estado físico y mental, y al hacerlo, el

espectador puede reflexionar sobre su propia interacción con el internet, como si de un efecto espejo se tratase.

4.4 La autorreferencialidad a partir del concepto de liminalidad: multimedia y *stand-up*

Para entender cómo introduzco la autorreferencialidad en la adaptación de la obra de Kane hay que revisar el concepto de liminalidad desde la perspectiva que da Dubatti en *Poéticas de Liminalidad en el teatro*. Lo liminal es aquello que se encuentra en el umbral, en el límite entre dos cosas:

El concepto de liminalidad (...) propone que en el teatro hay fenómenos de fronteras, en el sentido amplio en que puede reconocerse la idea de lo fronterizo, incluso en términos opuestos: límite o lugar de pasaje, separación o conexión, zona compartida de intercambio o combinación, fusión o conflicto, tránsito, circulación y cruce, puente y prohibición, permanencia o intermitencia, zona de mezcla, hibridez, transfiguración, periferia, lo ex-céntrico, el dominio borroso o des-delimitación, lo interrelacional, lo intermedial, incluidos lo interfronterizo y lo trans-fronterizo, etc. (Dubatti, 2017, pp.23-24)

Como se aprecia, la liminalidad puede ser vista de múltiples maneras a la hora de montar una obra teatral. Elementos que no corresponden necesariamente a lo que se concibe clásicamente como teatro confluyen en una puesta escénica liminal para diluir los límites creados a principios y mediados de la modernidad.

Los fenómenos de liminalidad son aquellos que nos llevan a preguntarnos: ¿es esto teatro? Poseen las características relevantes del teatro-matriz (convivio, *poiesis* corporal, expectación), pero a la vez incluyen otras características que, en las clasificaciones aceptadas – el concepto canónico de teatro para la Modernidad: lo dramático –, no corresponden al teatro. (Dubatti, 2017, p.22)

De esta manera, Dubatti identifica que el teatro no se limita a los parámetros cerrados del drama absoluto. A partir de esta afirmación, y recordando el concepto de sistema, el teatro debe ser estudiado no como objeto, sino como sistema:

(...) el sistema ha tomado el lugar del objeto simple y sustancial, y es rebelde a la reducción a sus elementos; el encadenamiento de sistemas de sistemas rompe la idea de objeto cerrado y autosuficiente. Se ha tratado siempre a los sistemas como objetos; en adelante se trata de concebir los objetos como sistemas. (Morin, 2001, p.122)

En particular, debe estudiarse el teatro como sistema abierto, no como objeto. Es un sistema que se desencadena a partir de procesos y en su relación con otros sistemas (antropología, sociología, física cuántica, psicología, etc.). Hay que desmitificar las leyes del

teatro, ya que el teatro no es un objeto, mucho menos un sistema cerrado, sino un conjunto de elementos articulados en un sistema de procesos, lo cual permite introducir el concepto de liminalidad en el estudio del teatro.

Así hablamos de teatro liminal para denominar a aquellas prácticas teatrales que limitan con otros sistemas, ya sean artísticos, científicos, sociológicos, etc., en contraposición a la concepción Moderna de teatro: “(...) la Modernidad fue operando un estrechamiento reduccionista que terminó excluyendo de la noción de teatro una vasta masa de fenómenos teatrales (...)” (Dubatti, 2017, p.21). La razón por la cual se da este estrechamiento es por la necesidad de definir qué características le pertenecían al teatro. El pensamiento positivista demandaba una delimitación clara entre las ciencias, y por consecuencia también entre las artes, dando una definición cerrada y excluyente sobre lo que es y lo que no es teatro. Así, el teatro liminal se entiende como:

(...) una herramienta superadora de las categorías taxonómicas modernas que proponían una clasificación racionalista y excluyente (solo es teatro el teatro dramático o sus variantes más o menos canónicas y aproximadas), poco válida para pensar los fenómenos concretos de la praxis. (Dubatti, 2017, p.24)

Esto se afirma ya que teatro y drama no son lo mismo: “Proponemos no identificar drama como teatro; este es más amplio que aquel y, por otra parte, teatro sería la suma de dramático y no-dramático” (Dubatti, 2017, p.24).

Esta afirmación no aparece gratuitamente. Uno podría caer en el error de considerar que solo lo dramático es teatro, y lo que no lo es se denominaría prácticas experimentales. Considero que el problema comienza con los intentos por definir qué le pertenecía al teatro allá por finales del siglo XIX y principios del XX ya que:

El teatro no fue considerado arte hasta principios del siglo xx. Antes se hablaba de arte dramático, es decir el del dramaturgo (la literatura) llevado a escena con más o menos arte por actores e ilustrado con más o menos ingenio por pintores decoradores. (Sánchez, 2007, p.4)

En esta búsqueda por definir qué le pertenecía inherentemente al teatro, Szondi crea el término drama absoluto para delimitar lo propio del arte teatral. Esta definición, al tratar de delimitar los campos de lo que es y no es teatro, fomenta la cerrazón a la hora de juzgar una representación y aquellos que hagan uso de elementos o códigos fuera de los cánones del drama absoluto dejarían de ser tomados como teatro. Entre las reglas que impone el drama absoluto se identifica principalmente la preponderancia del desarrollo de la acción por medio del diálogo, la autosuficiencia del mundo ficcional creado por el dramaturgo y la creación del personaje que escinde el cuerpo natural del actor. Así se da una fuerte institucionalización del

teatro que se vio a lo largo del siglo XX, pero que hoy en día sería imposible aplicar, ya que el sujeto, quien es el que representa (actores) y el que espera (espectador), ha cambiado.

El sujeto contemporáneo está escindido y fragmentado a partir de su relación con el internet, por lo que me identifico con esta afirmación en mi condición de sujeto virtualizado. Ya no somos el sujeto de la modernidad, somos el sujeto de la globalización, del capitalismo avanzado, del internet y del simulacro. El espectador demanda del teatro una experiencia diferente a la de la Modernidad, recordemos el capítulo tres donde planteo la idea de espectador virtualizado.

Así expandimos el campo del teatro y hablamos de liminalidad para poder integrar en la puesta en escena los siguientes códigos: multimedia y *stand-up*. De esta manera, en mí puesta en escena se establecen dos límites: el límite entre el convivio y el tecnovivio, y el límite entre la ficción y la no-ficción.

Revisemos los límites entre lo convivial y lo tecnovivial. Por un lado, lo convivial remite a la relación entre personas que comparten un mismo espacio territorial, mientras que lo tecnovivial remite a la relación entre personas mediada por la tecnología. Lo convivial se muestra desde que ingreso al espacio escénico. Interactúo directamente con el público al presentarme y decirles qué es lo que van a ver en el espectáculo o cada vez que realizo un *stand-up*. Lo tecnovivial aparece con el personaje de Sarah Kane, quien interviene en la puesta en escena y se comunica directamente conmigo. También se ve cuando aparecen los tres personajes que representan tres imágenes creadas por mí a partir de mi relación con el internet y finalmente se da cuando aparezco en video hablándole directamente al público para introducir una reflexión sobre el uso de internet y cómo puede llegar a ser contraproducente para el desarrollo de la subjetividad. De esta manera, lo convivial y lo tecnovivial coexisten en escena.

Ahora veamos el límite entre la ficción y la no-ficción. Primero debemos entender que de por sí, toda puesta en escena es ficcional, por más autorreferencial que fuese, por más performática que trate de ser, desde el teatro realista hasta el teatro documental y la autoficción, el creador elige qué poner en escena, y una vez esto que se quiere mostrar es poetizado, se convierte en ficción. Por ejemplo, el *stand-up* me da licencia para introducirme en la obra de Kane, sobre lo que se monoluga es principalmente mi persona, pero, justamente por poner en escena mis experiencias y compartirlas con el espectador, tengo licencia para ficcionalizar algunas de ellas: “En las poéticas actorales de monologuistas (...) no es habitual la creación de personajes sino más bien una ambigua coexistencia del nombre del actor y de una módica ficcionalización de su persona (...)” (Cilento, 2019, p.76).

La ficción y la no-ficción colisionan en mí puesta en escena ya que hay un juego entre lo que parece ser creado y lo que pretende ser real. ¿Hasta qué punto lo visto en escena es ficción? ¿A caso lo que se cuenta por medio de la autorreferencialidad es no-ficción todo el tiempo? El juego entre la ficción y la no-ficción está marcado por la autorreferencialidad que se da por medio del *stand-up*, ya que, por más sarcástico que pueda sonar algunas veces, lo que se dice mediante la autorreferencialidad es no-ficción, debido a su carácter reflexivo el cual plantea un cuestionamiento ontológico. Aun así, es posible decir que el público podría debatir entre lo que se dice al autorreferenciarme es ficción o no lo es: “(...) el discurso autoficcional no es rotundamente imaginario ni fehacientemente verdadero” (Cilento, 2019, p.82). Incluso en la penúltima escena, cuando aparezco en video para dar la reflexión final aparece el personaje en video y detiene la reflexión. Esto debido a que, en mí puesta en escena, lo autorreferencial suele estar cubierto por un velo irónico y sarcástico, como si no me fuera posible tomarme en serio las reflexiones producidas en la autorreferencialidad.

Esto nace a partir del cinismo, la ironía y el sarcasmo que son características comunes en el habla electronal. La banalización que generan los *memes*, los *clickbaits*, los *post trolleros*, etc., son moneda de cambio en las redes sociales. Nadie quiere tomarse en serio las cosas, justamente porque en la fragmentación y la escisión del sujeto, los discursos han perdido su valor y su veracidad se ve constantemente cuestionada. La escisión que genera el anonimato de los avatares y las múltiples cuentas en las diferentes redes sociales, foros y comunidades virtuales dan la libertad al sujeto para actuar como le plazca, después de todo, uno puede comportarse como desee sin sufrir repercusiones mayores en el mundo real.

Vemos que lo liminal está presente en mí puesta en escena a partir de las tensiones entre los elementos ya mencionados que dan paso al uso predominante del multimedia y el *stand-up*, los cuales aparecen por medio de la autorreferencialidad. Lo liminal, lo posdramático y el teatro en el campo expandido comparten entre sí el cuestionamiento a las formas convencionales en aras a una constante experimentación, lo cual permite expandir los límites del teatro.

Finalmente, la autorreferencialidad se constituye como el elemento destructor de la noción de sujeto al permitirle al actor reflexionar en escena sobre aquello que ha generado el estallido de su escisión y fragmentación: el internet. Recordamos que los elementos por los cuales se introduce la autorreferencialidad son el multimedia y el *stand-up* ya que funcionan en la puesta a partir de los planteamientos que se contraponen al drama absoluto:

Si el drama absoluto propone un teatro centrado en la autosuficiencia del mundo representado, que tiende a borrar los mecanismos de la enunciación convivial y aurática, el

teatro liminal pone el acento en la presencia del espectador, en las dinámicas del convivio, en la ruptura de la cuarta pared. Ejemplos: (...) el *stand-up* (...). (Dubatti, 2017, p.29)

Tanto el uso del multimedia y en especial, el uso del *stand-up*, funcionan para establecer una comunicación directa con el espectador.

El espectáculo de SUC²⁶ (...) se organiza en torno de variables teatralistas y de convenciones autoconscientes que buscan una interactividad permanente entre el actor y su público, a través de una idea de “espectáculo en vivo” que muestre activos los canales, las conductas, los efectos de lo que ocurre en escena. (Cilento, 2019, p.75)

El establecer esta relación directa permite autorreferenciarme a partir de las vivencias comunes compartidas con el espectador en nuestra relación con el internet. No me ubico como caso único, sino como ejemplo de la fragmentación y escisión generada a partir del internet.

Si el drama absoluto es ilusionista, el teatro liminal es teatralista (John Gassner, 1963), rompe la ilusión poniendo en evidencia el procedimiento de construcción, la convención consciente, por ejemplo, a través de la autorreferencialidad o la metateatralidad. (Dubatti, 2017, p.29)

La evidencia del procedimiento de construcción se da desde el principio al evidenciar que lo que se va a presenciar es un trabajo producto de una investigación y revelo la finalidad de la creación del espectáculo. También se da en la batalla *Pokémon* al poner la teoría en la escena evidenciando que el trabajo tiene un sustento teórico.

Si el drama absoluto propone un teatro que cuenta una historia ficcional, el teatro liminal mezcla ficción y no ficción, borra los límites entre el teatro y la vida, desdibuja el salto ontológico que la *poiesis* marca respecto de la realidad cotidiana. (Dubatti, 2017, p.29)

En mi puesta en escena juego con la ficción y la no ficción al alternar la creación del personaje con el comentario del actor. Incluso el personaje de Sarah Kane que sale en el video es evidenciado como la voz del actor que ha editado y conceptualizado el video de la puesta en escena. Todo termina cuando en la cúspide del cinismo del personaje, al bailar con un monitor en la cabeza, se interrumpe por el miedo y la inseguridad del actor al saber que todo lo que se ha visto, lo que ha hecho, lo que ha dicho, no es una mera comedia, sino más bien una tragedia, la tragedia del hombre contemporáneo.

²⁶ Stand-up comedy.

4.5 *Psicosis de las 4:48* como tragedia contemporánea

En el párrafo de cierre del acápite anterior hice una afirmación peculiar, la obra no es una comedia, es una tragedia contemporánea. ¿Tragedia? Pero si la obra tiene un claro tinte cómico gracias al *stand-up* y la manera en cómo se usa el multimedia. ¿Es posible decir que *Psicosis de las 4:48*, así como *Psicosis personal*, son tragedias? Vamos a averiguarlo.

Comencemos por desmitificar a la tragedia, ya que en el imaginario colectivo, cuando hablamos de tragedia en el teatro, se nos vienen a la mente nombres como Esquilo, Shakespeare o Racine. Recordamos a la tragedia como el texto escrito, como las peripecias del héroe trágico o de una nación, como el *phatos*, y podríamos afirmar que la tragedia en el teatro contemporáneo (refiriéndome a la nueva producción teatral) es casi inexistente. Después de todo, hemos historizado a la tragedia; le hemos dado fecha de inicio y fecha de culminación.

Roland Barthes enfatizó en un texto escrito en su juventud (...), *Culture et tragédie. Essais sur la culture*, publicado en 1942 en una revista estudiantil: las épocas flamígeras, sobresalientes sin duda alguna, son “épocas trágicas”: el siglo v a.C. en Atenas, la tragedia isabelina, el siglo xvii en Francia. Por demás Barthes, la tragedia guarda silencio. Y es cierto, el apogeo de las grandes tragedias se da de manera aislada y breve: la Atenas de Pericles, Inglaterra entre 1580 y 1640, Francia entre 1630 y 1690, Alemania entre 1770 y 1830, así como a finales del siglo xix. (Lehmann, 2017, p.494)

Hemos elevado a la tragedia a tal punto que la consideramos el pináculo de nuestro arte. La cúspide inalcanzable de la perfección de la forma que se dio en épocas donde sí había una “cultura elevada”.

Un motivo importante para negar la posibilidad de la tragedia en el tiempo presente era que pervivía el pensamiento clásico de que la tragedia antigua estaba fuera o (desde una perspectiva neoclasicista) por encima del arte trágico subsecuente; esto fue razón suficiente para historizar el concepto de tragedia. (Lehmann, 2017, p.490)

Pero la tragedia no es un acontecimiento que se da en la historia:

La tragedia no es un fenómeno de ciertas épocas que se pueda historizar. Es, a lo sumo, una idea en el sentido de Walter Benjamin, que en diferentes épocas y con diferentes “constelaciones” articula la representación de una experiencia trágica. (Lehmann, 2017, p.21)

La tragedia es, en sí, una experiencia. Lo trágico no sucede, se experimenta: (...) lo trágico en sí mismo debe determinarse como un modo de experiencia” (Lehmann, 2017, p.63). Lo trágico no es un hecho o un acontecimiento, sino es la experiencia de un hecho que se percibe como trágico.

Cuando hablamos de lo trágico lo relacionamos con otros significantes que también remiten a experiencias tales como dolor, sufrimiento, pena o pérdida. Pero lo trágico no se queda ahí, esto sería la superficie de lo trágico que esconde en sus entrañas algo más, algo que trasciende a estas emociones: “Jaspers habla de un “mirar a través de lo trágico hacia el motivo no dicho e indecible” (Lehmann, 2017, p.66). Lo trágico va más allá de lo que se puede poner en palabras: “Pareciera que el *modo de representación* de la tragedia ocasiona que, cuando uno la experimenta, siente que mira más allá de lo que se muestra, hacia algo más general” (Lehmann, 2017, p.65). Por consiguiente, la tragedia entra en terrenos sinuosos, ya que sobrepasa el entendimiento y la lógica debido a que solo se entiende al experimentarse y no es posible exponerlo en palabras. La tragedia sería, entonces, una experiencia sublime, en términos de Kant. Sobre lo sublime se entiende que:

(...) era la imagen del “espacio liberado de las cadenas, de las angosturas” (...). La libertad de toda restricción se traduce en gusto por la fuerza y el poder: en vista de una impotencia imaginaria total, el ser humano se siente, en una inversión paradójica de las circunstancias, como un ser espiritual poderosamente “sublime” sobre todas las coerciones de la naturaleza. (Lehmann, 2017, p.64)

Es por eso que lo sublime y lo trágico parece estar entrelazado. Lo sublime estaría en lo real lacaniano, en aquello que no nos es posible aprehender. Lo trágico, o la experiencia de lo trágico, sería algo así como un binocular hacia lo insondable, sería posible acceder a lo real por medio de lo sublime sin pasar por el tamiz del razonamiento lógico. Según Kant: “(...) el juicio estético no proporcionaba conocimiento alguno, ni siquiera confuso, de su pretendido objeto; ni el juicio sobre lo bello ni aquel sobre lo sublime podían alimentar pretensiones cognitivas” (Perniola, 2016, p.103). Pero como he explicado anteriormente, según Lacan, el acceso a lo real no es posible. Entonces, ¿qué es lo trágico? En vez de ser un acceso a lo real, lo trágico es otra forma de interpretar la realidad, en otras palabras es un modo de resignificación, y al serlo se constituye como la transgresión de una ley.

