PRÓTESIS, TACOS, MUÑECOS

por Jorge Luis Marzo

El discurso sobre el *cyborg* (abreviación en inglés de "organismo cibernético") que durante los últimos años estamos atendiendo en medios de comunicación y en los contextos artísticos, políticos y científicos no es sin duda nuevo pero en nuestros días parece representar una metáfora ajustadísima para explicar muchas de las relaciones que como sujetos hemos establecido ante un mundo de apariencias, verosimilitudes y simulacros y ante una noción de nosotræs mismæs completamente vinculada a la noción de *representación* (lo que antes se daba en llamar *identidad*). No obstante -y esto es ya de una curiosidad pasmosa- que una metáfora se haga real pero que siga funcionando como metáfora, algo bastante impensable en la linguística clásica, indica ya el laberinto alegórico por el que corre esta época de ahora.

Decimos que el discurso no es nuevo, no por justificar históricamente su existencia o por denunciar la recurrente apuesta por lo nuevo que de vez en cuando aparece en nuestra idea de progreso, sino porque la idea de fusión entre lo que llamamos "natural" en nosotræs y lo que consideramos cultural está en la base misma de toda la discusión. Sólo que, a estas alturas, tampoco creo que seamos del todo capaces de definir claramente ninguno de ambos platos de la balanza. El uso de ambos componentes, y no sus definiciones, han llevado a des-simbolizar sus significados para situarlos en marcos más amplios en los que dependen de relaciones externas. Eso siempre se ha llamado alegoría, y no veo por qué razón no podemos seguir llamándolo así.

Las reflexiones sobre un sujeto que utiliza prótesis ajenas a su organismo como forma de establecer una relación más directa con el mundo ha cautivado -y mucho- las mentes de intelectuales y artistas, cuya

vinculación a la realidad se defiende por un afán de des-composición y recreación para así visualizar lo que la lógica mecanicista nos niega. La imagen de un sujeto (que se considera "natural" en la medida que dispone estrictamente de una morfología otorgada de golpe en el nacimiento) provisto de dispositivos simbióticos (interfaces informáticos) o implatandos (prótesis) nos acerca a algunos territorios espectrales, por lo atávicos, en lo que respecta a nuestra certeza o seguridad. La imagen del cyborg aparece en el centro de los discursos porque vivimos una realidad en completo movimiento y eso “se supone” que pone en jaque elementos esenciales de nuestro ser. Hoy, parecemos percibir una realidad borrosa que se compone de infinitos objetos, todos ellos sometidos a una ley caótica de la velocidad y la migración; un objeto en movimiento que comporta una correlación en la forma en que nosotros miramos, percibimos y en la manera en que desarrollamos nuestras estrategias a la hora de captar, definir y describir lo que "se nos pone" delante de los ojos. Por tanto, en realidad, el discurso sobre lo protésico tiene que ver directamente con el ámbito de la representación, pues en el fondo se trata de cómo mostrar lo que está en movimiento. Y es esa, quizás, una de las razones fundamentales para que éste debate se haga especialmente intenso en el ámbito de la expresión visual, de la experimentación artística; ¿cómo conseguir que las cosas se vean? Es más ¿es realmente necesario hacer que las cosas "aparezcan" cuando las cosas ya nunca más se definen por "sí mismas" sino en función de dónde aparecen o desde dónde las vemos aparecer?

Un mundo en vértigo provoca una mirada vertiginosa. El impulso de captar lo que está sujeto a la velocidad conlleva que, como observadores, también nos pongamos en movimiento; que seamos capaces de diseñar unas estrategias que nos permitan jugar "paritariamente" con lo que nos rodea. Me viene a la cabeza, por ejemplo, la película “Depredador”. La visión del alienígena está equipada para detectar el movimiento instantáneamente y su misma naturaleza simbiótica se define por su voluntad de adaptación y

