

**Anxo Abuín González. *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia, Tirant Lo Blanch, 2006, 237 págs.**

La explicación es obvia: *El jardín de los senderos que se bifurcan* es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal y como lo concebía Ts'ui Pên. A diferencia de Newton y Shopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos convergentes, divergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca *todas* las posibilidades

Borges, *El jardín de los senderos que se bifurcan*

Al igual que el protagonista del cuento de Borges, T'sui Pen, Abuín nos presenta un libro que, en cierta medida, es también un laberinto: un laberinto de ideas de distinta procedencia cuyo hilo conductor es, a su vez, el propio objeto de estudio, es decir, las teorías del caos y la fragmentación que empapan algunas de las manifestaciones culturales de finales del siglo XX y principios del XXI. El rechazo de una perspectiva determinista y lineal queda patente no sólo en la forma sino también en la manera de abordar o (des)estructurar, si es que en algún momento se puede hablar de estructura, el contenido del trabajo cuyas líneas de estudio fluyen sin rumbo aparente a medida que nos vamos adentrando en la lectura del mismo. Se trata de una obra que parte de la inexistencia de un universo controlable y predecible, en la que prima el proceso frente al producto acabado, de modo que, desde un primer momento, se asume con gran naturalidad y coherencia la idea de parcialidad, de juego de los posibles cuyo resultado no puede ser otro que el de una obra «in faciendo», «in statu nascendi».

Textos móviles, ya sean citas, breves capítulos o extensas notas a pie de página, unidos por la idea de caos, que se suceden a lo largo de unas doscientas páginas bajo un esquema más espacial que temporal: un instante dislocado en el que se pierde, o por lo menos se cuestiona, la premisa newtoniana de causa-efecto. A partir de cincuenta y dos microcapítulos, concebidos a la manera de *lexias* de las que hablaba Roland Barthes, es decir, como unidades significativas que abren posibles lecturas, y configurados como un espacio semiótico abierto, utilizando la terminología de Yuri Lotman, se abordan cuestiones que van desde el ámbito eminentemente teórico hasta el análisis de ejemplos concretos tomados de diferentes manifestaciones artísticas como pueden ser el cine, la creación escénica, la performance, la literatura, los videojuegos, los hipertextos, la danza contemporánea, etc. Se perfila, de este modo, un horizonte artístico sin fronteras nítidas cuya transversalidad es propia del contexto académico del que procede el autor: el área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada.

Estamos ante un libro casi confeccionado a la manera de un hipertexto en el que se llevan al extremo los postulados de Umberto Eco, con su idea de «opera aperta», o la Teoría de la Recepción de Iser, que proclamaba un lector activo. La flexible configuración de la obra permite que el lector pueda elegir sus propios trayectos de lectura, «usurpando» de algún modo la función del autor que tradicionalmente imponía un sistema lineal y causal de lectura, identificado con una postura totalitaria a la par que conservadora. De hecho, al principio de la obra se dice que «al lector-espectador le corresponde coser los retales,

remendar la colcha, reconstruir los itinerarios y confeccionar el mapa con todas estas piezas» (p. 19). La idea de pérdida, de mapa, de fragmentariedad relacionada con el mito de Frankenstein, así como la metáfora del *patchwork* utilizada en varios hipertextos como en *Patchwork Girl* de Shelley Jackson, se retoma una vez más en este estudio y se aplica a la configuración interna del mismo.

En *Escenarios del caos*, encontramos un amplio recorrido teórico y artístico, una selección posible entre otras. Un panorama ciertamente inabarcable en el que, partiendo de las teorías previamente desarrolladas sobre todo en los capítulos iniciales, se estudia, por citar algunos de los nombres que aparecen en el volumen, la obra de creadores procedentes de diversos ámbitos artísticos como William Burroughs, James Joyce, J. Luis Borges o Julio Cortázar, en el ámbito literario; Pina Bauch, en el de la danza contemporánea; Sterlac u Orlan, en el del cuerpo y la ciberdelia; Stuart Moulthrop, en el campo de la hipertextualidad; Ana Mendieta, Marina Abramovich, o Vito Aconcci, en el de la performance, etc. así como otros creadores a los que se les dedica especial atención como David Cronenberg, David Lynch, Robert Wilson, Laurie Anderson o Richard Foreman. Existe, por otro lado, un interés notable por el estudio de la escena nacional contemporánea dentro de la que destacan creadores como Rodrigo García, Carlos Marquerié, Oscar Gómez, Marcel·lí Antúnez o Angélica Lidell; así como compañías teatrales consagradas entre las que se encuentran Els Joglars o La Fura dels Baus. Todo esto constituye un panorama cultural en el que conceptos como caos, desestabilización, flujo, proceso, rizoma, impredecibilidad, hipertexto, interactividad, remediación, pothumanidad, ciberdelia, poslinealidad, posdramático o error, son afines a muchas de las obras de los artistas anteriormente mencionados.