Lo trágico es un *modo de apertura artística del mundo*, no una determinación esencial del ser humano, y tampoco una forma de ser-en-el-mundo de índole trágica. Tampoco puede servir a la determinación de una época, de modo que haya tiempos y épocas que abran a lo trágico y otros no. (Lehmann, 2017, p.66)

Esta transgresión que genera la tragedia ya se ve desde los griegos, después de todo, sus tragedias comienzan con la subversión de alguna ley de los dioses. Más adelante en la historia, se transgrede algún mandato real, y más recientemente se transgrede algún orden social.

Entonces, si la tragedia es una forma de transgresión, el teatro contemporáneo también puede ser trágico, ya que incluso transgrede al propio teatro:

Más allá de la estructura dramática del conflicto se experimenta una transgresión en la que, modulada siempre de manera diferente e idiosincrática, se le arranca el piso a la consciencia normada, palidecen sus conceptos, vacila la seguridad del juicio emitido, se pospone o se elimina la esfera de una reflexión tranquilizadora o tranquilizadora sobre las contradicciones, se sacude la inteligibilidad cultural. El teatro posdramático de la tragedia existe. (Lehmann, 2017, p.489)

Vemos que sí es posible hablar de tragedia posdramática, una tragedia que ya no obedece a la forma tradicional. Es aquí donde volvemos a la idea del espectador virtualizado. Hemos hablado de cómo cambia la forma de representar a partir del sujeto en la posmodernidad.

Si ya se había insinuado una crisis de la fusión de tragedia y drama, (...) entonces es evidente que autores más recientes así como participantes del teatro contemporáneos ya no formulan el núcleo trágico de la transgresión en forma del drama tradicional y, con frecuencia, ni siquiera en forma de la disposición visual tradicional del teatro. (Lehmann, 2017, p.503)

Claramente ya no experimentamos lo trágico de la misma manera en cómo se experimentaba antes. Hoy en día, podríamos decir, que hasta lo más trivial se vuelve trágico. Basta solo entrar a las redes sociales, hacer un poco de procrastinación y encontraremos comentarios referidos a las dificultades y padecimientos de nosotros los jóvenes: “(...) incluso el más pequeño acontecimiento en la vida es convertido gustosa y rápidamente en un *drame*, en la que uno se puede exaltar a niveles melodramáticos por las propias preocupaciones más o menos pequeñas (...)” (Lehmann, 2017, p.494). Pero, eso sí, que nosotros hagamos de las trivialidades una gran tragedia, esto no significa que lo sean. Ahí no hay tragedia, sino el simulacro de la tragedia. Entonces, si no está en lo trivial, ¿en dónde se encuentra? Pues, justamente, en el mismo sujeto. La tragedia no está en lo que publicamos y compartimos en las redes, en la imagen descorporizada del sujeto, sino radica en su propia imposibilidad por consolidarse como tal, por rearticularse. Una de las transgresiones de la tragedia contemporánea radica en el intento del sujeto por reconocerse como tal. Que el sujeto se sepa fragmentado y escindido, que no pueda ser ya más un “individuo”: “El individuo es para Brecht un “dividuo” que todo el tiempo se desintegra y se vuelve a armar: “el yo continuo es un mito” (Lehmann, 2017, p.513). En otras palabras, si el sujeto está fragmentado y escindido, es un hecho trágico que haga lo posible por reorganizarse, ya que lo hará incontables veces, siempre fallando, desde el otro, desde el lenguaje, desde la imagen, desde la red.

Entonces, si la tragedia puede darse desde el sujeto, *Psicosis de las 4:48* es un ejemplo claro de tragedia posdramática.

Si tuviéramos que nombrar una obra de Kane de cuño esencialmente posdramático, sería quizá su último texto, *4.48 Psychosis* (1999). Representa uno de los ejemplos más fuertes de un texto trágico posdramático, que casi no muestra ya rastros de un drama tradicional. (Lehmann, 2017, p.537)

La importancia de la obra de Kane radica en que, al ser ella la voz principal del texto, al no crear personajes donde recaiga el hecho trágico, al no haber una historia que relate las peripecias de un héroe, no le es posible sacar el cuerpo: “Hoy en día la tragedia representa una impotencia que, a diferencia de las imágenes compensatorias de los héroes, no permita la autoexoneración” (Lehmann, 2017 pp.513-4). Hablamos de la tragedia del individuo (o debería decir ahora dividido) ya no la tragedia del héroe ni de la tragedia de los pueblos: “La tragedia sucede donde la subjetividad se “des-coloca” a sí misma, donde se vuelve contra sí misma a partir de una necesidad interna” (Lehmann, 2017, p.511).

Ahora, hablando de *Psicosis Personal* ¿Qué indicadores hay en mi trabajo que den cuenta que efectivamente lo trágico se da en escena? El más claro es el uso del *stand-up*. Como ya sabemos, el *stand-up* es usado en mi puesta en escena como un código de autorreferencialidad. Su uso es exclusivamente para dar a notar los límites entre la ficción y la no-ficción que hablamos en el acápite anterior. Dicho esto, encuentro a partir de esta teoría que el *stand-up* también es usado para jugar con la tensión entre lo trágico y lo cómico.

Una de las posibilidades de hacer funcionar la dialéctica del humor consiste, para los estandaperos, en absorber las situaciones existenciales y simultáneamente intelectualizadas en una nueva identidad escindida: él (o ella) es víctima del mundo, objeto cómico, y al mismo tiempo sujeto autorreflexivo y narrador. (Cilento, 2019, p.82)

El actor en escena es consciente de su realidad al darle el carácter humorístico típico del *stand-up*. No monologa para hacer de su vida un circo, sino que lo hace porque como se sabe autorreflexivo, da una honda crítica a su propia situación como sujeto. Es donde se da el reconocimiento de su propia escisión y fragmentación a partir de su relación con el internet. Sabe que no es posible reconciliarse con aquello que dejó de ser unidad, con aquello que está fuera de él y en constante cambio. Sí, puede resultar hilarante en escena, pero no deja de ser trágico. Quizá el hecho de que sea hilarante lo haga trágico, como si nos riéramos de nuestra propia miseria. Es entonces la labor del espectador darse cuenta de esta tensión entre lo cómico y lo trágico, la cual está presente cada vez que el actor se para frente a ellos para reírse de su condición.

En conclusión, tanto la obra como mi puesta en escena son trágicas. Tanto Kane como yo nos encontramos en esta imposibilidad por reconfigurarnos, por unificarnos. Es por eso que en mi puesta en escena, a pesar de que es predominantemente cómica en su estilo, su trasfondo es meramente trágico. Y si por medio de la autorreferencialidad es posible que el público también se identifique fragmentado y escindido, como si de un acto reflejo se tratase, ellos tampoco podrán autoexonerarse. No es posible que ninguno (ni ellos ni yo) saquemos el cuerpo.

Capítulo V: La práctica vista desde la teoría

En este capítulo veremos cómo se dio el proceso para realización de la práctica escénica al relacionar la teoría expuesta con la práctica. Comenzaré explicando qué es la deconstrucción para entender la modificación del texto base y sobre todo para entender por qué la autorreferencialidad puede deconstruir la noción de sujeto. Luego proseguiré con un análisis estructural del texto de Sarah Kane ya que utilizo el texto no como plataforma para la creación de la práctica, en otras palabras, no se ha montado el texto de Kane, sino que ha sido tomado como texto-material para actualizar el contenido de la obra dramática.

Seguido a esto, veremos cómo la teoría ha permitido la creación de la práctica al analizar los diferentes cambios a partir de los conocimientos recogidos a lo largo del proceso.

Finalmente expondré el nuevo texto creado para la representación. Veremos el texto en sí, lo que pasa en el video, cómo se articulan y en especial qué es lo que trato de conseguir con estos.

5.1 La deconstrucción

La deconstrucción, término acuñado por Derrida, es un método de lectura que ha cobrado fuerza desde finales del siglo XX. Ha servido como base para el cuestionamiento del logocentrismo característico de la cultura occidental al cuestionar la manera en cómo se escribe, en otras palabras, cómo se produce un discurso. Su aplicación va desde la filosofía, pasando por el campo de la ciencia hasta llegar al arte, es por eso que es posible aplicar este método a los textos dramáticos y no dramáticos con el fin de resignificarlos y darles un nuevo sentido acorde a lo que el creador desee comunicar, principalmente para actualizar el discurso y encontrar en él nuevos centros desde el cual discursar.

La base de la deconstrucción nos dice que los textos, al ser la fisicalización de una memoria, están inscritos en un tiempo y espacio diferente al del lector. Todo lo escrito, todo discurso, está de por sí inscrito en el pasado, lo cual lleva a la afirmación de que la producción de los signos se da en tiempo pretérito. Toda producción textual, al ser creada por una persona o personas en particular, es de carácter ambiguo, no es posible afirmar que los signos trascenderán en la historia porque esta es reescrita constantemente. Al vivir en un mundo donde lo textual adquiere un valor preponderante, es de vital importancia poder cuestionar la producción del mismo.

Comencemos, pues, explicando el carácter ambiguo de los textos. Más allá de la temporalidad de los textos que de por sí ya provee esta ambigüedad, también está la manera en

cómo se interpretan los mismos. Hablar de lo propio en los textos adquiere un velo de incertidumbre, ya que mientras se lee, las inflexiones que le damos al mismo, van a modificar necesariamente su interpretación.

Lo *propius*, presupuesto en todos los discursos sobre la economía, la sexualidad, el lenguaje, la semántica, la retórica, etc., no repercute su límite absoluto más que en la representación sonora. (...) la lógica del acontecimiento es interrogada ahí desde las estructuras de expropiación llamadas timbre (*tympanum*), estilo y *firma*. El timbre, el estilo y la firma son la misma división obliterante de lo propio. Hacen posible todo acontecimiento, necesario e inencontrable. (Derrida, 1994, p.26)

Así, toda interpretación del texto niega su carácter objetual, ya que en el acontecimiento depende quién lo reproduzca y quién lo escuche. Es más, nuestra propia lectura de un texto va acompañada de la voz que resuena en nuestras mentes, una voz que de por sí ya tiene estas características de timbre, estilo y firma que plantea Derrida. Nuestras experiencias determinarán la comprensión de los textos lo cual hace imposible aprehender todo nivel de significación que estos encierran. Lo mismo pasa con el arte, ya que si los textos son signos de signos, el arte es el signo del signo del signo.

Una vez entendido esto, Derrida propone que para la lectura o el análisis de los textos habría que usar la *différance* (diferancia) como estrategia. La diferancia debe entenderse a partir de la palabra diferir, la cual tiene dos acepciones: la primera es la de “(...) temporizar, es recurrir, consciente o inconscientemente a la mediación temporal y temporizada de un rodeo que suspende el cumplimiento o la satisfacción del “deseo” o de la “voluntad”, efectuándolo también en un modo que anula o templa el efecto” (Derrida, 1994, p.43). El otro se refiere a: “(...) no ser idéntico, ser otro, discernible, etc.” (Derrida, 1994, pp.43-44). En otras palabras, diferir significa al mismo tiempo desplazar y no ser igual a otro. El concepto de diferancia será importante para entender cómo se realiza el proceso de deconstrucción. Ahora pasemos a hablar una vez más sobre el signo.

El signo es una representación de algo de la realidad. Reemplaza a ese algo y toma su lugar en el imaginario: “Cuando no podemos tomar o prestar la cosa, digamos lo presente, el ser-presente, cuando lo presente no se presenta, significamos, pasamos por el rodeo del signo” (Derrida, 1994, p.45). Por ejemplo, al escribir la palabra espada, usted, el lector, puede generar una representación en su imaginario de este objeto. Así también ocurre con conceptos u objetos inmateriales. La palabra amor también tiene una representación en el imaginario, la cual tomará la forma que usted tenga de este concepto. Pero concentrémonos en la representación de los objetos materiales. Cuando escribo la palabra espada, es muy probable que usted no tenga una

espada a su alrededor, por lo cual, el signo, de por sí, difiere en el tiempo al objeto espada: “El signo sería, pues, la presencia diferida” (Derrida, 1994, p.45).

Al mismo tiempo, es posible que la imagen mental que tengo de una espada sea diferente a la que usted tenga, el concepto que tengo de la palabra amor también es posible que sea diferente a la suya, y así puede pasar con cada signo que ambos compartamos. Así mismo, entender qué es una espada no solo basta con haber visto el objeto en la realidad, también se aprende a partir de su relación con otros signos. Entendemos qué es una espada porque conocemos los conceptos de arma, letal, metálico, etc., los cuales no son iguales al concepto de espada. Por lo cual podemos afirmar que los signos se entienden en relación con otros signos, pero principalmente a partir de su diferencia, Entendemos qué es una espada porque no es una pistola.

Todo concepto está por derecho y esencialmente inscrito en una cadena o en un sistema en el interior del cual remite a otro, a los otros conceptos, por un juego sistemático de diferencias. Un juego tal, la diferencia, ya no es entonces simplemente un concepto, sino la posibilidad de la conceptualidad, del proceso y del sistema conceptuales en general. (Derrida, 1994, p.46)

Una vez más vemos que es imposible la certeza de los signos. Lo que nos dan los signos son posibilidades, no verdades. Pero cómo es que se dan estas diferencias. No de manera aleatoria, sino en clave historicista: “(...) estas diferencias son en sí mismas efectos. (...) las diferencias pueden ser de entrada y totalmente “históricas” (Derrida, 1994, p.47). Las diferencias se instauran a partir de los hechos, en el tiempo, en la historia. En un tiempo determinado, había una diferencia entre hombre (ciudadano de Grecia) y esclavo, por ejemplo. Y el hecho de que la significación ocurra en el tiempo implica que el signo conlleve una marca del pasado y otra del futuro.

La diferencia es lo que hace que el movimiento de la significación no sea posible más que si cada elemento llamado “presente”, que aparece en la escena de la presencia, se relaciona con otra cosa, guardando en sí la marca del elemento pasado y dejándose ya hundir por la marca de su relación con el elemento futuro (...). (Derrida, 1994, p.48)

La significación es posible cuando el elemento presente se relaciona con el elemento pasado y se deja afectar por el elemento futuro. Es como una cadena, donde cada eslabón está unido a otros dos (el presente y el futuro) y como están unidos, cada uno tiene algo del otro. Volvamos al ejemplo de la espada. Cuando usted lee la palabra espada, la cual está en este momento en el presente, usted recurre al pasado, a alguna imagen que haya visto de una espada,

y si mañana alguien le mostrase una espada, la cual estaría en el futuro, usted cambiaría la imagen mental de espada que tenga por la espada inscrita en el futuro.

Todo esto suena muy lógico y coherente, la significación se da en el tiempo, en relación entre el pasado, presente y futuro. Pero como ya sabemos, en la posmodernidad esto no ocurre. Recordando a Jameson y la ruptura de la cadena significante, el sujeto posmoderno vive en una multiplicidad de presentes, vive en el ahora, el cual está atravesado por imágenes del pasado que conviven al mismo tiempo en el presente. Por su parte, Derrida plantea que:

(...) el tiempo está hecho de ahora (sus partes) y que varios ahora no pueden: 1) ni seguir destruyéndose inmediatamente uno a otro, pues en este caso no habría tiempo; 2) ni seguir destruyéndose de manera no inmediatamente consecutiva, pues en este caso los ahora del intervalo serían simultáneos y no habría más tiempo; 3) ni permanecer (en) el mismo ahora, pues en este caso las cosas que se producen en un intervalo de diez mil años estarían juntas, al mismo tiempo, lo cual es absurdo. (Derrida, 1994, p.91)

Entonces, para Jameson, el tiempo es una multiplicidad de presentes, mientras que para Derrida, el tiempo sería una sucesión de presentes. Ambos plantean que ya no es posible concebir que la producción de discursos se da en una sucesión temporal, al contrario, todos conviven en el presente. Los presentes no se destruyen entre sí. Si se le da un significado en el tiempo, esto quiere decir que a su vez viven los otros significados dados en el pasado y aquellos que se darán en el presente, posibilitando así la resignificación:

Luego, si ser al mismo tiempo (*to ama einai*) según el tiempo y no ser ni anterior ni posterior, es ser en él mismo, en el ahora, si las cosas anteriores y las cosas posteriores están en este ahora, lo que se habría producido hace millares de años sería al mismo tiempo (*ama*) que lo que se produce hoy, y nada sería ya anterior o posterior a nada (Derrida, 1994, p.91)

Traduciendo esta teoría al texto es posible afirmar lo siguiente: cuando se lee un texto en él habitan la significación dada por quien lo escribió, la significación dada por la persona que lo lee, y la significación dada por la persona que lo leerá. Todas estas significaciones habitan en el presente. Todo texto tiene la posibilidad de adquirir múltiples interpretaciones, las cuales coexisten en el tiempo. Así, la diferencia se vuelve elemental para la interpretación de los textos, puesto que su significación está diferida en el tiempo y al mismo tiempo diferente por estar diferida.

Una diferencia semejante nos haría ya pensar en una escritura sin presencia y sin ausencia, sin historia, sin causa, sin *arkhe*, sin *télos*, una escritura que descompone absolutamente toda dialéctica, toda ideología, toda teleología, toda ontología. Una escritura que excede todo lo que la historia de la metafísica ha comprendido en la forma de *grammé*

aristotélica, en su punto, en su línea, en su círculo, en su tiempo y en su espacio. (Derrida, 1994, p.102)

Lo que escribió en su tiempo Sarah Kane posee una significación que solo ella conoce, también coexisten todas las reinterpretaciones que existen del texto en cada teorización de su obra y en cada representación teatral, y también coexiste toda futura interpretación que alguien haga sobre el mismo. En este caso, la interpretación que le doy al texto me permite hablar de algo en particular. Por medio de la diferencia he podido deconstruir *Psicosis de las 4:48*, he removido el centro de la obra, el suicidio, por lo que he podido encontrar dentro del texto una significación aplicable a otro tema, he pasado de la muerte física del sujeto a su muerte simbólica producida por la fragmentación y la escisión del sujeto en su relación con el internet. Al mismo tiempo es posible decir que la autorreferencialidad, al ser un proceso de reflexión que aboga a la resignificación, permite la deconstrucción de la noción de sujeto del actor/sujeto al exponer y descomponer en escena sus características que este creía que eran parte de su subjetividad.