supervivencia. Deleuze, de mano de Whitehead, ha tocado estas cuestiones de manera muy sugerente. El habló de *objetiles* (objetos como proyectiles) y de *superjetos*, o sujetos preparados y entrenados para hacer frente a la extrema movilidad. Para fijar la imagen de un coche de Fórmula 1 en un circuito de carreras, no nos basta con una simple cámara fotográfica: hemos de ajustarla para que sea capaz de sacar una instantánea del objeto que esté definida y sin los contornos desdibujados. De la misma manera, un miope necesita unas gafas para establecer relaciones fiables con aquello que intuye en su mirada. Necesita "corregir" una desproporción; crea un juego de anamorfosis a la manera barroca. El sujeto, ante una realidad huidiza, debe tomar medidas. Medidas que básicamente afectan a la representación, a la via por la cual unæ define la apariencia de las cosas, a la forma en que unæ se define a sí mismo ante ellas, pues si nosotræs vemos el mundo como una nube fugaz, es de esperar que el mundo también pueda vernos de la misma manera. Así pues, ¿qué voz segura puede existir si, al hablar de apariencias, lo hacemos sabiendo que nosotræs mismæs somos aparentes?

La performance es una práctica de voces, pues el sujeto o sujetos son quienes físicamente vehiculan el discurso. Debido a esta cuestión táctil y directa, el mundo de la performance siempre ha sido el terreno, dentro del ámbito de la creación artística, en donde todas estas cuestiones de verosimilitud y codificación han tenido más eco. Sin duda, ello tiene que ver con el propio carácter escénico del fenómeno, pero también el hecho de que la performance haya asumido históricamente un fuerte valor crítico con respecto a las estructuras establecidas de representación y exhibición artística puede haber influido no poco. Curiosamente, la carga crítica de multitud de performances con respecto al mundo esencialista de las estructuras artísticas debería haber comportado el poner en solfa a su vez determinadas concepciones también esencialistas del sujeto que "dice" en representación, lo que desgraciadamente no siempre ha sido así, me dá.

Cuando hablamos de performance, es evidente que el primer símil que se nos aparece es el del teatro; sin embargo, todæs nos hemos dicho que ambas cosas son distintas. En el teatro, argumentamos, hay un referente textual que organiza y gestiona el personaje y su relación con el espectador. En la performance, en cambio, eso desaparece pues el autor o artista es el único referente existente, lo que en realidad casi representa un problema de fé, lo que no se da en el espectáculo teatral, que se basa en cuestiones de verosimilitud. Es decir, en el teatro se "interpreta" un texto, mientras que en la performance se "escribe" el texto. No nos pelearemos en este punto (aunque se podría). Por otro lado, el hecho de que el teatro se desarrolle en el teatro y la performance en cualquier sitio imaginable ayudaría a marcar esas diferencias. La performance se mueve en un territorio borroso, porque además de su ubicuidad también proyecta poca “identidad”. La performance es una vasta mezcla de cosas y lugares mentales, técnicos y culturales. Se define a sí misma por su hibridación y por su viscosidad al intentar manejarla. También hay una cosa que siempre se nos pasa desapercibida. Que la maldita cuestión de la performance es un problema de traducción. La palabra inglesa "performance" describe tanto una actuación teatral como no teatral. Sin embargo, no hemos sido capaces de encontrar otra expresión en castellano para ese fenómeno. A lo mejor, porque aquí nos pasa lo que justamente muchæs performers han querido soslayar con sus trabajos: las dificultades para aceptar el cruce de territorios, la desaparición de etiquetas.

Fuera del teatro, y de sus implicaciones narrativas pero también sociales y políticas, han pululado muchas manifestaciones, que con perspectiva, podríamos llamar performances también. Me refiero al ilusionismo, los teatros de varietés, los cabarets, las ferias de monstruos, los ventrílocuos, etc. Todos estos fenómenos comparten... la mala vida, pero sobre todo que la gente no acude a verlos para confirmar la calidad de una obra o para

verla en escena tras leer el texto escrito. La gente va porque en estos lugares recibe mensajes sin el filtro de la verosimilitud, esto es, van a causa del "misterio" de una realidad ignota, en los que no hay códigos de acceso mediante los cuales establecer el contacto "burgués" de la comunicación y el entendimiento. Convendría añadir que estas manifestaciones, además, han sido las que en realidad han conducido el desarrollo de los medios de reproducción y entretenimiento desde finales del siglo XIX hasta nuestros días. Las técnicas fotográficas de montaje se inspiraron en trucos de escapismo, mientras el cine fue inventado por magos pensando en la magia y fue desarrollado en sus primeros pasos también por ilusionistas, como es el caso de Oskar Messter, Felicien Trewey, Emile y Vincent Isola o George Mélies.