El hecho de que se analicen manifestaciones artísticas tan dispares puede llevar a pensar en la excesiva fragmentariedad del estudio, sin embargo, todas estas manifestaciones están enmarcadas en un determinado contexto y forman parte de un todo homogéneo: la «era electrónica». Nos encontramos ante una nueva oralidad, la de los medios audiovisuales, y la importancia tanto social como cultural que esta revolución entraña en el ámbito de la creación es incuestionable. La concepción de las manifestaciones artísticas se ve condicionada por este cambio en el esquema comunicativo: el artista que antes era el encargado de codificar los mensajes a través de sus obras, ahora, gracias a las nuevas tecnologías, forma parte de un modelo multidireccional de comunicación donde lo que hace es crear contextos, facilitar la interacción. El uso de las nuevas tecnologías apunta a un nuevo conjunto de problemas culturales así como a una nueva concepción estética del arte en su conjunto. Tanto es así que, desde hace algunas décadas, la incidencia de los medios audiovisuales ha venido influyendo de manera notable en la transformación de las formas artísticas tradicionales. Es éste el contexto del que parte Abuín en su trabajo y el que se encarga de estudiar. Contexto previamente establecido incluso desde el título de la obra: «*Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*».

Frente a la organización jerárquica de los espectáculos tradicionales, la de la *performance* está en continuo flujo, es descentrada. Los *performers* no representan personajes ni aspiran a ser virtuosos sino que presentan sus propias contradicciones y sus conflictos de identidad. Para ello, muchos de estos artistas se sirven de las nuevas tecnologías que les permiten trascender los límites del cuerpo humano así como de las categorías espacio-temporales, creando ese espacio multidireccional del que hablábamos antes. Éste es el caso

de varios de los artistas que se analizan en este volumen como, por ejemplo, Marcel.Lí Antúnez, Orlan o Sterlac. En el primer caso, Marcel.Lí Antúnez, crea lo que él denomina *performances mecatrónicas* en las que, a través de la utilización de un *exo esqueleto*, se produce la interacción tecnológica. Prueba de ello son obras como *Epi-zoo*, en donde es el público quien manipula al *performer* a través de unos ordenadores colocados en la sala, o *Afasia*, una singular interpretación de la *Odisea* de Homero en la que Marcel.Lí se convierte en un cyborg que controla en tiempo real, a través de un *software* creado específicamente para esta obra, todos los ámbitos formales de la pieza (música, imágenes, movimiento de los robots, etc). Otro ejemplo de reflexión sobre las traumáticas relaciones entre ciencia y cuerpo humano lo encontramos en las actividades performativas del artista australiano Sterlac, en obras como *Ping Body* donde el *performer* recibe estímulos eléctricos procedentes de todo el mundo a través de la utilización de la red. En esta línea, se puede destacar, también, la figura de Orlan que reflexiona sobre los patrones de belleza culturalmente establecidos y, para ello, transforma su propio cuerpo a través de operaciones quirúrgicas que, en muchos casos, son retransmitidas por Internet y proyectadas en tiempo real en museos de arte contemporáneo de varios puntos del planeta. Estos serían algunos de los muchos ejemplos que podemos encontrar en *Escenarios del caos* que vienen a ilustrar la difusión de la cultura digital así como la proyección de la *performance* en los ámbitos culturales más diversos, fenómenos que significativamente ocupan el núcleo de este estudio.