5.2 Análisis estructural del texto de Sarah Kane

Como sabemos, *Psicosis de las 4:48* no es una obra dramática, no cuenta una historia, no plantea personajes, no plantea espacio ni tiempo definido, no presenta parábola aristotélica; esta obra está conformada por los retazos de una mente fragmentada. Esta característica del texto es de vital importancia, ya que extrapolo la fragmentación presente en el texto a la puesta en escena.

En *Psicosis de las 4:48* la estructura corresponde a la manera en cómo una mente víctima de la psicosis y la depresión procesa la realidad. Podemos apreciar momentos de lucidez:

En mi vida no he tenido nunca problemas en dar a los demás lo que querían. Pero ninguno ha sido nunca capaz de hacer lo mismo por mí. Nadie me toca, nadie se me acerca. Pero tú me has tocado en un sitio tan profundo, joder, que es increíble y ahora yo no consigo hacer lo mismo contigo. Porque no consigo encontrarte. (Kane, 2010, p.9)

Esta lucidez se identifica en el buen uso de la gramática y la sintaxis de la voz principal del texto. A su vez, vemos momentos donde se transgreden estas normas. La omisión de signos de puntuación da la sensación de vertiginosidad:

Una consciencia consolidada vive dentro de una oscura sala de banquetes junto al techo de una mente cuyo suelo se desliza como diez mil cucarachas cuando entra un rayo de luz

apenas todos los pensamientos reúnen en un instante de acuerdo un cuerpo que ya no expelen nada las cucarachas comprenden una verdad que nadie nunca pronuncia. (Kane, 2010, p.3)

Kane, al renunciar a contar una historia por medio de personajes, no intenta dar un discurso coherente y ordenado ya que se identifica esta obra como una dramaturgia de estados y atmósferas:

La definitiva eliminación de la trama o anécdota y la imposibilidad de identificar la presencia de uno o más personajes en escena son algunos de los factores que colaboran en la creación de una atmósfera ambigua que se correlaciona con el cuadro patológico del yo anticipado en el título de la pieza. (Blanco, 2012, p.3)

Tenemos entonces que el monólogo presenta a una voz principal fragmentada que en vez de contar una historia nos brinda estados o atmósferas donde demuestra la manera en cómo procesa la realidad. Para mi puesta en escena asumo la voz la principal para desplazar la de Sarah Kane. Esto se da a partir de la deconstrucción del tema de la obra: el suicidio.

Todo comienza con una pregunta: ¿qué características del tema de la obra puedo identificar para adaptar la obra y generar un nuevo discurso? Consecuentemente se observa tres características en la estructura de una mente con impulsos suicidas: la fragmentación del pensamiento, fragmentación del lenguaje y la polivocidad. Como expliqué en mi introducción, estas características también las encuentro en mi relación con el internet. Fragmentación del pensamiento al disgregar mi atención entre las múltiples ventanas (páginas de internet) y pantallas (computadora, celular, televisor) con las cuales interactúo simultáneamente. Fragmentación del lenguaje con la escritura electrónica (supresión de signos de puntuación, uso indiscriminado de vocales y la supresión de las mismas, conversaciones que nunca se cierran, supresión de texto por emoticones, *memes*). Y polivocidad al comunicarme desde diferentes cuentas y/o avatares que, gracias al anonimato e incertidumbre que brindan las redes sociales y los videojuegos en línea, me permiten dar múltiples discursos en diferente tono (la forma de comunicarse en foros, chats masivos en *streamings*, caja de comentarios en *Youtube*, comentarios en *Facebook*, etc.).

Si el suicidio implica, en otras palabras, la muerte física del sujeto, la fragmentación y la escisión del sujeto contemporáneo que estalla en su relación con el internet implican la muerte simbólica del sujeto.

Una vez elegido el nuevo centro de la obra pasamos a identificar cómo es que se evidencia dicha fragmentación psicológica de la voz principal para poder generar los mismos estados que crea Kane en la puesta en escena.

Tomemos como primer ejemplo el extracto citado anteriormente. Cuando Kane nos habla de una conciencia consolidada que vive dentro de una oscura sala de banquetes junto al techo de una mente que se desliza como diez mil cucarachas. Como ya ha precisado, el texto no plantea un espacio determinado donde se realice una representación. Esto se debe a que el monólogo no transcurre en un espacio físico de la realidad, sino que se da dentro de la mente de quien escribe el monólogo: “Es justamente ese desplazamiento del espacio de la representación hacia el escenario interior del sujeto el que conduce al límite el proceso deconstructivo del personaje entendido tradicionalmente como conciencia unitaria” (Blanco, 2012, p.3). Tenemos como protagonista una mente fragmentada, característica de la psicosis: “4.48 *Psychosis* pone sobre el escenario el interior del ser asolado por la enfermedad de modo que el espacio de la obra constituye el *aquí* de la mente enferma (...)” (Matamala, 2014, p.780). Si el espacio constituye el aquí de la mente de la voz principal, entonces estará marcado por el estado emocional y psicológico de esta.

El texto también revela la soledad que atraviesa la voz principal ya que en ciertos momentos aparecen acotaciones de silencio:

Algunas veces me giro y me llega tu olor y no consigo avanzar joder no consigo avanzar sin sentir este puto terrible tremendo físicamente doloroso este puto deseo que tengo de ti. Y no creo que yo sienta esto por ti y tú no sientas nada. ¿No sientes nada?/(Silencio)./¿No sientes nada?/(Silencio)./Y salgo a las seis de la mañana y empiezo a buscarte. Si he soñado algo sobre una calle o un bar o una estación voy allí. Y te espero.//(Silencio)./Sabes, me siento verdaderamente manipulada.//(Silencio). (Kane, 2010, p.9)

No se especifica si la voz principal comparte un espacio con la persona a la cual se quiere dirigir. Podemos inferir que se trata de un receptor ausente, pero ya que el monólogo ocurre dentro de la mente de quien lo escribe, se entiende que no hay diálogo entre dos personas, sino que son los deseos de la voz principal de poder comunicar lo que siente a esta otra persona.

Así como hay momentos donde el silencio expresa la soledad de la voz principal, vemos momentos donde el texto nos sugiere un diálogo entre dos o más voces:

-¿Has decidido lo que vas a hacer?/-Me meto una sobredosis, me corto las venas y después me ahorco./-¿Todo junto?/-Así no podrán decir que era una petición de ayuda.//(Silencio)/-No funcionará./-Claro que sí./-No funcionará. Empezarás a dormirte tras la sobredosis y no tendrás fuerzas para cortarte las venas.//(Silencio)/-Estaré sobre una silla con la soga en el cuello/(Silencio)/-Si estuvieses sola, ¿crees que podrías hacerte daño?/-Me temo que sí./-Tal vez el miedo puede protegerte, ¿no?/-Sí. Es el miedo lo que me tiene lejos de

las vías del tren. Joder espero por Dios que la muerte sea el final de todo. Me parece tener ochenta años. Estoy cansada de la vida y mi mente quiere morir. (Kane, 2010, pp.6-7)

La separación de los textos en guiones sugiere la presencia de dos o más voces que hablan sobre la tentativa de suicidio de una de estas. Esto es un claro ejemplo de las múltiples voces que habitan en la mente de la voz principal, vemos un claro indicio de polivocidad característico de la psicosis.

La idea de que la obra transcurre en la mente de la voz principal se afianza finalmente en la estructura de la misma al dislocar el tiempo. Como expliqué al citar a Matamala, *Psicosis de las 4:48* no ocurre en un tiempo sincrónico ya que lo que se relata está más cerca de una experiencia emocional. La obra presenta más bien un tiempo psicológico que no está inscrito en los parámetros comunes de la concepción del tiempo. Es por eso que los textos están separados en bloques que se interrumpen constantemente, dando a entender que no hay una lógica temporal aristotélica, sino un compilado de estados emocionales, los cuales devienen en el deseo de la voz principal por acabar con su vida: “La dimensión temporal de la obra marcada por los saltos temporales, las repeticiones, las analepsis y prolepsis parecen mostrar una única progresión lineal, el suicidio” (Matamala, 2014, p.778).

En conclusión tenemos una dislocación tempo-espacial presente en la obra que evidencia la fragmentación presente en la mente de la voz principal del texto producido principalmente por la psicosis, lo cual genera que el lector/espectador sea:

(...) arrastrado por el itinerario desviado de la mente, que se actualiza en su parlamento esquizofrénico, en un movimiento desarticulado en el que todos los límites se desvanecen y ya no se sabe quién habla. Ese efecto de indeterminación e indiscernibilidad está estrechamente vinculado al carácter fragmentario del texto. Un texto que se (des)compone a partir de la diseminación, hibridación y reelaboración de una multiplicidad de géneros discursivos, estrategias privilegiadas por la autora para reflejar la dispersión de la subjetividad y la disolución de las fronteras entre realidad y alucinación, entre cuerpo y mente, entre yo-otro. (Blanco, 2012, p.3)

Revisando lo expuesto en el capítulo dos de esta tesis donde hablo de la fragmentación y la escisión del hombre contemporáneo encontramos que es posible extrapolar las características aquí expuestas con la del sujeto en su relación con el internet.

Aquella fragmentación que experimenta la voz principal del texto: “Cuerpo y alma no pueden estar nunca completamente unidos” (Kane, 2010, p.8), la imposibilidad de reconciliarse consigo misma: “Una yo que jamás he conocido, el rostro impreso sobre el revés de mi mente” (Kane, 2010, p.30), el hastío que genera aparentar ser alguien quien no es: “Tengo la necesidad

de convertirme en quien ya soy y gritaré eternamente contra esta incoherencia que me ha condenado al infierno” (Kane, 2010, p.8); “Ellos me amarán por lo que me destruye” (Kane, 2010, p.8).

Vemos que la psicosis que aqueja la mente de la dramaturga genera síntomas similares a la escisión y fragmentación del hombre contemporáneo. La fragmentación se vivencia en la imposibilidad por encontrar en uno mismo las características que son necesarias para la creación de la subjetividad, ya que el sujeto necesita de imágenes que recoge de su alrededor como modelo. La imposibilidad por reconciliarse consigo mismo se genera a partir de la descorporización generada a partir de la imagen virtual, ya que necesita de la imagen que crea en la red para moldear una con la cual sentirse aceptado por la comunidad a la que pertenece y a los estándares que esta pide. Y finalmente, este hastío que genera aparentar ser alguien quien no es se ve reflejado en la necesidad casi vital del sujeto por afirmarse como tal al medir la aceptación de su ser en la cantidad de *likes* y comentarios que acompañan cada foto o cada publicación. De esta manera, vemos que es posible hablar de la fragmentación y la escisión del sujeto contemporáneo a partir del análisis de la obra en cuestión.

5.3 Hacia la creación de *Psicosis personal*

Desde que escogí *Psicosis de las 4:48* como base para este trabajo de investigación, el proceso llevado a la práctica sufrió muchos cambios desde los primeros laboratorios. Los primeros acercamientos al texto fueron tímidos y poco arriesgados, ya que al principio buscaba montar el texto tal y como lo presentaba la dramaturga, pero sabía que había algo que me hacía falta. Así, la búsqueda de un discurso que resonara conmigo y con mi realidad fue una de las tareas principales.

En el discurso del texto vemos a un sujeto el cual está expresamente disconforme consigo mismo:

(...) Estoy cansada e insatisfecha por todo/Soy un fracaso absoluto como persona/Soy culpable, se me castiga/Quisiera matarme/No puedo superar mi miedo, mi soledad, mi disgusto/Estoy gorda/(...) Tengo las caderas demasiado anchas/Mis genitales no me gustan/(...) (Kane, 2010, p.4)

Identifico que esa imposibilidad por reconciliarse tanto con su imagen como con su estado mental viene de la depresión grave que sentía Kane en los últimos años de su vida. Recordemos que los síntomas de la dramaturga oscilaban entre la ya mencionada depresión, ansia grave, falta de sueño, y por consecuencia los deseos por acabar con su vida ya que la

medicación no le brindaba la cura que tanto esperó, pero que nunca pudo conseguir: “Síntomas: No come, no duerme, no habla, ningún impulso sexual, desesperada, quiere morir. Diagnóstico: Estado patológico de sufrimiento” (Kane, 2010, p.15). En estas líneas y en las que le siguen, Kane habla de cómo la medicina occidental le falló.

A partir de estas conclusiones, busqué en mi contexto algo que pueda ser relacionable. Sabía que quería hablar del sujeto, pero no sabía con exactitud desde qué perspectiva. Fue entonces cuando un *billboard* llamó mi atención. Era una publicidad de una conocida marca de zapatos peruana. La publicidad alentaba a las mujeres a comprar su nueva línea de plataformas, ya que si se sentían altas podrían sentirse empoderadas. Este anuncio llamó mi atención y comencé a rastrear la publicidad que hablara de la imagen en las calles, en la televisión y en el internet. Un anuncio de Ripley, el cual servía para vender botas decía: “Libre pensadora, orgullosa de nuestras elecciones, única”. Relacionaban, al igual que el ejemplo anterior, a la compra de ciertos productos los cuales podrían darle al consumidor una imagen con la cual sentirse mejor, empoderado, bello, exitoso. Cada anuncio venía con una fuerte carga ideológica detrás. Lo importante ya no era vender el producto, sino vender la idea de que con ese producto uno podría conseguir la imagen del éxito. Recordamos que Žižek decía, en cuanto a la ideología, que es posible afirmar que la ideología existe como reguladora entre lo visible y lo no visible, lo imaginable y lo no imaginable (en este caso el producto y el discurso implícito). Viéndolo desde esta perspectiva, me pareció acertado tratar los discursos ideológicos implícitos en la publicidad y cómo estos afectan a la construcción de la subjetividad.

Así que creé un personaje el cual, en su imposibilidad por reconocer estos discursos ideológicos, caía en un estado similar a la de la voz principal en el texto de Kane. Puse al personaje en un manicomio, donde la razón de su internamiento radica en la patología ocasionada por su inconformidad ante su apariencia generada por la publicidad, que más que generar un estado de confort, genera un estado de constante inconformidad, ya que obliga al sujeto a siempre estar a la moda, comprar ropa nueva, cara y accesorios que no necesita solo con la finalidad de reflejar esta imagen de éxito.

También relaciono esta construcción del personaje con la idea de Groys, que mencioné anteriormente, de imagen pública. El sujeto necesita crear una imagen pública, la cual sirve para sustituir el cuerpo físico del sujeto el cual responde a ciertos parámetros aceptados en sociedad. Y como sabemos, estos parámetros se dan de manera ideológica.

Lo que se veía en escena era, entonces, a un personaje decadente, inconforme con su apariencia y que lucha, a pesar del carácter antimesiánico del texto, por llevar una imagen que refleje la idea de éxito.

El uso del multimedia ya era parte de la puesta en escena. Servía para visibilizar estos discursos ideologizantes de la publicidad. La edición presentaba fragmentos de comerciales de televisión editados para dar la sensación de repetición y apabullamiento. También servía para representar personajes tales como el subconsciente del personaje para los textos que sugieren interacción entre dos o más voces, y el personaje del doctor, quien tomaba los textos de Kane para tratar fallidamente al personaje.

El texto de la puesta en escena era el mismo de la obra, pero con ciertas intervenciones donde el personaje rompía la cuarta pared para hablar sobre su imposibilidad por reunificar su subjetividad. El personaje se sabía fragmentado y escindido. Sabía que su construcción subjetiva se realizaba desde fuera, siguiendo modelos aceptados por la sociedad, no para sentirse bien consigo mismo, sino con el fin de agradar a los demás, sentirse aceptado y empoderado, aunque en los momentos de lucidez sabía que no era así. Acá ya vemos un acercamiento a la autorreferencialidad, pero sin estar del todo definida. Aún no era tomada como variable.

Continuando con el proceso, busqué otros momentos donde rompiera la cuarta pared ya que sentía la necesidad de hablarle al espectador desde mis propias vivencias, así que introduje la música en vivo. Musicalicé dos textos de la obra donde cantara el actor, hablando no solo de esta fragmentación y escisión del personaje, sino también de la mía. Esta irrupción de lo real se da justamente por la necesidad de darle honestidad a mi discurso, ya que hay ciertas cosas que necesito decir las mediante la música para conectar de manera orgánica con el texto y con el espectador.

Mientras continuaba con el proceso, la necesidad por encontrar más de estos momentos donde pudiera hablar desde mi propia voz se tornó otra de mis prioridades. Poco a poco fui interviniendo el texto de Kane con textos míos, quedando solo los textos de la obra que más resonaran con este nuevo discurso. En los momentos donde el personaje accionaba los textos de Kane, los interlocutores no estaban en el público, sino que estaban como invisibles en el espacio, como si estuvieran en la imaginación del personaje. Esto para evidenciar que el personaje estaba encerrado en un manicomio. Incluso puse de fondo en proyección un cuarto de confinamiento acolchado. En los textos creados por mí y en las canciones, el personaje se dirigía al público, rompiendo la cuarta pared. Así se daba la dinámica entre los textos de la obra y los creados por mí. Pero aún no estaba del todo definido hacia donde iba la obra.

El primer problema con el que me encontré fue el hecho de que en mi puesta en escena estaba intentado darle un tiempo y espacio a la representación, algo que no se da en la obra. En *Psicosis de las 4:48*, como dice Matamala, el tiempo es una experiencia emocional, lo cual

disloca la noción dramática de espacio y tiempo, donde la historia se cuenta con inicio, un nudo y un final en un espacio determinado. Es por eso que, sin darme cuenta en el momento, estos textos que rompían la cuarta pared en realidad lo que hacían eran devolverle al texto su carácter de indeterminación. Así que debía encontrar una respuesta.

Decidí, entonces, replantear el trabajo que había avanzado hasta ese momento. Me di cuenta que el discurso que había insertado en el texto, el de la construcción subjetiva a partir de la publicidad, no estaba funcionando. Luego, el multimedia estaba siendo muy explícito al mostrar las propagandas y evidenciando su contenido ideológico, lo cual hacía que los textos que iba insertando donde el actor hablaba de cómo la publicidad tenía un carácter ideologizante se volvieran redundantes. El recurso se agotó rápidamente y la obra se estancó.