Como decimos, la semejanza entre la performance y aquellos fenómenos más parateatrales radica justamente en que los personajes que aparecen frente al público no están codificados por textos previos conocidos por el público ni tampoco están organizados mediante una trama de interpretación asumida previamente por la audiencia. Las acciones que se producen en estos contextos parateatrales participan del desconocimiento del público sobre lo que va ocurrir. No hay verosimilitud en la performance. ¿Cómo se genera la comunicación si no hay códigos previos? Se necesitan prótesis, "interfícies" a través de los cuales crear canales.

De entre estas representaciones parateatrales, hay una que por sus características alegóricas respecto a la identidad y percepción, define de una forma muy poderosa la problemática de la codificación del mensaje fuera del ámbito estrictamente teatral, a la par que se erige como una metáfora muy viva a la hora de enfrentarnos a las posibilidades de comunicación del sujeto contemporáneo. Me refiero a la ventriloquía.

La ventriloquía se diferencia de la magia porque los mecanismos mediante los que se produce la primera están a la vista y son inteligibles, mientras que la magia esconde sus artilugios y poleas. Algunos escritores han señalado como ejemplo las diferencias entre un autómata y el múñeco del ventrílocuo. El primero correspondería a un tipo de discurso "moderno", autónomo, *kantiano* si se me permite, cuya identidad quedaría encerrada en su propia figura. Por el contrario, el muñeco del ventrílocuo existe en función de la contradicción de su dependencia con un discurso ajeno que es visto por todos. La presencia de dos voces distintas representaría de alguna manera una cierta superación de la modernidad, que algunos sugerirían propio de la condición posmoderna. De entrada, la ventriloquía, el arte de "echar la voz", como se dice vulgarmente entre los ventrílocuos, parte de un postulado interesante: es una mecánica visible (aunque sea importante el hecho de disimular el movimiento de los labios) fundamentada en la habilidad para usar unas técnicas escritas y conocidas por todo el mundo. Las técnicas ventriloquiales, sin ir más lejos, están plenamente divulgadas, mientras que los trucos ilusionistas rara vez podemos encontrarlos en libros.

La ventriloquía, aparte del evidente juego de confusión de identidades, proyecta sobre la audiencia -pero sobre todo, sobre el mismo espectáculo- la "recreación" de la verdad. Mientras un actor encarna la credibilidad del personaje, asumiendo su esencialidad necesaria, el ventrílocuo desplaza su discurso sobre otros ejes, ajenos en apariencia a él. Porque la ventriloquía es un arte de apariencias por excelencia. El teatro (por supuesto, hablo del teatro en su acepción más histórica) es un arte del parecerse, más que del aparecer. Que la verdad sea "recreada" en la ventriloquía se debería al hecho de que la identidad del autor queda desdibujada en favor de una estrategia comunicativa paralela. Pensemos en los cercanos Doña Rogelia y el cuervo Rockefeller. Imaginemos por un momento que los artistas cambiaran sus papeles con los muñecos. Que los artistas, en vez de