La crisis de la historicidad y la falta de capacidad del sujeto para organizar su pasado y su futuro, de la que habla Jameson refiriéndose al marco de la cultura posmoderna, tiene como consecuencia la sustitución de fórmulas temporales por una lógica espacial<sup>1</sup> (Jameson, 1996: 46 y 47). Quizá sea por este motivo por el cual Abuín huye de la disposición cronológica y proyecta en su estudio un cúmulo de fragmentos heterogéneos que van desde las breves reseñas de libros, hasta el estudio de obras y autores de diversa índole unidos por una estética común, pasando por el análisis individual de autores que resultan especialmente representativos para el autor. No obstante, resulta imposible para el lector no acotar este trabajo dentro de una época, aunque ésta no tenga otra función que la de servir como latente telón de fondo de un determinado panorama cultural. Se puede decir que el desarrollo de las llamadas teorías del caos abarca los últimos años de la década de los ochenta y llega a su punto álgido durante la década de los noventa. Sin embargo, en este completo estudio no faltan referencias a autores anteriores como Walter Benjamin, así como a pensadores clásicos entre los que se encuentra Lucrecio. Por otro lado, el hecho de que las ciencias naturales y las humanas tengan uno de sus nexos de unión precisamente en la idea de caos, motiva la existencia de referencias tomadas del campo de la física, la biología o la economía que, en un primer momento, parecen ajenas o por lo menos lejanas al objeto de estudio del presente trabajo, aunque debidamente fundamentadas, como se hace en este caso, resulten imprescindibles.

La definición de *esquizofrenia* que hace Lacan y que posteriormente desarrolla Jameson sirve como metáfora para ejemplificar la ruptura que se produce en la cultura posmoderna caracterizada por la fragmentación, el caos, la indeterminación, el vacío, lo efímero, etc. Como vimos anteriormente, el arte del siglo XXI supone un cambio de paradigma: se pasa de un esquema temporal propio del Modernismo, a una lógica espacial

---

<sup>1</sup> Jameson, F. (1996). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta. 46-47.

patente en muchas de las creaciones posmodernas<sup>2</sup>. *Escenarios del caos* desarrolla y se nutre precisamente de este contexto, funcionando como punto de partida, como selección posible entre otras dentro de un universo imposible de aprehender en su totalidad. Elaborado a la manera de un *rizoma*, una realidad sin principio ni fin, siempre en el medio; estamos ante un texto que, en términos derrideanos, se desborda sin cesar. Al igual que el agujero metafórico del que habla Medem a propósito de su película *Lucía y el sexo*, en una entrevista<sup>3</sup> realizada por Diego Galán para *El País*, este libro «sugiere la posibilidad de huida, pero de una huida que lleva hacia atrás, donde escapas, te caes, y llegas al sitio del que te escapabas, pero con una opción nueva, la de poder rectificar [...] Cuando el cuento llega al final no se acaba sino que cae por un agujero... y el cuento reaparece en la mitad del cuento».

La dicotomía u oxímoron del que se parte y que constituye el objeto de estudio del presente trabajo, las llamadas «Teorías del caos», está fundamentada y plasmada, a su vez, en el desarrollo del propio libro puesto que en él se produce la paradoja de que, a pesar de que en un primer momento puede transmitir una falsa apariencia de espontaneidad, nada más lejos de la realidad ya que está coherentemente desarrollado y trabado a través de una nómina importante de referencias de autores y libros que se completa con un extenso aparato bibliográfico. Se trata de un excelente estudio en el que la disposición expositiva no va en detrimento de la claridad y la exhaustividad tanto en el desarrollo de las líneas más teóricas como en la parte más aplicada, es decir, en el análisis de las obras o fragmentos que se traen a colación para ejemplificar las diferentes tendencias artísticas de la llamada «era electrónica».

Azar, collage, multiplicidad, indeterminación, son conceptos que vienen a reforzar la idea de instante o momento único en perpetuo cambio, no sujeto a patrones previamente establecidos ni susceptible de ser aprehendido de ninguna forma. *Escenarios del caos* se constituye, de este modo, como una suerte de «cibespacio», un lugar inacabado pero también inacabable, un punto de partida sin límite, sin bordes aparentes ni forma definida en el que la función del lector no es otra que la de llenar esos vacíos y la de elegir su vagabundeo o navegación por los entresijos de la obra. Un espléndido estudio cuya importancia no deriva sólo de la aportación teórica del mismo sino también del compromiso que se adquiere ya desde la propia estructura.

IRIA CASTRO LÓPEZ

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

---

<sup>2</sup> Vilarinho Picos T. (2007). «Espacios esquizofrénicos: destrucción y creación en el Arte contemporáneo», en *Especulo*. <[http:// 147.96.1.15/ info/ especulo/ numero36/ esquiz.html](http://147.96.1.15/info/especulo/numero36/esquiz.html)> (13 de octubre de 2007)

<sup>3</sup> Galán, D. «Lucía y el sexo, de Julio Medem», en *El País*, 31 de enero de 2004.