Primero descarté la idea de trabajar la publicidad y la ideología, después pensé en cómo el hablar desde mi propia voz puede funcionar de manera efectiva. Entonces escogí trabajar el *stand-up*. La autorreferencialidad inherente en el *stand-up* me daba la libertad de trabajar el texto de Kane desde mi propia voz. La estética del trabajo estuvo planteada desde el *stand-up*, donde el actor se presentaba al público como si de un show se tratase para evidenciar que lo que estaba por verse era su propia interpretación del texto, jugando con la ficción y la no-ficción. Así, el *stand-up* se convirtió en el hilo conductor de la puesta en escena, donde la intención era evidenciar la representación.

Aun así, el trabajar con la base del *stand-up* no era suficiente. Necesitaba encontrar un nuevo discurso. Identifiqué que el trabajar con esta nueva herramienta respondía a la necesidad por intervenir el discurso de Kane. Tal como decían Biondi y Zapata, las nuevas generaciones ya no aceptan los discursos de terceros sin intervenir en su construcción. No me resultaba suficiente montar el texto tal cual estaba planteado, quería a como dé lugar deconstruir el texto y plantear un nuevo punto de vista. Esta característica es reflejo de mi propia interacción en el internet. Es muy común que el sujeto contemporáneo intervenga en la producción de los discursos. Si una personalidad importante escribe un *twitter* o publica un comentario en *Facebook*, los internautas intervienen y dan su opinión en la caja de comentarios, ya sea para mostrar su apoyo o para contradecir lo leído. Cuando alguno de sus contactos sube una foto al *Facebook* o al *Instagram*, comparten una noticia o publican un video, los usuarios muestran abiertamente su aprobación o su disgusto ante lo que ven. Después de todo, el sujeto es consumidor, productor y producto en su interacción en el internet.

Entonces nació la necesidad de hablar del internet, específicamente, cómo se intenta dar la construcción de la subjetividad a partir del internet. Para esto hice la deconstrucción del tema principal de la obra, el suicidio (la muerte física del sujeto), identifiqué sus características

y las extrapolé al sujeto en su interacción con el internet (la muerte simbólica del sujeto), proceso explicado a fondo en el acápite anterior.

Luego preferí trabajar el concepto de autorreferencialidad, ya que al hablar solo desde el *stand-up*, el espectáculo era una obra teatral intervenida por secuencias de chistes sin reflexión alguna. Al autorreferenciarme podía generar un proceso de reflexión, el personaje/actor se permitía identificar su propia construcción subjetiva, o debería decir, su imposibilidad por generar tal construcción a partir de su interacción con el internet.

Esta imposibilidad nace de su fragmentación y escisión amplificadas en su relación con el internet. Los *selfies* y los avatares, imágenes especulares y alienantes que producen la descorporización del sujeto, imposibilitan la superación de la escisión del sujeto. Por otro lado, el sujeto, al estar en contacto con una producción discursiva de distinta procedencia y de diferente materia sígnica en su interacción con el internet, sigue siendo imposible superar su fragmentación, dando como resultado una producción cultural híbrida y heterogénea.

Esta sería la base desde la cual comenzaría la reorganización de mi puesta en escena. Comencé trabajando en fragmentos, cada uno iba respondiendo a la teoría que iba investigando. Todos demostraban cómo era imposible generar un sujeto unificado. Poco a poco, la cantidad de fragmentos que usaba de la obra en cuestión se iban reduciendo, quedando solo los más importantes, aquellos que resonaban con lo que quería comunicar. Lo que me llevó a pensar que iba quedando menos de Kane y más de Juan Malpartida. En un momento pensé que casi era una falta de respeto ante la autora el descomponer de tal forma su trabajo. Por eso decidí introducirla en la obra misma por medio del video, dándole un nuevo nivel de autorreferencia a la puesta en escena. Su presencia era la resistencia del texto por ser intervenido. Kane aparece para intervenir la escena, pedir que se rehaga la obra. Luego se convertiría en la antagonista del actor/sujeto, ya que en su voz introduce los momentos donde se demuestra esta imposibilidad del sujeto por reconstituirse por medio del internet. Así demostraba que al igual que la autora, ambos teníamos esa imposibilidad por reconstituírnos como sujetos, ambos estábamos dislocados, para ambos cuerpo y alma no pueden estar nunca completamente unidos.

Para este momento la obra estaba conformada por fragmentos no unificados, tal como la obra en cuestión. Aún no tenía un final claro, ya que yo mismo no identificaba el problema que planteo en la tesis como un problema real de mi propia subjetivación. La obra en cuestión era una retahíla de momentos de confrontación conmigo mismo, tal como sucede en *Psicosis de las 4:48*. Tuve la suerte de presentar mi trabajo ante Jorge Dubatti, quien estuvo en Perú para dar una serie de conferencias y para dar su apreciación al trabajo de investigación de los

alumnos de mi institución. Gracias a sus notas pueda dar cuenta de los problemas que tenía, principalmente en la estructura.

Lo primero que me hizo notar era la falta de marcos de referencia para el espectador. Los fragmentos, al estar inconexos, no tenían una finalidad discursiva clara, cosa que no pasa en *Psicosis de las 4:48*. El texto anuncia la tentativa de Kane de acabar con su vida, todo fragmento deviene en la anunciación de la muerte. Pero en mi puesta en escena, los fragmentos parecían ir a ninguna parte, como si de meras enunciaciones se tratase. Al mismo tiempo, la aparición del personaje de Kane no estaba claramente justificado. También me hizo recordar que lo que pasa en *Psicosis de las 4:48*, ocurre en la mente de la voz principal. Esto se confirma con el último texto de la obra: “Por favor, abrid el telón” (Kane, 2010, p.30). Como si luego de leído el texto es momento de pasar a la realidad.

Lo primero que hice fue reestructurar la obra y darle al personaje de Kane una intención clara para su aparición. Kane pasó a ser la conciencia del mismo actor/sujeto. Se muestra claramente al final de la obra, donde se evidencia que la ficción es creada por el mismo actor, que la voz de Kane finalmente es mi propia voz, y que la intervención de este personaje se da para permitir la reflexión de la autorreferencia al confrontar al actor/sujeto en escena con su propia subjetividad. Así la obra cogió un rumbo claro.

Luego evidencí que la ficción que se da en escena en realidad pasa en la mente del actor/sujeto. El mundo ficcional de la escena se ve interrumpido por los *stand-ups*, haciendo que la tensión entre ficción y no-ficción se dé con claridad. Al final la intención es que el público no sepa hasta qué punto todo lo que vieron fue ficción y qué fue no-ficción, pero sobre todo, al exponer el paralelo entre el dolor de Kane en *Psicosis de las 4:48* y el dolor del actor/sujeto, la imposibilidad de ambos por reconciliarse consigo mismos, y volverlo evidente al deconstruir la noción de sujeto por medio de la autorreferencialidad, abogar por un autoanálisis del espectador, que identifiquen en ellos también hasta qué punto se ha ampliado su propia fragmentación y su escisión.

5.4 Descripción del objeto

A continuación, expondré el texto utilizado en la puesta en escena, así como lo que se ve en video, ya que la realización escénica está apoyada por el multimedia, con el fin de explicar a fondo cada momento de la puesta en escena y cómo articulo la teoría con la práctica.

Psicosis personal

En escena solo hay un micrófono en un parante a la mano izquierda del espectador, donde está colgada una bata ploma. Se utilizan tres proyecciones, una a cada lado del escenario.

<p>Escena 1</p> <p>Acción</p> <p>-Mientras suena la canción, entra el actor. Una vez terminada la pantalla de carga coge el micrófono. (Se enciende un seguidor).</p> <p>Juan: Muy buenas damas y caballeros, mi nombre es Juan Malpartida y hoy les presento Psicosis de las 4:48 escrita por Sarah Kane. El espectáculo que hoy van a presenciar consta de fragmentos de la obra en cuestión, los cuales serán interpretados por mí, claro está, con el fin de que puedan conocer a la dramaturga detrás de la obra y que podamos, sobre todo, reflexionar sobre la depresión y los trastornos psicóticos del hombre contemporáneo, que están llevando a la humanidad a su inevitable destrucción. Pero antes de comenzar les he preparado un videíto introductorio para ayudarlos a entender de qué va la obra que les voy a presentar, súper cortito, lo edité esta mañana...</p>	<p>Video:</p> <p>-Entra al mismo tiempo las tres pantallas, una al centro, otra a la derecha y otra a la izquierda, se ve una cuenta ascendente con un signo de porcentaje al lado, asemejándose a una pantalla de carga de algún programa en computadora. Acompañan textos con la tipografía que se ve en los <i>memes</i>: CARGANDO GENIALIDAD, LOADING AWESOMENESS, YA CASI ESTÁ, todo con un fondo brillante y llamativo acompañado de música Funk. Cuando la pantalla de carga llega a 300% se ve un mensaje que dice: BIENVENIDOS.</p> <p>-Cuando Juan dice Sarah Kane, entra en las tres pantallas una foto de la dramaturga en blanco y negro sonriendo. Luego de unos segundos sale la foto y entra el texto: UN POQUIS DE INTRODUCCIÓN.</p> <p>-Cuando Juan se dirige hacia el fondo se van los videos.</p>
---	---

-Se dirige hacia el fondo, deja el micrófono en el parante. Apagón.	
---	--

Esta escena se da como introducción, no solo de la obra, sino de mi persona, los códigos del *stand-up* y el video, así como de la dramaturga. La música y el seguidor, sumado al hecho de que el actor habla por medio de un micrófono dejan en claro que la representación será llevada por medio del *stand-up*.

Al mismo tiempo, la escena representa el primer momento en el ciclo de la autorreferencialidad, el orden. Donde el sujeto se presenta como tal, se enuncia. Sabe quién es y qué desea hacer.

El usar tres pantallas, las cuales rodean al actor en escena, sirve como metáfora del cuarto acolchado del manicomio que usaba anteriormente. Estas pantallas no solo llenan el espacio, sino que también aparecen voces e imágenes que interactúan con el actor. Puede interpretarse como si de un aprisionamiento se tratase, las imágenes son las paredes que aprisionan al actor y las voces son sus carceleros que le interrogan y cuestionan constantemente.

La otra razón por la cual decidí usar las tres pantallas y que estén presentes en todo momento viene de la idea de que el espectador virtualizado necesita de múltiples puntos focales. El actor se reparte el foco de atención con el video, lo cual permite que la vista del espectador se mantenga en atención. Sumado a esto, el hecho de que el sujeto procese la realidad a través de pantallas, como dice Dasgupta, hace que la presencia del video sirva como ventana especular de la realidad, ya que, como dicen Biondi y Zapata, nos hemos habituado a mirar el mundo y encontrar su significación y sentido únicamente a través de la pantalla. El sujeto contemporáneo está constantemente saltando de la realidad propiamente dicha a la realidad virtual creada en el internet, esta característica hace que de por sí, la percepción del sujeto contemporáneo esté fragmentada y amplificada.

Escena 2	
Acción	Video
-Mientras se proyecta la biografía de Sarah Kane, el actor se va desvistiendo. Debajo de sus ropas viste un bividí blanco, un pantalón	-Entra a tres pantallas un video sobre la biografía de Sarah Kane. La edición se asemeja a la aquellos videos informativos de

<p>de pijama blanco y unas medias plomas. Luego se pone la bata ploma.</p> <p>-Cuando termina el video, el escenario queda a oscuras.</p>	<p><i>Youtube</i>. Consta de mi voz grabada quien relata datos importantes de la vida de la dramaturga en tono alegre y explicativo. Acompañan un <i>slideshow</i> de imágenes que sirven como apoyo visual a lo que se dice y una música alegre en ukelele, de esas canciones sin copyright que suelen acompañar esta clase de videos.</p> <p>Texto: Sarah Kane. Fue una dramaturga inglesa nacida en Essex, Reino Unido, el 3 de febrero de 1971. En 1995 estrena en Londres la obra <i>Blasted</i>, que suscita un auténtico escándalo por gran parte de la crítica, acusándola de obscena y violenta. Sus obras como <i>Crave</i>, <i>Fedra's Love</i> y <i>Cleansed</i>, son de las más aclamadas, junto a las cuales se encuentra <i>Psicosis</i> de las 4:48. Esta obra hace referencia a la hora en que más suicidios se cometen, ya que, según estadísticas inglesas, es en esa hora aproximada cuando acaban los efectos de los fármacos tomados la noche anterior. La obra muestra qué es lo que pasa por la mente de una persona cuando ya no distingue lo real de lo imaginario; los recuerdos, de lo fantasioso; los sueños, de las pesadillas. Lamentablemente, la dramaturga tuvo serios problemas de depresión, entre otros desordenes, lo que finalmente condujo a su suicidio a los 28 años de edad, ahorcándose en su baño con los cordones de su zapatos.</p> <p>-Al finalizar el texto, se va el <i>slideshow</i> de fotos y se proyecta en letras grandes:</p>
---	---

	“Gracias por ver el video!”. Hasta la próxima. Fuente: <i>Wikipedia</i> .
--	---

El tratar la biografía como si fuera un video informativo de *Youtube* sirve como indicio de que el internet será parte fundamental de la puesta en escena. También, el poner al final que la fuente utilizada para la recopilación de la información es *Wikipedia*, sirve como *gag*.

La idea de editar el video de esta forma y evidenciar la fuente de información se propone como evidencia de la manera en cómo los jóvenes interactuamos con la información. Desde el nacimiento del internet 2.0, son los usuarios los que crean, comparten y regulan la información. Un claro ejemplo es *Wikipedia*, la autoproclamada enciclopedia libre, fuente de información usada por millones de internautas, creada por internautas.

Escena 3	
Acción	Video
-El actor se posiciona al centro hacia el fondo dando la espalda al espectador. Cuando entra el sonido comienza a mover la cabeza, su actuación está en código expresionista. (En ese momento entra una luz azul eléctrico que inunda el espacio). Al ver la boca comienza a moverse como si hablara, luego se dirige hacia su lado derecho, como si escapara, pero colisiona con la imagen del ojo, hace lo mismo al dirigirse a la izquierda. El actor está en un estado de desesperación. Luego voltea y en el video central ve caer las pastillas. Alza las manos como si cayera sobre su cuerpo una lluvia helada que lo tranquiliza medianamente. Se da la vuelta y comienza su texto:	-Entra un sonido de viento, dando la sensación de vastedad y soledad. Luego de unos segundos entra el sonido de una mosca, dando la sensación de hastío y molestia. En la pantalla central, vemos la boca del actor que se mueve a gran velocidad. En las pantallas laterales, vemos en cada una, un ojo del actor, que se mueven también a gran velocidad. Luego, cuando el actor voltea hacia la pantalla central se proyecta unas pastillas que caen en cámara lenta sobre el borde de una mesa. Cuando comienza su texto, se proyecta en video un montaje del personaje escribiendo en hojas de papel, fumando y tomando café de una taza, pero en cámara rápida y en reverso. Los colores en esta edición son fríos.
Juan: Estoy triste. Siento que el futuro no tiene esperanza y las cosas no pueden mejorar. Soy culpable, se me castiga,	-Cuando el actor dice su último texto, el video se traba reproduciendo por unos segundos el último fotograma, simulando lo

quisiera matarme. Solía llorar, pero ahora estoy mucho más allá de las lágrimas...	que pasa cuando un programa entra en <i>crash</i> . ²⁷
--	---

En esta escena, el video forma parte crucial del discurso. Tomé como inspiración para esta edición, el texto donde Kane habla de que una mente consolidada vive dentro de una oscura sala de banquetes junto al techo de una mente que se desliza como diez mil cucarachas. La mente consolidada refiere a su propia conciencia, ella no está loca, solo está enferma. Esta enfermedad vendría a ser la oscura sala de banquetes, donde los pensamientos se deslizan, se escapan, como cucarachas a la luz. Lo mismo pasa con el actor/sujeto, donde la oscura sala de banquetes viene a ser la pantalla del computador, donde los pensamientos se deslizan entre múltiples ventanas (las múltiples páginas de internet). En la musicalización de esta escena, la cual se da más adelante, se hace esta comparación que estoy mencionando.

Traslado a la edición la sensación de vertiginosidad que produce el texto de Kane. La boca (metáfora de las múltiples voces que resuenan en el texto de la obra) y los ojos (metáfora de que el personaje se mira desde afuera, está escindido) que se mueven rápidamente, así como el montaje del personaje escribiendo, dan a notar el estado convulsionado de una mente dislocada.

Escena 4	
Acción	Video
-El actor se congela, confundido.	-Luego de que se produce la interrupción, suena una voz de mujer:
	-Sarah: ¿Qué crees que haces, pendejo?
-Juan: (Luego de un silencio) ¿Perdón?	
	-Sarah: ¿Qué crees que haces, pendejo?
-Juan: (luego de un silencio) ¿Mamá?	
	-No, tarado. Es Sarah Kane (entra foto de Kane y una introducción de <i>Journey Through Time</i> de la banda de funk The Shaolin Afronauts), tu terror (<i>emoji</i> ²⁸ de

²⁷ El término *crash* se usa en informática para denominar la parada crítica de un programa o equipo.

²⁸ Emoticon. Son usados en sales de chats y conversaciones por mensajería instantánea. Se usan para remplazar emociones, estados de ánimo e incluso palabras en concreto.

<p>-Juan: Sarah... (Se van las luces azules y entra el seguidor. Coge el micrófono).</p>	<p>diablito) más naa (porro) de calle (lentes de <i>8-bits</i>²⁹) pero elegante (gorro que dice “<i>Thug life</i>”³⁰).</p> <p>Acá se introduce al personaje de Sarah Kane. Es representado por una foto de la dramaturga la cual se mueve por las pantallas mientras habla. Ya que uso Loquendo³¹ para la voz de Sarah Kane, con la intención de darle emociones al personaje, en ocasiones pongo un <i>emoji</i> sobre su cara.</p> <p>-Luego, se interrumpe la canción y entra un fragmento de la canción <i>Smoke weed everyday</i> del rapero Snoop Dogg y el sonido de cornetas de aire, mientras vemos a Sarah Kane con los atuendos previamente descritos. Cae una lluvia de dólares sobre la imagen.³²</p> <p>- Se ve a Kane con el <i>emoji</i> de Pac-man³³ sobre su rostro y regresa la música funk.</p> <p>-Sarah: Así es, vengo para ponerle fin a esta blasfemia (<i>emojis</i> de dedo medio³⁴ aparecen en las pantallas).</p> <p>- Luego vemos por unos segundos la foto de Kane con el <i>emoji</i> enojado³⁵ sobre su rostro.</p>
--	--

²⁹ Los Lentes de *8-bits* es un *meme* que se usa como plantilla para agregar a un rostro, dándole una connotación de genialidad, fresca o picardía.