comportarse como el payaso listo que intenta dar lógica y orden a lo que el tonto vomita, interpretaran el papel del muñeco, cruzando los límites de lo permitido. Que Rockefeller fuera el chico bueno y José Luis Moreno el ganapias. Indudablemente, no funcionaría, porque tenderíamos a identificar actor y personaje. He aquí el truco persuasivo clave de la ventriloquía. La identidad del creador se desvanece en favor de un elemento ajeno que se lleva toda la atención, y toda la fama, como decía Edgar Bergen de su famoso alter ego, Charlie McCarthy, quien llegó a tener una poliza de seguro casi más alta que la del propio Bergen. El autor delega en una prótesis su "verdadero discurso", el meollo de su mensaje sobre el escenario. El ventrílocuo relega el discurso sobre la autenticidad a un mecanismo externo que se define por ser paradójico, contradictorio con respecto al origen de su voz. En el interregno que se produce entre al autor y el muñeco tiene lugar el número. Una tierra de nadie que se aprovecha no sólo para comunicar sino para comunicar cómo se comunica. Los mecanismos se revelan sin que el misterio quede afectado.

El ventrílocuo es, en cierta manera, una protometáfora de la idea de cyborg. Y no decimos esto aquí por el hecho, simple pero importante, del uso de elementos aparentemente añadidos o ensamblados al cuerpo del performer, sino sobre todo porque el performer hace uso de una determinada técnica mecánica, tanto vocal como material, en su afán de conseguir la mejora del canal de comunicación. El hecho de usar un muñeco para contar algo se define por la voluntad del artista en producir una atmósfera en la que el público no esté pendiente del carácter moral -personal- de los mensajes sino que atienda las posibilidades de transgresión de los límites del lenguaje. En realidad, utiliza también una técnica propia del ilusionismo, la distracción, pero con fines diferentes. Si en la magia la distracción es un recurso de diversión de la mirada, en la ventriloquía se convierte en una estratagema para superar los problemas de codificación. El artista necesita deslindarse lo máximo posible del

discurso producido por el muñeco. Se le hace capital desvincular su identidad de la del muñeco. En ese sentido, el papel del artista queda reducido a un simple estrato político, de moderación, objetividad y consenso -en sí mismo, una broma que debe ser interpretada por el público, de la misma manera que es interpretado el payaso listo frente al payaso tonto-. Tiene un rol codificador, identificativo; se convierte en público mismo. A su vez, el muñeco adquiere la capacidad de generar el desorden, el emborronamiento de los límites; dice tacos, se mete groseramente con personajes de la vida pública, realiza constantes alusiones sexuales. "Crea" el ridículo, podríamos decir. En definitiva, se convierte en un bufón, en un payaso cuya misión es justamente autonomizarse, conseguir la independencia de la voz que lo rige para proteger así el mensaje de las interferencias que produciría la presencia lógica del artista. Lo curioso del asunto es que su ridiculez existe en su relación con el "maestro", con su lógica consensual, porque en su autonomía su esperpento desaparece, cobrando un carácter "revelador", hereje, alegórico. Volviendo al principio, esa estrategia para afinar las relaciones de percepción entre representación y audiencia, es en sí misma anunciante de lo cyborg: el cuerpo, la voz que necesita de prótesis, de recursos externos de potenciación. Sin embargo, su autonomía no es la propia de un autómata: su existencia visual existe vinculada a la transparencia del cordón umbilical que lo crea, es decir, al artista.

Justamente las diferencias que podemos observar entre la imagen del autómata y la del muñeco del ventrílocuo nos servirían como metáfora para distinguir dos procesos básicos en el ámbito de la performance: por un lado, aquellas performances que juegan con códigos internos que no quieren ser comunicables sino sólo expresivos -enteramente interpretables a la buena de dios- y por otro, aquellas acciones cuyo objetivo, casi siempre declarado, es subvertir el discurso de la objetividad y del esencialismo creativo y receptivo, mediante desarrollos más cercanos al

script. Y con esto, empalmamos con aquello que decíamos en algún lugar al inicio del texto sobre el "decir" en la representación. En realidad, el debate podría definirse como un binomio: entre la *representatividad* y la *representabilidad*. Desde luego, se trataría de un debate no basado en la confrontación sino en la capacidad de ambos términos para interconectarse en contextos determinados. En hacer que la paradoja sea posible y *visible*.