³⁰ Vida difícil. La palabra en inglés se usa como plantilla de *memes* para denotar que una persona se comporta de manera gamberra o matona.

³¹ Programa de edición muy popular usado para reproducir textos por medio de una voz virtual. Se suele usar en videos de *Youtube*, *Podcats* y cualquier medio que necesita la reproducción de texto con voz hablada.

³² Estos elementos se usan en los *memes MLG*. El *MLG (Major League Gaming)* se popularizó en *Youtube* para denotar a la conducta dramática y desenfrenada de los *gamers* (personas aficionadas a los videojuegos). Su uso luego se hizo popular, trasladándose a otros temas que no necesariamente implican a los videojuegos.

³³ El *emoji* de *Pac-man* puede ser usado para simbolizar la acción de comer o para decir que uno tiene hambre. También se usa para denotar una intención burlesca, la cual es usada en este trabajo.

³⁴ Emotición de una mano alzando el dedo del medio. Se usa para insultar o para repudiar.

³⁵ Emotición de una cara enojada y colorada.

<p>-Juan: (dirigiéndose a las pantallas) A ver, a ver, a ver... Si tú eres Sarah Kane... ¿por qué me estás hablando en español? ¿No eras inglesa?</p> <p>-Juan: Pero cómo quieres que me detenga, ¿acaso no ves que tengo público presente?</p>	<p>-El video se congela y vemos sobre la cara de Kane el código de tiempo³⁶ del video y sobre este el ícono de carga de <i>Youtube</i>³⁷.</p> <p>-Luego de unos segundos, la cara de Kane aparece en grande diciendo:</p> <p>-Sarah: La magia de la edición. Jajajaja, (Kane con <i>trollface</i>³⁸) equis de³⁹, equis de, equis de, equis de. (Kane con el <i>emoji</i> del beso con corazón⁴⁰) Pero eso no es lo importante, (Kane con el <i>emoji</i> de cara enojada con un <i>bam</i> en la frente⁴¹) quiero que detengas esta huevada ahora mismo.</p> <p>-Una vez más vemos que se congela el video y sobre la cara de Kane el código de tiempo del video y sobre este el ícono de carga de <i>Youtube</i>. Luego de unos segundos la cara de Kane aparece en grande diciendo:</p> <p>Sarah: Claro que los veo. (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa nerviosa⁴²) No soy ciega, mongolo.</p>
---	--

³⁶ El código de tiempo se usa en edición para poder identificar el tiempo que transcurre en una toma, porción de video o de audio.

³⁷ El ícono de carga de *Youtube* aparece cuando un video está cargando. Actualmente, es representado por una línea blanca que avanza en círculos.

³⁸ El *trollface* es un *meme* usado para denotar malicia o burla. Se usa generalmente cuando alguien juega alguna broma pesada o se burla de alguien en el internet.

³⁹ Las letras "xD" son el emoticón que simboliza una cara riendo exageradamente. El verbalizar el emoticón es común en el habla de los jóvenes.

⁴⁰ Emoticón de una cara dando un beso volado representado por un corazón y guiñando el ojo. Se usa para mandar un beso volado y para denotar picardía.

⁴¹ El *bam* es un ícono nacido en la cultura japonesa utilizado en los comic (llamados mangas) que se le suma al rostro de una persona para denotar las venas de la frente hinchadas y a punto de estallar como señal de enojo extremo.

⁴² Este emoticón no es de uso popular. Se usa más que todo en foros de internet para denotar una sonrisa psicópata, nerviosa o molesta.

del internet, lo cual da a notar la conexión entre el personaje virtual de Sarah Kane conmigo mismo.

Como dije, los *emojis* son usados para darle emociones e intenciones al personaje. Su uso es común por los jóvenes en los chats, foros y en la escritura electrónica de por sí. Decidí usarlos ya que, al ser la simbolización de una emoción, su uso en internet en realidad no acarrea, paradójicamente, una emoción. Recordemos que en el habla electrónica, la relación entre los jóvenes es inmediata, economizada, efímera y transitoria. Lo *emojis* son un claro ejemplo de estas características, ya que su uso se ha normalizado a tal medida que, en vez de poner en palabras cómo se sienten, simplemente reemplazan la emoción con una imagen.

Estas características que le doy al personaje sirven para evidenciar que no pretendo regresar de la muerte a Sarah Kane por medio de su representación virtual. El que hable de manera coloquial, con lisuras y en español, sirve para dar indicios de que las palabras puestas en el personaje han sido escritas por el actor. No pretendo que se la tome en serio. Es más, en los momentos donde sale sobre su imagen el código de tiempo y el ícono de carga de *Youtube*, evidencian que el personaje es una creación enteramente virtual y ficticia. Su misma imagen, en la puesta en escena, es tratada como si fuera un *meme*.

Finalmente, al ver que esta contradicción entre el actor y la dramaturga, quien llega para obligarlo a rehacer la escena, significa la resistencia del actor por tomarse en serio la obra y a Sarah Kane, planteamiento que será explicado más adelante.

<p>Escena 5</p> <p>Acción</p> <p>-El actor espera para que comience la escena.</p> <p>Todo se da tal y como en la escena tres hasta antes de la caída de las pastillas.</p>	<p>Video</p> <p>Entra la misma edición de la escena 3.</p> <p>-Antes de que caigan las pastillas, Kane interrumpe el video:</p> <p>-Sarah: Para, para, para, para. Primero deja esa mierda de caminar como loquito. (Kane con <i>emoji</i> de cara enojada con un <i>bam</i> en la frente) Todo el mundo lo hace y se ve (la cara de Kane toma toda la pantalla y sobre sus</p>
---	---

<p>-El actor se detuvo en la entrada de Kane. Terminada su intromisión prosigue a quedarse quieto y continuar con el texto.</p> <p>-Juan: (ofuscado, con voz baja) Estoy triste.</p> <p>-Juan: (Alzando la voz) Siento que el futuro no tiene esperanza...</p> <p>-Juan: (Alzando la voz) Y las cosas no pueden mejorar. Soy culpable, se me castiga, quisiera matarme. Solía llorar, pero ahora me encuentro mucho más allá de las lágrimas.</p> <p>-Juan: No, así no voy a continuar, no voy a aceptar que me insultes...</p> <p>-El actor, quien se congeló en escena al aparecer Kane, intenta hacer un baile interpretativo.</p>	<p>ojos hay dos equis rojas) mal, mejor quédate quieto.</p> <p>-Regresa el video anterior.</p> <p>-Mientras sigue el video suena de fondo la voz de Kane:</p> <p>-Sarah: ¿Estás triste? No te creo una mierda. No por balbucear vas a parecer triste.</p> <p>-Habla más fuerte, carajo.</p> <p>-Sarah: Pero dilo en serio. Nadie te cree. No seas inútil.</p> <p>-Kane interviene una vez más en video. Su rostro toma toda la pantalla y dice:</p> <p>-Sarah: No he dicho que te detengas. (La edición de audio y video está hecha para darle un tono de mandato al personaje).</p> <p>-Sarah: (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa nerviosa) Ahora has una interpretación en danza de lo que estás diciendo.</p> <p>-Sale Kane y regresa el video anterior.</p> <p>-Sarah: Pero con el texto, pues, idiota.</p>
---	--

<p>-El actor se detiene y vuelve a hacer el mismo baile, pero esta vez mientras dice el texto.</p> <p>-Juan: He perdido el interés en los demás. No puedo comer, no puedo dormir, no puedo pensar. No puedo superar mi miedo, mi soledad, mi disgusto. Estoy gordo...</p> <p>-El actor se detiene.</p> <p>-Juan: Muy bien, no voy a seguir con esto. Uno quiere hacer las cosas bien y lo interrumpen.</p> <p>-El actor se dirige al frente</p> <p>-Juan: A las cuatro y cuarenta y ocho, cuando la desesperación pase visita, me mataré. Gracias. (Hace una venia).</p>	<p>-Sarah: Sí que lo estás.</p> <p>-Sarah: No seas marica y termina lo que empezaste ¿Acaso no ves que tienes público? Ahora dirígete al frente y di el texto mirando al público. Luego se va el video.</p>
--	---

Cuando Kane detiene mi actuación alegando que esa forma de actuar es inapropiada ya que todo el mundo lo hace, refiere al hecho de que, cuando alguien intenta representar a una persona con trastornos emocionales o psicológicos, se le tiende a representar como si estuviera desquiciada.

El personaje de Sarah Kane insulta constantemente al actor y le dice que no sabe actuar. Esto va introduciendo la idea de que en realidad, la voz de Kane, que de por sí es creada en un programa de edición, es la voz del mismo actor, quien se siente inseguro de su propia performance en el escenario. Más adelante, se evidencia que, efectivamente, el personaje no es más que la voz del mismo actor sentado en su escritorio escribiendo lo que el personaje de Kane dice. Por lo cual la confrontación del actor es consigo mismo, un nivel de

autorreferencialidad. En el proceso de la autorreferencialidad, el personaje de Kane viene a ser el estado de desorden, el cual posibilita la organización (la reflexión) para generar un nuevo orden.

<p>Escena 6</p> <p>Acción</p> <p>-Juan: (Se acerca al micrófono, se enciende el seguidor, luego a modo de burla) Bueno, gracias, gracias.</p> <p>-Juan: (Sarcástico) No, claro que no. Por supuesto que no estuvo mal. Fue una maravilla.</p>	<p>Video</p> <p>-Entra Kane en las tres pantallas y dice:</p> <p>-Sarah: Bravo, bravo, bravo, bravísimo.</p> <p>- Entra a todo volumen una canción Dubstep⁴⁴ que acompaña a una edición típica de <i>MLG</i>. Vemos cómo toda la pantalla tiembla desenfrenadamente. En la parte inferior de las tres pantallas aparece el <i>meme</i> de Brent Rambo⁴⁵ con el gorro de la marca Obey⁴⁶, los lentes de <i>8-bits</i> y el porro de marihuana acompañado por Kane. Sobre la imagen aparecen los textos: IT'S FUCKING APROVED.</p> <p>-Luego sale la cara Kane con el <i>emoji</i> de cara llorando de risa y dos manos haciendo el gento ok.⁴⁷ Entra la canción funk anterior.</p> <p>-Sarah: (Kane con <i>emoji</i> cara de gato⁴⁸). Bueno, no estuvo tan mal.</p>
---	---

⁴⁴ El Dubstep es un género musical popular derivado de la electrónica. Se usa en los *memes MLG*. Es consumido principalmente por los *millennials*.

⁴⁵ Este *meme* es extraído de un video promocional de la compañía Apple en los noventas. Es un chico que está frente a una computadora y que luego mira hacia la cámara alzando el pulgar en signo de aprobación. Se usa generalmente para denotar que algo es *cool* o simplemente para demostrar aprobación.

⁴⁶ La marca de ropa *Obey* es relacionada con la cultura de lo popular en Estados Unidos, creada por Shepard Fairey, artista urbano quien lleva el alias del mismo nombre. Su estilo se le asocia a manera de burla en los *memes MLG*, ya que, a pesar de pretender ser un artista popular y rebelde, al volver su discurso en un producto pierde todo su valor como tal.

⁴⁷ Este *emoji* también se usa como *meme*. Se usa para denotar que algo es muy gracioso.

⁴⁸ El *emoji* cara de gato “:3” se usa para denotar inocencia o picardía.

<p>-Juan: No es eso. Sino que ahora me pregunto por qué mierda escogí representar tu obra.</p> <p>-Juan: Tienes razón. A mí nadie me mandó a escoger tu obra. A mí nadie me mandó a escoger una obra en donde lo único que haces es decir lo triste que estás, lo patética que es tu vida y donde al final amenazas con que te vas a matar. O sea, quién quiere ver...</p> <p>El actor se queda desconcertado.</p>	<p>-Sarah: ¿Qué pasa? (Kane con <i>emoji</i> enojado) ¿Acaso no te gusta cómo dirijo?</p> <p>-Sarah: (Kane con <i>emoji</i> sonrisa nerviosa) No te quejes (Kane con <i>emoji</i> sonrisa de superioridad)⁴⁹ que nadie te mando a escoger (Kane con gorro <i>Thug Life</i>, lestes de <i>8-bits</i> y porro de marihuana) mi obra.</p> <p>-Kane con cara de Pac-man.</p> <p>-Cuando el actor dice “lo triste que estás”, Kane toma la mitad de las pantallas rápidamente, dando la idea de que lo que acaba de escuchar le molesta.</p> <p>-Se va el video.</p>
--	--

Nótese que el personaje de Kane repite las palabras como cuando dice bravo o cuando en la escena anterior le dice al personaje que pare. La repetición de palabras es también un indicio de escritura electronal, lo cual ayuda a reforzar la idea de la voz del personaje, al ser creada en un programa de edición, es la propia escritura del actor mientras edita el texto.

Acá uso por segunda vez una edición que referencia a los *memes* *MLG*. Su carácter aleatorio los ha vuelto muy populares entre los jóvenes. Cabe resaltar que identificar el origen de esta clase de *memes*, al igual que los *memes* en general, es una tarea difícil. Esto ocurre ya que por su carácter viral suelen ser sacados de contexto y se esparcen rápidamente en la web haciendo difícil encontrar la verdadera significación. El darle a Kane estos momentos donde ella misma se vuelve un *meme* denota la intención previamente descrita del actor para que el personaje de Kane no sea tomado como la representación de la misma dramaturga. Así mismo, el uso de los *memes* en mí puesta en escena evidencia lo efímero y lo inmediato del proceso de

⁴⁹ Este emoticón se usa para denotar superioridad, burla o incluso para dar una connotación sexual.

significación que se da en la red. Este proceso es un indicio de la esquizofrenia que se presenta en el sujeto en la posmodernidad denominada por Jameson, ya que el sujeto se encuentra en una amalgama de significantes distinto sin relación aparente.

La pelea que se da entre el actor y el personaje de Kane sirve para evidenciar los conflictos que tiene el actor por tomarse las cosas en serio. Esto se verá con claridad más adelante.

<p>Escena 7</p> <p>Acción</p> <p>-Juan: ¿Hola?... ¿Sarita?</p> <p>-Juan: No, espera...</p> <p>-Juan: Ay, no. (Coloca el micrófono en el parante).</p> <p>-Juan: Es mi computadora.</p> <p>-El actor hace un gesto de vergüenza tratando de decir “más o menos”.</p>	<p>Video</p> <p>- Suena la voz de Kane con una edición que denota enfurecimiento.</p> <p>-Sarah: Ahora sí te jodiste, concha tu madre ¿Te crees mejor que yo?</p> <p>-Entra de fondo la canción <i>Living in the Sunlight</i> de Tiny Tim⁵⁰.</p> <p>-Sarah: ¿Esto te parece familiar?</p> <p>-Entra en las tres pantallas una captura en video del escritorio de la computadora del actor.</p> <p>-Sarah: Holi (Kane con lentes de <i>8-bits</i>) Boli. (Kane con <i>trollface</i>) Muajajajaja. Mira nada más. Un tercio de tu pantalla son videjuegos (El puntero del ratón va señalando los juegos presentes en la pantalla). Qué ¿acaso no tiene nada mejor que hacer?</p>
---	---

⁵⁰ Esta canción es usada en algunos *memes* para denotar relajó o felicidad. Se usa también para denotar que una persona está realizando algo con poco juicio, o sea, que la acción que parece inocente, puede terminar en circunstancias inesperadas.

<p>-Juan: Pero tengo muchos amigos en línea.</p> <p>-Juan: Pero a veces lo uso para ver cosas importantes.</p> <p>Juan: Claro que sí, mira, está bailando y está llorando. (Se ríe y comienza a bailar al igual que las niñas).</p>	<p>-Sarah: Vaya, vaya. Así que juegas al <i>Dark Souls II</i>. (El puntero del ratón abre el juego. Se ve la lista de personajes, donde el que llama la atención es uno que tiene un tiempo de juego de más de setenta y ocho horas). Puta mare, no seas pendejo. ¿Has pasado más de setenta y ocho horas jugando esto? Anda a la calle y consíguete algunos amigos.</p> <p>-Sarah: (Abre la página de <i>Youtube</i>) Mira las tonterías que ves e el <i>Youtube</i>. (Muestra los videos que salen en su bandeja de entrada, los cuales tratan de <i>memes</i>, música, dibujos animados y comics).</p> <p>-Sarah: ¿Esto te parece gracioso?</p> <p>-Entra un video de dos niñas bailando una canción infantil. Una de ellas está llorando. Lo cual le da el toque humorístico y cruel al mismo tiempo.</p> <p>-Sarah: Así que te gustan los <i>memes</i>. (Entra una página de <i>memes</i> y sale uno que dice “<i>This is my life now</i>” junto a un video de un gato atascado en una caja sin poder moverse.</p> <p>-Sarah: Sí, tu vida está así, más o menos.</p> <p>-Entra en la pantalla central un video de Juan cantando con su banda de rock. En las pantallas laterales se ve una serie de fotos del <i>Facebook</i> del actor.</p>
---	---

<p>-El actor se ha quedado sin palabras.</p> <p>-Juan: (hablándole a las paredes) No, espera, Sarah. No tienes por qué hacer esto...</p> <p>-Juan: Por favor, déjame hablar...</p> <p>-El actor se queda en silencio.</p> <p>-Juan: Ok. Pero no me voy a sentar.</p>	<p>-Sarah: Pero mira qué chico más guapo. Canta en una banda. De seguro es todo un <i>rockstar</i>. Jajajaja. (Kane con <i>emoji</i> de gato) Lo ves. (Kane con <i>emoji</i> de Pac-man) No eres nada más que la triste realidad de un adulto (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa nerviosa) que se pasa todo el día en el internet (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa de superioridad) viendo <i>memes</i> y jugando juegos. (Kane con gorro <i>Thug Life</i>, lentes de <i>8-bits</i> y porro de marihuana). Luego de un momento Kane señala con el puntero del ratón el libro <i>Márgenes de la Filosofía de Derrida</i>.</p> <p>-Sara: Un momento ¿Has estado leyendo a Derrida? (Kane con <i>emoji</i> enojado) ¿Acaso te has atrevido a deconstruir mi obra? (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa nerviosa) Pues, para que lo sepas, dos pueden jugar al mismo juego. Ahora vamos a hacer la escena de nuevo.</p> <p>-Se va el video.</p> <p>-Suena la voz de Kane.</p> <p>-Sarah: Siéntate.</p> <p>-Sarah: Cállate.</p> <p>-Sarah: No hagas nada. Solo se tú mismo.</p>
--	---

En esta escena, Kane hace una irrupción de lo real al traer a escena el contenido de la computadora del actor. Sirve para confrontar al actor con su actividad en la red donde pasa gran parte del tiempo.

Sarah Kane me instiga constantemente para que caiga en cuenta de que todo lo que yo pretendo que me defina como sujeto, los videojuegos, los *memes*, los videos de *Youtube*, mi perfil de *Facebook*; en general, toda mi interacción con el internet, no es más que un intento fallido por buscar en este medio algo de lo que sujetarme.

En la parte donde Kane abre la página de *memes* y se ve al gato atrapado en la caja mientras que se lee en inglés: esta es mi vida ahora, es una metáfora de la imposibilidad del actor/sujeto por escapar de su actual estilo de vida. Por medio de un *meme*, que de por sí son parte de la fragmentación del sujeto al ser de diferente procedencia y materia signica, se evidencia la fragmentación que presenta el actor/sujeto.

El introducir mis fotos de *Facebook* y el video con mi banda evidencian mi construcción subjetiva. Al necesitar de modelos para la construcción de la imagen que me permita relacionarme en sociedad, cogí la imagen de rockero, la cual muestra una personalidad antisistema y rebelde. La imagen especular que creo a partir de las fotos en *Facebook* sirve para descorporizar mi imagen, siendo solo a través de las fotos y sus comentarios y *likes* lo que sostenga una falsa sensación de seguridad. Esta escena es de por sí autorreferencial, lo cual abre la reflexión. Solo cuando el sujeto se dé cuenta de por qué hace esto, podrá cambiar su relación con el internet.

Todo lo ocurrido en esta escena sirve como apertura para el proceso de reflexión. En la escena que viene se entenderá cómo se produce.

<p>Escena 8</p> <p>Acción</p> <p>-Apagón. El actor está parado mirando las paredes.</p> <p>-Cuando entra la música el actor canta con el micrófono. Entra luz azul.</p> <p>-Juan: Una conciencia consolidada</p> <p>Vive dentro de un oscuro cuarto de banquetes</p> <p>Junto al techo de una mente</p> <p>Que se desliza como diez mil cucarachas</p> <p>Apenas entra un rayo de luz todos los pensamientos reúnen</p>	<p>Video</p> <p>Entra de fondo una canción en guitarra acústica compuesta por mí. En la pantalla central vemos un montaje que muestra lo siguiente: Clips que muestra cómo un personaje de <i>Dark Souls II</i> se suicida y se ven en la pantalla en letras rojas grandes: YOU DIED. Luego vemos un montaje de una escena del videojuego <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>, donde el personaje dispara a un grupo de civiles desarmados en un aeropuerto. Después vemos un personaje del</p>
---	---

<p>en un instante de acuerdo un cuerpo que ya no expele nada...</p> <p>(las cucarachas conocen una verdad que nunca nadie pronuncia)</p> <p>Y estaban todos allí</p> <p>Y hasta el último de ellos</p> <p>Y sabían mi nombre</p> <p>Como cuando escapé como una cucaracha por el respaldo de sus sillas</p> <p>Recuerda la luz</p> <p>Y cree en la luz</p> <p>Un instante de claridad</p> <p>Antes de la noche eterna</p> <p>No dejes que olvide (x4)</p> <p>-Apagón.</p>	<p>juego <i>Grand Theft Auto 5</i> cometiendo suicidio. Seguido a esto vemos un montaje de videos virales de internet. Vemos, después, la descomposición de un zorro en cámara rápida. Regresan los videos virales, pero esta vez, en vez de ser graciosos, transmiten una sensación de desespero. Finalmente entra en la pantalla central el mismo video que se ha estado mostrando en las pantallas laterales: un video de la cara de Juan en primer plano alumbrada por el brillo del monitor mientras fuma un cigarrillo. Su mirada está direccionada hacia abajo, como si mirara al actor en escena. El video dura tanto como dura la canción.</p>
---	---

En esta escena se musicaliza el texto de la escena 3. Es una metáfora de cómo se siente el actor. Es un momento de vulnerabilidad donde se demuestra que, a pesar de los *gags* y el tono divertido de la puesta en escena, reconoce que, al igual que Kane, se siente fragmentado, como si de un pedido de ayuda se tratase. Esta escena corresponde al tercer momento en el ciclo de la autorreferencialidad, la organización, donde después de haber entrado en el momento de desorden en la escena anterior, permite por medio de la canción identificar y reconocer aquellas partes que intentan constituirlo como sujeto y reflexionar sobre las mismas.

En cuanto a la edición del video. El poner en las pantallas laterales el video descrito anteriormente, se ve al sujeto reflejado en las pantallas. El sujeto se observa desde afuera, pero a través de una pantalla. El poner a los personajes de videojuegos cometiendo suicidio sirve como referencia a la tentativa por acabar con su vida presente en la voz principal del texto de Kane, y sugieren que el actor en escena también tenga tales deseos. En general, los videojuegos y los *memes* que se ven en la edición, representan la necesidad del actor/sujeto por escapar de la realidad.

<p>Escena 9</p> <p>Acción</p> <p>-El actor ha terminado tendido arrodillado. Luego de un momento dice por el micrófono:</p> <p>-Juan: Pero no puedo ser el único ¿verdad?</p> <p>-El actor se pone a bailar. Se enciende el seguidor.</p> <p>-En esta escena el actor interactúa con el público. Se da la libertad de improvisar.</p> <p>-Juan: ¿No les ha pasado que cuando están en una reunión familiar, con tus tíos que casi nunca ves, solo estás ahí de compromiso para hacer acto de presencia? En mi caso, como soy el artista de la familia, el único que no pensó en su futuro antes de escoger su carrera, nunca falta un tío o una tía que me diga: A ver, Juancito, cántate una canción. Juancito, actúa. Juancito, cuándo te voy a ver en la tele. juancito cuando vas a estudiar una carrera de verdad niño ya estás grande por favor, recapacita... Tía, yo voy a ser actor.</p> <p>Entonces, para evitar esas conversaciones un poquito incómodas, ¿qué hacemos? Sacamos nuestro celular. Nos ponemos a chatear, a ver <i>memes</i>, videos chistosos. Y uno puede estar así toda la noche. Muchos de nosotros</p>	<p>Video</p> <p>-Entra música funk de fondo. Se lee en letras grandes en las tres pantallas: A QUE NO PUEDES VIVIR SIN INTERNET. Luego, cuando el actor comienza a hablar aparece: TRUE STORY⁵².</p> <p>-Entra en video la risa de J. Jonah Jameson del <i>meme Could you paid me in advance?</i>⁵³.</p> <p>-Vuelen las letras anteriores.</p>
--	--

⁵² Se usa en los *memes* para decir que lo que se va a contar es una historia real.

⁵³ Este *meme* es extraído de la película *Spider-man* del director Sam Raimi. En este *meme* se ve a Peter Parker pidiéndole a su jefe que le pague por adelantado. Lo cual genera la risa poco usual del personaje, volviendo a esta escena un *meme*.

usamos esta conocida práctica en cualquier interacción social, con tus amigos, con tu chica, con tus viejos, etc.

-El actor baila al ritmo de la música.

-Juan: En serio. Imagínense nuestra vida sin internet. Nadie podría... enterarse, por ejemplo, que estamos comiendo un rico almuerzo. De hecho, mi hermana suele postear lo que come en el internet. Entonces un día lo veo y digo: muy bien, está comiendo un pollo a la brasa, al otro día está comiendo causa rellena, que rico. Pero hubo una época donde mi hermana dejó de hacerlo, así que yo, como quiero mucho a mi hermana, me preocupo, entonces... (A alguien de público) ¿Cómo te llamas? (Luego invito a la persona a subir al escenario) Ok un aplauso para (insertar nombre). Hoy vas a hacer de mi hermana, el parecido es inconfundible. Tú tranquila, sólo respóndeme cuando te pregunte cosas. ¿Ok?

Hermanita, hace dos semanas que no subes tu almuerzo al *Facebook*. En la casa todos estamos preocupados, pensamos que te habías muerto, por Dios. Dime, te olvidaste de subir tu almuerzo al *Face*, ¿no?... ok, entonces yo me calmo y le digo, y bueno ¿qué has comido hoy día?.. Y seguro te olvidaste de tomarle foto también, ¿no? Ya mira, facilito nomás. Vas al baño, haces lo que tienes que hacer, le tomas foto, lo subes

-Interludio musical. Luego se proyecta en letras grandes: ANOTHER TRUE STORY.

-Entra en pantalla central publicaciones de *Facebook* de gente que le toma foto a su comida. En las laterales, vemos videos de gente que están a punto de tomar una foto a su plato de comida, pero el que graba arruina la toma.

-Luego de unos segundos regresa el texto anterior.

-Se ve en las pantallas: DRAMATIZACIÓN.

<p>a tu <i>Face</i>: “acá el (inserte comida) que me comí hace tres horas, le pones un filtro bonito... dos ojitos una boquita, y te vuelves toda una <i>instagramer</i>⁵¹. (Invita a la persona a tomar asiento).</p> <p>-Juan: ¿Ya ves, Sarah? Todos estamos igual de jodidos. Y no hay nada que podamos hacer para evitarlo.</p>	<p>-Se va el video y la música.</p>
--	-------------------------------------

Esta escena está pensada para ser tratada como un *stand-up*, por lo que la improvisación del actor es necesaria, lo cual hace que los textos sirvan como referencia.

La escena está hecha para demostrarle a Kane que al igual que él, en el público hay personas que comparten la misma interacción con el internet que el actor. Como sabemos, Kane es en realidad él mismo, por lo que esta escena se entiende como una excusa para validar su propia escisión y fragmentación, ya que no es el único.

El último texto corresponde a la fase final del proceso de autorreferencialidad: el nuevo orden. El actor/sujeto ahora ha identificado su fragmentación y su escisión. Aun así, se resiste a aceptarla como tal, lo cual da pie a la siguiente escena.

<p>Escena 10</p> <p>Acción</p> <p>-Luz estroboscópica.</p> <p>-Juan: La ventanilla se abre</p>	<p>Video</p> <p>-Entra el sonido que hacían las computadoras en los ochentas y principios de los noventas cuando se conectaban al internet. El sonido se mantiene en toda la escena.</p> <p>- Se ven en las tres pantallas cómo se abren diferentes ventanas de internet: Una página de <i>memes</i>, una página de videojuegos, y la página de <i>Facebook</i>.</p>
--	--

⁵¹ Denominación para los usuarios de *Instagram*.

Luz fría	-Se ve a tres pantallas la pantalla de una laptop con efecto de luz resplandeciente, rodeada por botellas de cerveza y cigarrillos.
La computadora habla	-Se ve a tres pantallas la caja de publicación del <i>Facebook</i> que pone: ¿Qué estás pensando, Juan?
Los fantasmas del lugar	-Se ve a tres pantallas la cifra de la página de <i>Facebook</i> que indica la cantidad de amigos que tiene el usuario.
Y ahora estoy tan asustado	- <i>In crescendo</i> , se abren diferentes ventanas de páginas de internet. En las pantallas laterales se ven las manos del actor escribiendo en el teclado, también con un efecto <i>in crescendo</i> .
Veo cosas	
Oigo cosas	
No sé quién soy	
Pensamiento bloqueado	
El fragmentarse progresivo de mi mente	
¿Por dónde empiezo?	
¿Dónde me paro?	
¿Cómo empiezo?	
Ya que pretendo continuar	
¿Cómo hago para parar?	
¿Cómo hago para parar?	
¿Cómo hago para parar?	
¿Cómo hago para parar?	
¿Cómo hago para parar?	
(Silencio. Se va luz estroboscópica. Entra luz blanca.)	(se va el video)
Moriré	
no todavía	
pero ya casi	

Esta escena está pensada para evidenciar cómo el actor/sujeto procesa la realidad. El diseminar su atención en las ventanas hace que su percepción de la realidad esté fragmentada.

Esto genera un estado de ansiedad en el actor/sujeto, el cual no sabe qué hacer para poder reconstituirse. Es por eso que dice que no sabe cómo parar, porque no pretende hacerlo. La luz fría a la que se refiere es la luz de la pantalla de la laptop. Al decir que la computadora le habla refiere a los mensajes predeterminados de las cajas de comentarios, los cuales le piden al usuario que escriba cómo se siente o en qué está pensando. Los fantasmas del lugar refieren a los contactos de las redes sociales, los cuales están perpetuamente presentes.

El usar el sonido que emitían las computadoras para conectarse al internet tiene dos propósitos: primero, para transmitir la sensación de molestia, tanto por el carácter del sonido, como por su uso en la cultura del internet. Y segundo, como referencia a un *meme*. Hoy en día se usa este sonido como *meme* para decir que alguien está procesando información de manera lenta y entrecortada. En la puesta en escena se usa para decir que la mente del actor está fragmentada, ya que se le es imposible poder procesar todo lo que consume en el internet, lo cual refuerza lo visto en el video.

El rodear la pantalla de la laptop de cervezas y cigarrillos se hace para decir que los tres son componentes adictivos.

Finalmente, el actor, en los últimos textos, expresa que su muerte se acerca, en otras palabras, el deseo por acabar con su vida se enuncia.

<p>Escena 11</p> <p>Acción</p> <p>-Entra luz rosa. El actor comienza a bailar de a pocos.</p> <p>-El actor baila de manera ridícula.</p> <p>-Juan: Sí. Me meto una sobredosis, me corto las venas y después me ahorco.</p>	<p>Video</p> <p>-Entra la canción <i>Flamingo</i> de Kero Kero Bonito. En la edición se ve a una caricatura similar a la de un pájaro que baila al ritmo de la canción con unos camarones a los costados, referencia al primer verso de la canción.</p> <p>-Entra la voz de Kane:</p> <p>-Sarah: ¿Tienes algún plan?</p> <p>-Sarah: ¿Todo junto?</p>
--	--

<p>-Juan: Sí. Así todo el mundo sabrá que fue una petición de ayuda.</p>	<p>-Sarah: No funcionaría.</p>
<p>-Juan: Claro que sí.</p>	<p>-Sarah: No funcionaría. Empezaría a darte sueño por la sobredosis y no tendrías fuerza para cortarte las muñecas.</p>
<p>-Juan: Entonces estaré parado sobre una silla con una sog a al cuello.</p>	<p>-El video y la música se detienen.</p>
<p>-El actor deja de bailar cuando se detiene la música.</p>	<p>-Sarah: Si estuvieras solo ¿te parece que podrías hacerte daño?</p>
<p>-Juan: sí, pero el miedo me lo impide.</p>	<p>-Sarah: ¿Y eso podría ser una forma de protegerte?</p>
<p>-Juan: Sí. De hecho, el miedo es lo único que me mantiene lejos de las vías del metropolitano. Espero que de verdad la muerte sea el final de todo. Mi cuerpo está cansado y mi mente quiere morir. Siento como si tuviera ochenta años.</p>	<p>-Regresa la música y el video continúa.</p>
<p>-Juan: Acaso desprecias a todas las personas infelices o solamente a mí en particular.</p>	<p>-Sarah: No tienes ochenta años. (silencio) O sí. (Silencio) O sí tienes.</p>
<p>-Juan: No.</p>	<p>-Sarah: No te desprecio. No es culpa tuya. Estás enfermo.</p>
<p>-Juan: No.</p>	<p>-Sarah: ¿No?</p>

<p>-Juan: No. Estoy triste. Y la tristeza es rabia, es donde estuviste, con quién estuviste y a quien le echas la culpa.</p> <p>-Juan: A mí. (Dirigiéndose al público). ¿Saben qué es lo que más detesto de las obras de Sarah Kane? Es que todo el mundo se las toma muy en serio. ¿Saben qué es lo que más detesto de la gente que hace teatro? Es que todo se lo quieren tomar muy en serio. ¿Saben qué es lo que más detesto de mí? (luego de una pausa)</p> <p>-Se van las luces de fiesta. Entra luz blanca.</p> <p>-Juan: Que no puedo tomarme nada en serio. De verdad. No puedo tomarme las cosas en serio. No puedo tomarme en serio esta obra. No puedo tomarme en serio a Sarah Kane. Es más, hasta puede que le esté faltando el respeto. No sé si soy yo, o si es mi generación o esta sociedad. Pero, de verdad, no puedo tomarme nada en serio.</p>	<p>-Sarah: ¿Y a quién le echas tú la culpa?</p> <p>-Se va el video y el audio.</p>
---	--

La canción usada en esta escena es parte de la cultura de internet. Se volvió viral por su carácter aleatorio. Para los internautas, aquello que sea aleatorio e irracional suele ser de fácil consumo, por lo que el hecho de que esta canción sea popular no es porque sea una magnífica composición, sino simplemente porque la letra y el sonido les resultan divertidas. Esta es la razón por la cual existen los videos virales y los *memes*, mientras más falto de lógica o de relevancia, lo encontrarán más divertido, y por ende más popular será. Recordemos que, en su interacción con el internet, el sujeto se ve envuelto en una amalgama de significantes los cuales no guardan relación entre sí. Si no puede, entonces, generar un discurso en donde articular lo simbólico, apelará a la superficialización de los entramados sígnicos.