Esta disyuntiva entre lo identificativo y la identidad puede explicar, a lo mejor, la constante presencia de los medios en las discusiones sobre la llamada idiosincrasia de la performance. En realidad, buena parte de læs artistas actuales que se dedican a estos menesteres utilizan el video como canal de comunicación. No estoy diciendo que sus performances se filmen, sino que son también originariamente concebidas para ser vistas en video, se realicen o no en vivo frente a un público. El video, de alguna manera, parece haberse convertido en el propio "dummy", en el muñeco mediante el que se consigue una especie de pacto con la audiencia, autonomizando la narrativa de la acción o poniéndola al diapasón de una percepción mediática. El espectáculo juega aquí su papel. ¿No lo ha jugado siempre, aún a pesar de comentarios de muchæs performers en contra de ello? Las acciones de Chris Burden, una vez visionadas en video, ¿no son un ejercicio brutal de espectáculo mediático? El mismo Burden alega que dejó la performance por su misma espectacularidad. Y no sólo el video. En la actualidad, el uso de tecnología de comunicación y médica por parte de un número creciente de performers produce la sensación de que sólo es posible recibir los mensajes por medio de una interfície. Además, el uso de alta tecnología lleva pareja otra circunstancia, en el decir de muchæs, y que aquí nos interesa: que la própia prótesis se eleva a espectáculo mismo, y es ella a través de ella que se explica qué y por qué le pasa "lo que pasa" al performer. El espectáculo crea la opinión de que lo que ocurre es cómo ocurre, algo de lo que todos ya hace tiempo hemos oido hablar.

Sin embargo, la ventriloquía no *ocurre* desde el muñeco sino desde el ventrílocuo. Ahí está la gracia. El muñeco es simplemente una distracción oportuna para no juzgar al ventrílocuo directamente. Si lo juzgáramos, entonces no sería una representación, (digamos que no sería arte); sería una realidad desprovista de oropeles. Pero, si no tuviera oropeles, ¿cómo sabríamos que es una realidad? Porque ¿qué es más real en el "decir"? ¿el ventrílocuo o el muñeco?

La performance, precísamente, siempre se ha adjetivado como la disciplina artística que más fácilmente podía crear espacios intersticiales, cruzando límites supuestamente vedados para otras técnicas de creación. Si se puede hacer algo "bestia" en el mundo del arte, casi seguro que tendrá forma de performance. Sólo tenemos que echar una rápida ojeada a lo que se ha considerado "fuerte" en la historia del arte del siglo XX. Desde los Dadás, pasando por Klein, secesionistas y situacionistas, hasta llegar a Judy Chicago, Chris Burden, Matthew Barney, Stelarc, Orlan, etc. Todæs ellæs han utilizado la performance como vía de deconstrucción y recreación de lo herético. Ahora pensemos por un momento en los bufones, en los locos, en los viejos, en los borrachos. ¿A qué se debe que su discurso sea "tolerado"? ¿Por qué razón, cuando dicen algo obvio, consideramos que han dicho "una gran verdad"? ¿Por qué el muñeco del ventrílocuo tiene "carta blanca" para decir lo que le dá la gana? ¿Por qué todas estas actuaciones artísticas que hemos citado, decimos que "rompen" los escuálidos márgenes de lo permitido? Pues a lo mejor, porque se sitúan en el ámbito del espectáculo, de lo mediático. Se emplazan en un plano que crea distancia, como el muñeco del ventrílocuo, y que además recrea muy de cerca la misma idea de lo protésico. Yo diría que éste es el talón de Aquiles en el debate de la performance. Mientras, por un lado, la mayoría de acciones performáticas niegan el carácter interpasivo (no interactivo) de la percepción implantada por la modernidad, por el otro, entienden el

espectáculo como vehículo ideal para desmembrar la propia noción de lo central, lo verdadero, lo esencial. Un espectáculo basado en el emborronamiento de la identidad y de su transmisión social, y que se pregunta hasta qué punto y por qué razón necesitamos identificar. Hacer visible esa paradoja es trabajo de ventrílocuos y cyborgs.

Por eso ahora ya no sé quién habla.