<p>Escena 12</p> <p>Acción</p> <p>-Al entrar la música de noticiero el actor corre hacia la proyección central. Saca el cinturón de la bata y se la coloca en el cuello, como si se ajustase una corbata, pero la manera en que lo hace asemeja a la acción de anudarse una soga al cuello.</p> <p>-Juan: Y yo, Juan Malpartida.</p>	<p>Video</p> <p>-Entra música de noticiero con un fondo a tres pantallas que dice: Noticiero 4:48.</p> <p>-Entra fondo de noticiero. Entra la foto de Kane.</p> <p>-Sarah: Muy buenas noches a todo el Perú. (Kane con lentes de <i>8-bits</i>) Yo soy Sarah Kane.</p> <p>-Sarah: Y hoy les traemos las noticias que han causado (Sarah con <i>emoji</i> de cara pensativa⁵⁴) mayor controversia en el país.</p> <p>-(Nota: la edición que viene a continuación no siempre será la misma. Las noticias pueden cambiar de acuerdo a la coyuntura)</p> <p>-Sarah: (Entra foto de Pedro Chávarry) El fiscal de la nación, Pedro Chávarry, le pidió al presidente, Martín Vizcarra, ponderación y que no continúe con interferencias a su institución (cae lluvia de billetes), luego de que afirmara que debe dar un paso al costado porque el Perú necesita que un magistrado (sobre la cara Pedro Chávarry entra el rostro de un hombre riendo) sin dudas o cuestionamientos esté al frente del ministerio público.</p>
--	---

⁵⁴ Este emoticón se usa para demostrar interés, duda o simplemente para decir que uno está pensando.

<p>-El actor se ríe y luego se dirige al público.</p> <p>-Juan: Damas y caballeros, ¿cómo puedo pretender hacer una comedia si los verdaderos comediantes están en el congreso?</p>	<p>(Entra foto de Martín Vizcarra) Martín Vizcarra consideró que Pedro Chávarry no debía continuar como fiscal de la nación. Como reacción a ello (entra foto de Pedro Chávarry) el fiscal de la nación respondió: Basta de interferencias. Las cuarenta y seis denuncias en su contra (La foto de Pedro Chávarry toma las tres pantallas. Se le agrega lentes de <i>8-bits</i>) serán tramitadas con el debido proceso. Respete a las instituciones y a la democracia.</p>
---	---

Quiero acotar que la edición de las noticias, a pesar de que puede cambiar el contenido de las mismas, siempre se hará con tono de burla y siempre tendrá que ver con la política del país.

En esta escena, aparte de hacer una crítica a la política del país, evidencia la imposibilidad del actor por tomarse temas de importancia en serio, al banalizar la coyuntura del país por medio de la edición y su performance en escena.

<p>Escena 13</p> <p>Acción</p> <p>-Entra luz de fiesta. El actor baila al ritmo de la música, coge el micrófono y rapea improvisando sobre el hecho de comentar en las redes sociales una opinión.</p>	<p>Video</p> <p>-Entra música funk. En las tres pantallas se ve la página principal del <i>Facebook</i> del actor. En él, se ve que escribe lo siguiente: “La política de este país es una mierda... :(?”.</p> <p>-Luego vemos en la pantalla central el texto: AHORA DÍMELO TÚ. En la izquierda: YA</p>
--	--

<p>-Se enciende el seguidor.</p> <p>-Juan: Pero basta de hablar de mí, la verdad es que quiero conocerlos. Es una pena que en el teatro no haya un tiempo para conocer a los espectadores. A ver, ¿disculpa, cuál es tu nombre? (Pregunta a alguien del público) Y dime, cuántos amigos tienes en <i>Facebook</i>, un aproximado... y cuántos conocidos... Ah, no es lo mismo, ¿ya ves?... ¿sabían que la cantidad promedio de “amigos” que tienen las personas en <i>Facebook</i> es de ciento cincuenta?, yo tengo quinientos y con ninguno me hablo. Qué tal, ¿cuál es tu nombre? (pregunta a alguien del público) ¿Alguna vez has estado una semana sin internet? Y si lo estuvieras, ¿cómo crees que te sentirías?... ¿sabían que si a una persona promedio se la priva del internet puede desarrollar síndrome de abstinencia? Como con las drogas. Ahora imagínate una semana sin internet: ansia, depresión, de todo te puede pasar... Córtenme el agua, pero no me corten el internet... ¿Alguien de acá tiene pareja? Qué tal ¿cuál es tu nombre? (pregunta a alguien del público) ¿en tu <i>Face</i> has puesto que estás en una relación? ¿Alguna vez le han puesto es complicado? Qué onda con ese estado, es complicado. Por cierto, ¿Sabían que el <i>Facebook</i> ha provocado alrededor de veintiocho millones de divorcios alrededor del mundo?...</p>	<p>BASTA DE MÍ. En la derecha: ANDA... NO SEAS TÍMIDO/A/E.</p>
--	--

-El actor improvisa sobre el tema hasta que el video se ve interrumpido.	-Se interrumpe el video.
--	--------------------------

La primera parte de esta escena está hecha para decir que las opiniones en las redes sociales pierden importancia. Estamos acostumbrados a recibir gran cantidad de información en las redes sociales, por lo que la opinión de un individuo se pierde en el *timeline* de los muros de sus contactos. Y que los discursos pierden su relevancia, la producción de los mismos pierden valor alguno para permitir una reflexión.

Este es el segundo *stand-up* de la puesta en escena. Al igual que la vez anterior, el actor improvisa a partir del tema. Una vez más el tema es el internet. Esta vez la voz del público será quien lleve la escena. El revelar estos datos al público tiene la intención de informar sobre el impacto que tiene el internet sobre la vida del hombre contemporáneo.

Escena 14	
Acción	Video
	-Aparece Kane.
	-Sarah: (Kane con <i>emoji</i> enojado) ¿Ya está? ¿Ya te divertiste?
-Juan: Sarah, ya pues. Ya estaba corriendo el espectáculo	-Sarah: (Kane con <i>emoji</i> de cara pensativa) Así que te gusta conocer gente.
-Juan: Es parte del espectáculo.	-Sarah: (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa de superioridad) ¿Y tú crees que ellos de verdad te conocen?
	-Entra la secuencia de video del inicio de la obra.
-Juan: No. Para. No pienso comenzar toda la obra de nuevo...	-Sarah: Muy buenas, damas y caballeros. Mi nombre es (Kane con gorro de <i>Thug Life</i> , lentes de <i>8-bits</i> y porro de marihuana) Sarah Kane y hoy les voy a presentar (Kane con

<p>-Juan: (con sarcasmo) Pero por supuesto. Veamos la biografía. Es lo que me faltaba. (Deja el micrófono. Se sienta con el público).</p> <p>-Juan: (Volviendo al escenario) Ok, ok. Ya entendí.</p>	<p><i>emoji</i> de sonrisa nerviosa) psicosis personal, escrita por Juan Malpartida (<i>Emoji</i> de dedo medio señala al actor). Pero antes de continuar les he preparado una biografía para que conozcan al autor detrás de la obra.</p> <p>Sale el video.</p> <p>-Entra la biografía de Juan Malpartida con la misma edición de la escena 2.</p> <p>-Sarah: Juan Malpartida. Fue un actor nacido en la provincia constitucional del Callao, el veintinueve de diciembre de mil novecientos noventa y dos. Comenzó su carrera actoral en el taller de teatro de la universidad Ricardo Palma, donde estudió hasta el sexto ciclo, para luego cambiarse de carrera y estudiar actuación en la ENSAD. Entre sus actuaciones se encuentran: <i>La Casita Bonita</i>, <i>Tríptico de Vallejo</i>, <i>La Muerte Roja</i>, entre otras igual de irrelevantes. Se pasaba la mayor parte de su vida sentado frente a un computador donde cumplió sus más grandes hazañas, como verse todo <i>Dragon Ball Super</i> en dos días enteros, engordar veinte kilos y dejar de ver en persona a sus amigos. Lamentablemente, a los veinticinco años de edad, Juan Malpartida se...</p> <p>-Sarah: (Solo su voz) ¿En serio? Pues no te creo.</p>
--	---

<p>-Juan: ¿Puedes acabar con esto de una vez?</p> <p>-Juan: Sarah, ya hicimos esa parte, por favor detente. (Se acomoda como para hacer la escena de nuevo)</p>	<p>-Sarah: No, aún no he terminado.</p> <p>-Vuelve la edición del noticiero, pero esta vez la información cambia.</p> <p>-Sarah: En otras noticias, (El rostro de Kane va tomando toda la pantalla) estudios recientes afirman que la adicción al internet es una conducta compulsiva caracterizada por pensamientos obsesivos, anhelo y abstinencia que crea dificultades psicológicas, sociales, y académicas. (<i>Emojis</i> de dedo medio señala al actor en escena) Los usuarios que pasan mucho tiempo en el internet (Kane con <i>emoji</i> de sonrisa de superioridad) tienden a tener menor interacción con familiares, (Kane con <i>emoji</i> de beso) círculos sociales pequeños, (Kane con <i>emoji</i> preocupado⁵⁵) mayores índices de depresión y soledad que los usuarios convencionales. El uso de internet puede ser usado como excusa para escapar de las responsabilidades y en consecuencia, de la realidad.</p> <p>-Se va el video.</p>
---	--

Kane, en esta escena, vuelve al segundo momento de la autorreferencia: el desorden. Ya que el actor/sujeto se resiste a aceptar su escisión y su fragmentación, recurre a enfrentarlo con una biografía que demuestra lo patética que es su vida. Los textos están en tiempo pasado. Esto como referencia al uso de múltiples tiempos verbales en la obra de Kane, que evidencian que el tiempo de la obra corresponde a una sucesión de estados, y no una sucesión de eventos. Así mismo, anuncia que algo pasó con el actor. Pero antes que lo mencione, el actor corta la escena, refrenando así el proceso de autorreferencialidad.

⁵⁵ Este emoticón se usa para denotar preocupación o sorpresa.

Al ser interrumpida, Kane retoma una vez más el proceso de autorreferencialidad, el desorden, al dar datos recogidos en un estudio publicado en la revista de la European Journal of Psychology of Education, donde demuestran, a partir del trabajo con sujetos de prueba, los efectos que causan la adicción al internet.

<p>Escena 15</p> <p>Acción</p> <p>-Luz blanca.</p> <p>-Juan: (Hablando para sí mismo) No, yo no soy adicto al internet. Yo soy una persona normal. (Dirigiéndose al público) Yo soy quien ustedes ven. Yo no pretendo esconder nada.</p> <p>-Juan: (Reaccionando a la aparición de este personaje) ¿Juan Rockero? Pero qué hacer aquí. Pensé que no te iba a ver dentro de mucho porque ya no tengo conciertos. ¿Qué haces acá?</p> <p>-Juan: ¿Chulls, mi personaje nivel ciento ochenta de <i>Dark Souls II</i>? ¿Tú también?</p>	<p>Video</p> <p>-Aparece en la pantalla central el personaje de Juan Rockero. Usa lentes oscuros, chaqueta de cuero y lleva el pelo suelto.</p> <p>-Juan Rockero: Bien dicho, brother.</p> <p>-Juan Rockero: lo sé, mi <i>brother</i>. Yo estoy aquí para apoyarte. Tú eres chevere <i>man</i>.</p> <p>-Aparece en la pantalla izquierda el personaje Chulls. Es el avatar que usa el actor en el juego <i>Dark Souls II</i>. Al igual que Kane, su voz está creada en el programa Loquendo, pero con voz masculina.</p> <p>-Chulls: Exacto. No le hagas caso a esa loca suicida.</p> <p>-Chulls: Así es. Y al igual que Juan Rockero quiero decir que Pedro69 y Sazuketupapi</p>
--	---

<p>-Juan: Muchas gracias, muchachos. Me hace muy feliz escuchar sus palabras. Todo lo que he escuchado hoy ha sido insulto tras insulto...</p> <p>-Juan: Juan sabelotodo ¿Tú también?</p> <p>-Juan: Bueno, sí, tienes razón.</p> <p>-Juan procede a retirarse.</p>	<p>escribieron en <i>Steam</i>⁵⁶ diciendo que eres el mejor <i>teammate</i>⁵⁷, súper colaborativo y mucho menos un friki⁵⁸.</p> <p>-Entra en la pantalla derecha Juan Sabelotodo. Viste una chompa de cuello de tortuga y gafas para leer. Lleva el cabello ordenado.</p> <p>-Juan Sabelotodo: Yo también estoy de acuerdo.</p> <p>Juan Sabelotodo: Así es. El sustento teórico que manejas es suficiente para demostrar que siempre tienes razón. Además todo el mundo te admira y quieren ser como tú.</p> <p>-Chulls: Por cierto, tienes invitación para un <i>party</i>⁵⁹ con los muchachos. Por qué mejor no te echas una partidita.</p> <p>-Juan Rockero: No, <i>man</i>. Primero tienes que demostrarle a esa chica quien manda. Sedúcela con tu toque de chico rudo. Ya tú sabes, <i>man</i>.</p> <p>-Juan Sabelotodo: O usa argumentos bien fundamentados. Así le demostrarás que tu</p>
--	---

⁵⁶ Plataforma virtual de videojuegos en línea.

⁵⁷ Compañero de equipo.

⁵⁸ Palabra usada para referirse a una persona extravagante o excéntrica o para referirse a personas con aficiones desmesuradas. Tiene una connotación peyorativa, ya que los frikis son vistos como personas antisociales, solitarias, incluso hasta pervertidas, dependiendo de la afición que tengan.

⁵⁹ Término usado para denominar un juego cooperativo.

<p>-El actor trata de responder a los tres personajes, pero el caos no le permite decir nada:</p> <p>-Juan: Ya basta, basta ¡Basta! Creo que los cuatro sabemos qué tenemos que hacer. (Señalando sus sienes) Hay que matar a Sarah Kane.</p>	<p>capacidad para amarrar conceptos es suficiente para derrumbar cualquier estructura ideológica, y por consecuencia, demostrarle que eres más inteligente.</p> <p>-Luego los tres personajes hablan todos al mismo tiempo, haciendo ininteligible lo que quieren decir.</p> <p>-Se va el video.</p>
---	--

En esta escena aparecen tres construcciones subjetivas del actor/sujeto: Juan Rockero, Chulls, y Juan Sabelotodo. Juan Rockero representa a la imagen alienante generada a partir de las fotos en las redes sociales. Chulls representa al avatar de los videojuegos, representación especular de la imagen del sujeto. Juan Sabelotodo representa a la imagen creada en el círculo académico, especialmente en los foros y chats relacionados a este campo.

Chulls es un personaje creado a partir de la opción de personalización del juego *Dark Souls II*. Personaje que me interpela como si fuera una extensión mía, lo cual da a notar mi propia dislocación o descorporización de la imagen, donde diluyo características físicas mías en un personaje ficticio que claramente no es igual a mí, sino una versión idealizada de cómo me gustaría verme, alto, fornido y con un bello facial bien arreglado, en otras palabras, una imagen aceptada por la sociedad de manera ideológica ya que esta imagen entra en el concepto de belleza masculina en la sociedad occidental

Los tres llegan para funcionar como soporte del actor/sujeto, quien ha creado estas imágenes para relacionarse en sociedad. El que aparezcan el en el video y le hablen es un nivel más de autorreferencialidad, ya que los tres personajes son un reflejo del actor/sujeto.

El dividir la voz del actor en estos tres personajes es un indicio de polivocidad, ya que él mismo habla desde tres voces distintas.

<p>Escena 16</p> <p>Acción</p> <p>-El actor le grita a las paredes.</p> <p>-Juan: Sarah... ¡Sarah!</p> <p>-Juan: Oh, sí. Te juro que esta vez ya me di cuenta.</p> <p>-Juan: que te puedes ir a la Conchasumadre. Sal de una vez.</p> <p>-Juan: Ja. Una batalla <i>Pokémon</i>, ¿eh? Mi especialidad. (Luz roja).</p> <p>-Juan: Eso ya lo veremos. Juan Rockero, yo te elijo.</p> <p>-Juan: Juan Rockero, usa Tomar una chela⁶⁰ y después usa pose de chico rudo, ahora.</p>	<p>Video</p> <p>-Entra la voz de Kane.</p> <p>-Sarah: Y bien. ¿Ya te diste cuenta?</p> <p>-Sarah: ¿Y qué tienes que decir al respecto?</p> <p>-Si eso es lo que realmente quieres, entonces no me das otra opción. Prepárate para ser deconstruido.</p> <p>-Entra una musicalización en rock pesado de la canción de combate de la franquicia de videojuegos <i>Pokémon</i>. Entra en las proyecciones la pantalla de batalla de este videojuego. Kane sale como oponente. Se ve un texto que dice: Prepárate para enfrentar a Sarah Kane.</p> <p>-Sarah: Esta es tu última oportunidad para que te rindas.</p> <p>-Aparece en video Juan Rockero en actitud de combate.</p> <p>-Juan Rockero: Ok, ok, ok, ok, <i>rock and roll</i> ¡Yeah!</p>
---	--

⁶⁰ Cerveza.

<p>-Juan: Vamos, dile, dile.</p> <p>-Juan: Ah, vamos... Pero esto aún no se ha terminado. Aún me queda mi arma secreta. Chulls, yo te elijo.</p> <p>-Juan: Chulls, usa golpe mortal, después usa fuego de los calderos de la muerte y termínala con trueno celestial ¡Ahora!</p> <p>-Juan: Cállate y sigue peleando.</p>	<p>-Aparece la foto de Lacan.</p> <p>-Sarah: Usa escisión, ahora.</p> <p>-Lacan: (Con voz de Loquendo). Necesitas de la aceptación de los demás, es por eso que creas imágenes a partir de tu relación con otras personas tomando modelos que registras en la sociedad.</p> <p>-Juan Sabelotodo: Bueno, yo creo que...</p> <p>-Juan Sabelotodo: (Dirigiéndose al actor) Tiene razón.</p> <p>-Texto: La teoría es irrefutable. Juan Sabelotodo se retira del combate.</p> <p>-Aparece Chulls.</p> <p>-Chulls: Chulls, Chulls, Chulls.⁶¹</p> <p>-Se despliega una animación de combate.</p> <p>-Texto: El ataque es estúpido. Juan M. se queda sin opciones.</p> <p>-Sarah: ¿Es en serio? ¿Es que no te das cuenta?</p> <p>-Sarah: Ve, Žižek.</p> <p>-Aparece foto de Žižek.</p> <p>-Sarah: usa rompe ilusiones, ahora.</p> <p>-Žižek: Lo que estás haciendo no es más que aceptar que vives en una ilusión. Una</p>
--	---

⁶¹ Dice su nombre tres veces como referencia a los *Pokémon*, criaturas que solo pueden decir su nombre.

	<p>ilusión creada y soportada por una ideología, y a pesar de que sabes que estás inmerso en una ficción, te sujetas a ella porque, de esta manera, puedes sentirte cómodo y en consecuencia no cuestionarla.</p> <p>-El texto y el video se deforman. Se lee en la pantalla: Date cuenta, repetidas veces. Luego el video desaparece.</p>
--	--

Introduzco la batalla *Pokémon* como escenario para el enfrentamiento final entre Kane y el actor, donde, por medio de la teoría, las imágenes subjetivadas se ven expuestas como lo que son, imágenes especulares y alienantes. Ninguna de estas define quién es Juan Malpartida, y para poder aceptarse en su condición de sujeto fragmentado y escindido, primero tiene que exorcizar estas imágenes y aceptar su imposibilidad por reconstituirse como sujeto a partir del internet. Para lo cual, presento la teoría de Groys, donde se demuestra que estas imágenes son creadas con el fin de sustituir la imagen real, como si de una máscara se tratase, lo cual las convierte en alienantes. La teoría de Lacan, donde se demuestra que el actor/sujeto ha creado estas imágenes a partir de su relación con los demás, con la sociedad. Y finalmente la teoría de Žižek, donde se demuestra que estas imágenes están soportadas por la ideología y que no hacen más que generar una ilusión donde el sujeto pueda sentirse cómodo y en consecuencia evitar cuestionar su propia subjetividad. Al final, estas imágenes son exorcizadas lo cual hace que el actor decida enfrentarse directamente consigo mismo, como ya lo veremos más adelante.

Cabe resaltar que el uso de la teoría en escena es un recurso del teatro posdramático, ya que funciona como irrupción de lo real evidenciando el sustento teórico en la práctica escénica para darle un grado de verosimilitud a la propuesta.

<p>Escena 17</p> <p>Acción</p> <p>-el actor termina consternado por la escena anterior. Luego de un rato, comienza a reírse.</p> <p>Se va la luz roja y entra luz blanca.</p>	<p>Video</p>
---	--------------

<p>-Juan: (Riéndose) ¿A caso creías que me ibas a hacer entrar en razón? Ya, corta la mierda Juan yo sé que estás allí.</p> <p>-Juan: Acá nadie es estúpido. Todos saben que soy yo quien ha editado el video. Todos saben que soy yo quien es en realidad Sarah Kane, nadie es tan estúpido, por favor.</p> <p>-Juan: Damas y caballeros, con ustedes, yo.</p> <p>-Juan: Nada de Hola que no te vas a quedar mucho tiempo.</p> <p>-Juan: No, no te disculpes. Tú no tienes ningún derecho a querer dar una reflexión en mí obra.</p>	<p>-Voz de Kane.</p> <p>-Sarah: ¿A qué te refieres?</p> <p>-(se van fusionando las voces de Kane y Juan Real, quien es el que ha conceptualizado todo el espectáculo, o sea, la voz de quien está escribiendo esta tesis. Va apareciendo lentamente en la pantalla central escribiendo frente a su computadora) No era necesario llegar a hasta acá... lo sabes, ¿no?</p> <p>Juan Real: (Saludando al público amistosamente) Hola.</p> <p>-Juan Real: Bueno, antes que nada quiero disculparme por lo que estoy haciendo en escena.</p> <p>-Juan Real: (siguiéndole la corriente) Sí, tienes razón. Pero ahorita no quiero hablar contigo. (Al público) Damas y caballeros, ¿recuerdan que antes les había dicho que no me podía tomar nada en serio? Bueno, pues,</p>
---	--

<p>-Juan: No, ni se te ocurra. No en mí obra. (Sale molesto. Se va la luz roja).</p>	<p>mientras hacía este trabajo me di cuenta que eso tenía que cambiar.</p> <p>Juan Real: Miren, es cierto que vivimos en la era de la hiperconexión. Es verdad que nuestros cerebros se han recodificado para procesar la realidad de otra manera. (Entra música que denota inspiración) Hay que aceptar que la imagen generada por las fotos, los avatares y toda representación virtual, al final no es la imagen de la realidad. No somos muchos, no nos dividimos en las pantallas, somos uno solo.</p> <p>En el ámbito social deberíamos poder permitirnos separar la interacción con las personas que comparten el mismo espacio y las personas que están el mundo virtual. Yo he estado en esa situación y sé que ustedes también, y la verdad no es bonito para ninguno de los dos. La banalización que generan los <i>memes</i>, los comentarios, las discusiones en <i>Facebook</i>... al final no es una respuesta a los problemas sociales, políticos y personales.</p> <p>Hay que poder vivir siendo nosotros mismos, aceptando que lo que reflejamos en el internet y consumimos de él, al final no es más que...</p> <p>-Le cae un monitor en la cabeza a Juan Real. -Aparece en video el actor acompañado de una música de lucha de un videojuego.</p>
--	--

	<p>-Juan: Hijo de puta. Te dije que no te atrevieras a hacer una reflexión.</p> <p>-Coje el monitor y golpea a Juan Real quien está fuera de toma. Al final aparece e la pantalla: K.O. El actor se acerca a la cámara y dice: Hola mis vidas... ¿Me escuchan? ¿Me oyen? ¿Me sienten? Luego se retira de la toma.</p>
--	---

En esta escena se evidencia directamente que Sarah Kane en realidad soy yo. Sarah Kane funciona en la puesta como el elemento de desorden de la autorreferencialidad. Para que se produzca una reflexión es necesario que primero se plantee un cuestionamiento. En este caso, el personaje de Kane representa todo lo aprendido hasta ahora, quien confronta al actor en escena que se resiste a aceptar que no podrá reconstituir su fragmentación y su escisión por medio del internet.

Decidí no evidenciar una reflexión. No proponer una solución definitiva, ya que los jóvenes no aceptan los discursos sin antes intervenir en ellos. Prefiero que la obra sirva como testimonio de una realidad, para que el público pueda sacar sus propias conclusiones y reflexionar sobre cómo desarrollan su subjetividad a partir del internet.

Por última vez, el actor se resiste a la reflexión al eliminar la voz que servía como desorden en la autorreferencialidad. Los efectos de sonido, la música y la pantalla de K.O. son una referencia a los videojuegos de lucha, muy populares entre gran parte de mi generación. Su adición sirve como *gag*.

<p>Escena 18</p> <p>Acción</p> <p>-El actor entra con un monitor, lo usa como si fuera un casco.</p> <p>-El actor coge el micrófono.</p> <p>-Juan: cuerpo y alma no pueden estar jamás completamente unidos.</p>	<p>Video</p> <p>-Suena una canción hip-hop de fondo. El video muestra a tres pantallas una variedad de fotos de perfil del actor. Luego muestra una gran variedad de <i>memes</i>, todos estos mostrados en cámara rápida.</p>
--	--

<p>Tengo la necesidad de convertirme en quien ya soy y gritar eternamente a esta incoherencia que me ha condenado al infierno.</p> <p>Las esperanzas infundidas ya no pueden mantenerme a flote.</p> <p>Así que me ahogare en la turbación, en el frío y negro estanque de mi yo, tumba de mi mente inmaterial.</p> <p>Damas y caballeros, ¿cómo puedo volver a una estructura, si ya no tengo un pensamiento estructurado?</p> <p>-Luego de unos segundos el actor hace un gesto de no indiferencia y se pone a bailar. Deja el micrófono. Después de un rato, el actor se para en seco y comienza a llorar. Se saca el casco/monitor y se cambia de ropa.</p> <p>-El actor se acerca al micrófono.</p> <p>-Juan: Damas y caballeros, la función va a comenzar.</p> <p>-Se van las luces del escenario y se ilumina al público. El actor se queda de pie mirando al público.</p>	<p>-Se va el video y la música.</p> <p>-Entra la edición del baile de la escena 11.</p> <p>-Se va la música.</p>
---	--

El actor entra con un monitor de computadora usado como si de un casco se tratase. Luego dice el texto, casi rapeado, donde expresa su imposibilidad

El actor, mientras bailaba, ha aceptado por fin su fragmentación y su escisión. Al final, el decir que la función va a comenzar y al se queda de pie mirando al público es pedido los espectadores que, al igual que el actor, hagan su propio proceso de autorreferencia.

Quiero acotar que, como hemos visto, la obra está llena de referencias a la cultura del internet. No pretendo que el público capte todas las referencias, ya que seguramente no serán reconocibles para todos.

CONCLUSIONES

Como hemos podido apreciar en esta tesis, la autorreferencialidad se muestra como elemento destructor de la noción del sujeto presente en el actor/sujeto a partir de su relación con el internet, ya que, por medio del proceso de reflexión, el actor da cuenta de que el internet amplifica su propia fragmentación y su escisión. La autorreferencialidad es un proceso de buclaje que se desarrolla en cuatro momentos: el orden, el desorden, la organización y un nuevo orden. El sujeto, al autorreferenciarse, deconstruye la concepción que tiene sobre sí mismo como sujeto, la complejiza, ya que encuentra en cada proceso de buclaje nuevas características que le definen, por lo cual, cada autorreferencia implica necesariamente un cambio, o sea, la remoción del centro.

Al introducir la autorreferencialidad en la puesta en escena, la voz principal del texto, la de la dramaturga, es desplazada para introducir mi propia voz, lo cual permite que la autorreferencialidad sea el hilo conductor de la puesta en escena, mostrando a partir del texto de Kane, que al igual que ella, hay una imposibilidad por reconciliarse con uno mismo. Esto se debe a que el sujeto contemporáneo no puede reconciliarse con lo simbólico ya que su imagen se descorporiza en los *selfies* y en los avatares; y la escritura electronal, los videos virales y los *memes* imposibilitan crear un discurso unificado, haciendo que su producción cultural sea híbrida y fragmentada.

La autorreferencialidad se manifiesta por medio del código del *stand-up*, lo cual posibilita la introducción de mi propio discurso y la confrontación con el personaje de Sarah Kane, quien será la encargada de abrir el proceso de buclaje de la autorreferencialidad. De esta manera, se evidencia mi propia construcción subjetiva.

El multimedia es utilizado como la imagen especular de la realidad por medio de las pantallas. Presenta a los otros personajes que intervendrán en la escena para desestabilizar la noción de sujeto presente en el actor/sujeto.

Identifico a *Psicosis Personal* como tragedia contemporánea ya que se expone lo trágico del sujeto en su imposibilidad por rearticularse, por buscar una unidad que lo caracterice, todo por medio de su relación con el internet. *Psicosis Personal* es la tragedia silente del nativo digital, del *millennial*, de aquellos sumergidos en la virtualidad. Digo silente porque el sujeto no está acostumbrado a hacer el ejercicio de cuestionar a qué está sujeto. Es una realidad que no está dispuesto a enfrentar, y si mi trabajo puede, en efecto, deconstruir la noción de sujeto presente en algún espectador, me daré más que satisfecho en saber que el ejercicio comenzó en alguien más.

Quiero dejar en claro que *Psicosis Personal* no busca dar una moraleja ni mucho menos una respuesta al problema planteado del sujeto. Yo mismo estoy en la búsqueda por entender e identificar aquello que me constituye como tal. Después de todo, este trabajo es un testimonio de mis propias dudas y posibles respuestas, pero el camino continúa fuera de esta tesis, y al terminar la función.

Finalmente, concluyo que el sujeto en su relación con el internet ha recodificado sus relaciones con otros sujetos y con la sociedad, la manera en cómo articula su discurso, sus conexiones neuronales y su nivel de atención, por lo cual hablamos de un nuevo espectador: el espectador virtualizado. Este nuevo espectador que procesa la realidad por medio de las pantallas, sin duda alguna, demanda nuevos cambios en la configuración de las obras y del teatro en general, después de todo, si cambia el sujeto, cambia la forma en que este procesa la realidad y, al mismo tiempo, cambia la forma en cómo representa el mundo. El teatro, pues, presenta perspectivas de mundo, en palabras de Lehmann; la realidad, la cual dista de lo real a lo cual no tenemos acceso, es solo una perspectiva, si cambiamos nuestra perspectiva, cambiamos nuestro mundo. Y hoy, quizá más que nunca, es éste el motor del teatro contemporáneo. Llámelo como más le guste, teatro posdramático, teatro liminal, teatro en el campo expandido, etc. Teatro, a fin de cuentas. Teatro que estoy decidido a poner en acción para un nuevo público, sin olvidar que el teatro no debe ser tomado como un objeto, sino, como dije en un capítulo de esta tesis y que me atreveré a citar para esta conclusión: un conjunto de elementos articulados en un sistema de procesos. El teatro es un sistema abierto y no una forma en la historia. Está constantemente en comunicación con otros sistemas, por lo cual es posible la reinención de sus formas, como ya lo hemos visto tantas veces en el pasado. Lehmann dice que hoy en día, para que algo sea llamado arte, o posibilite esta denominación, tiene que parecer que no lo es. Pero si, como decía Borges interpretando a Whistler, el arte sucede, queda en la presencia, en el vínculo con el espectador (cada vez más empoderado), y en su comunicación con el artista, el nacimiento de una posible reflexión, y, en consecuencia, una nueva forma de interpretar la realidad; la reflexión permitirá que arte suceda.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, L. (2010). La “autorreferencialidad” de la experiencia estética. *Fedro: revista de estética y teoría de las artes*, (9), 30-42.
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Battle, C. (2015). Modelo, partitura y material en la escritura dramática contemporánea: una solución. *Pausa*. Recuperado de: <http://www.revistapausa.cat/modelo-partitura-y-material-en-la-escritura-dramatica-contemporanea-una-solucion/>
- Biondi J. y Zapata E. (2017). *Nómades electrónicas*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Blanco, M. (2012). Fragmentos aturcidos. La hibridación genérico-discursiva en 4.48 Psychosis de Sarah Kane. VIII Congreso Internacional de Teoría y Crítica Literaria Orbis Tertius, *Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria*, La Plata.
- Carr, N. (2011). *Superficiales ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?*. Bogotá: Taurus.
- Cilento, L. (2019). Stand up comedy. Los arrabales del teatro. En Dubatti, J. (Coord. Y Ed.) *Poética de la liminalidad en el teatro II* (pp. 71-88). Lima: Ediciones ENSAD.
- Dasgupta, S. (2002). On Screen: Electronic Media and the embodied Subject. *Etnofoor*, (15), pp.121-130
- Derrida, J. (1994). *Márgenes de la Filosofía*. Madrid: Teorema.
- Dubatti, J. (2016). *Una Filosofía del teatro. El Teatro de los muertos*. Lima: Fondo editorial de la ENSAD.
- Fischer-Lichte, E. (1999). *Semiótica del teatro*. Madrid: Arco/libros,S.L.
- García, N. (1999). *La globalización imaginada*. México D.F.: Paidós.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Greenfield, S. (2015). *Mind Change: How Digital Technologies Are Leaving Their Mark on Our Brains*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Mf02BAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq#v=onepage&q&f=false>

- Groys, B. (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Cajanegra.
- Hall, S. (2010). *Sin Garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Lima: IEP
- Hernández M. & Hernández, D. (2009). La construcción de sujetos virtuales entre los jugadores masivos en internet. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 30(118), 221-244.
- Isla, R. (2014, 4 de febrero). Facebook hundió a MySpace y Hi5 en su camino al éxito. *El Comercio*. Recuperado de <https://elcomercio.pe/tecnologia/redes-sociales/facebook-hundio-myspace-hi5-camino-exito-290288>
- Izor, I. (2014). Nuevas prácticas en la escena contemporánea: tecnología, mediaciones y precariedad. *Revista Internacional de Ciencias Humanas*, 3, pp. 1-14.
- Jameson, F. (1992). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Buenos Aires: Paidós
- Kane, S (2010). *Psicosis de las 4:48*. Recuperado de https://lapoesademisovarios.files.wordpress.com/2016/10/4_48.pdf
- Lehmann, H. (2013). *Teatro Posdramático*. Murcia: CENDAC.
- Lehmann, H (2017) *Tragedia y teatro dramático*. Ciudad de México: Paso de gato.
- Lyotard, F. (2000). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Malpartida, J. (2010). *Acerca de la semántica y el texto*. Lima: Editorial Universitaria de la UNE Enrique Guzmán y Valle.
- Matalama, E. (2014). *Sarah Kane, una edición crítica* (Tesis doctoral). Universidad Carlos III de Madrid, Madrid.
- Mathias, P. (2008). Internet, ¿un objeto filosófico? *Pasajes*, 27. Pp.62-67
- Mcauley, G. (2008). Not magic but work: rehearsal and the production of meaning. *Theatre Research International*, 33, pp. 278-288.
- Mcluhan, C. (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Morin, E. (2001). *El método I*. Madrid: Cátedra.

- Muguercia, M. (2015). *Teatro latinoamericano del siglo XX (1950-2000): modernidad consolidada, años de revolución y fin de siglo*. Santiago: RIL Editores.
- Nöth, W. (2001). Autorreferencialidad en la crisis de la modernidad. En Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. *Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 365-369.
- Parlange, Ch. (2018, 23 de mayo). ¿Qué es un influencer y cuál es su función? *Endor*. Recuperado de: <https://www.grupoendor.com/influencer-funcion/>.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Ciudad de México: Paso de gato.
- Perniola, M. (2016) *La estética contemporánea*. Madrid: La balsa de madera.
- Sánchez, J. (2013). *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. Distrito Federal: Paso de Gato.
- Stavrakakis, Y. (2007). *Lacan y lo político*. Buenos Aires: Prometeo
- Sicerone, D. (2018, 27 de mayo). La crítica de Žižek a la concepción del sujeto en clave historicista. Recuperado de: <http://reflexionismarginales.com/3.0/la-critica-de-Zizek-a-la-concepcion-del-sujeto-en-clave-historicista/>
- Vattimo, G. (2000). *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Anthropos.
- Villegas, E. (2013). El Yo [sujeto] en el timeline [Redes Sociales]. *Educación y ciudad*, (25), 75-84.
- Wiler, A. (2000). *Breve introducción a la teoría literaria*. Barcelona: crítica.
- Žižek, S. (2003). *Ideología. Un mapa de la cuestión*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica
- Zola, E. (2002). *El naturalismo*. Barcelona: Península.