

Lo insustituible de la experiencia

Por: Bruno Hennig¹

Voy hacia lo que menos conocí en mi vida: voy hacia mi cuerpo.

Héctor Viel Temperley (Hospital Británico, 1986)

Introducción

Se realizan en este trabajo articulaciones teóricas y reflexiones a partir de una performance/instalación de Rabih Mroué, *Revolución Pixelada* (Título original: *Pixelated Revolution*), presentada en formato video, en el marco de "Espacios Revelados", presenciada el día viernes 28 de marzo del 2014. (<http://www.espaciosrevelados.com/programacion/>)

Trabajamos el concepto de performance definido ontológicamente por Peggy Phelan (2011) como el *aquí y ahora*. A su vez, en este sentido y en tanto el performance como no documentable, este trabajo no pretende reproducir por escrito la obra de Mroué, así como tampoco realizar una descripción fiel a la misma, sino que, continuando con Phelan (2011), procuramos que la escritura en este texto alcance cualidades performáticas.

La metodología que estructura a este trabajo es la de la reconstrucción, a partir de la memoria y el análisis de quien escribe, incluyendo notas personales, considerando textos de Rabih Mroué e imágenes que atañen a su obra. Siempre recordando, continuando con lo anterior, que este escrito no es una reseña acerca de *Revolución Pixelada*, tampoco un trabajo cerrado. Continúa en movimiento.

Breve biografía² de Rabih Mroué: Nace en Beirut, Líbano, en 1967. ¿Creador, intérprete, performer? Ser humano. ¿Actor, director teatral? Ciudadano. Ensayista. Ensayo realidades existentes y las posibles, investigando sobre distintos problemas que toma sin disociarlos entre sí. En sus obras aborda tanto las problemáticas de las guerras y postguerras como la construcción de la memoria, el mundo de las imágenes, la existencia humana como cuerpos

¹ Psicólogo. Maestrando del posgrado en *Sociología de la Cultura y el Análisis Cultural* (IDAES-Universidad Nacional de San Martín, Argentina). Docente de la Licenciatura en Psicología, UCES. Correo electrónico: licbrunohennig@gmail.com

² Biografía escrita por el autor de este trabajo.

en escena, la necesidad de reflexiones críticas-contextuadas, reconociendo y afrontando el estatuto político de la palabra.

El Performance como experiencia política

Revolución Pixelada fue proyectada en una instalación preparada para ello, en un lugar y tiempo específicos. Lo comprendemos como performance, ya que éste, según Peggy Phelan, “no se guarda, registra, documenta ni participa de manera alguna en la circulación de las representaciones: una vez que lo hace, se convierte en otra cosa: ya no es performance” (2011: 97). Y, además, dicha autora declara lo siguiente: “En la medida en que el performance pretenda ingresar en la economía de la reproducción, traiciona y debilita la promesa de su propia ontología. El performance se mantiene fiel a su propia entidad a través de la desaparición” (2011: 97). En este sentido, *Revolución Pixelada* se desvanece, en el mismo tiempo-lugar en que sucede. No puede ser apresada, resiste cualquier tipo de almacenamiento, no importa el dispositivo ni el dinero que se pudiera tener para intentar conservar la obra o proyectar el video en alguna otra superficie o plataforma que la que fue acordada. Se estableció que fuera proyectada durante ciertos días, en una franja horaria, resaltando el *aquí* y *ahora* en que se la percibe.

Asimismo, en relación a la *desaparición* a la que se refiere Phelan, pensamos a *Revolución Pixelada* como performance, ya que Mroué la tematiza en dicha obra específicamente. Mediante la metáfora de la vida y la muerte, el mencionado artista plantea que no todo puede ser filmado ni registrado, aún en la época actual. Puntualmente, expone que no puede registrarse el momento-transición entre la vida y la muerte. Puede ser (y de hecho fue y será, en tantas obras de teatro y de cine como uno pueda imaginar) representado, pero ese momento es único, intransferible e indocumentable y, por ello, se pierde, desaparece.

Por otra parte, en relación a las nociones de unicidad y autenticidad, respecto a las obras de arte, consideramos que resulta necesario reflexionar acerca del alcance del mercado, en el contexto actual de modernidad y capitalismo, ya que, parafraseando a Román Gubern (2014), si el experto y el mercado indican que una obra de arte es auténtica, entonces ésta lo es, incluso aunque sea falsa. A su vez, en lo que atañe a las nociones antes mencionadas, y en fina pertinencia con nuestras postulaciones acerca del performance, es conocida la labor de Walter

Benjamin “La obra de arte en la era de su reproducción técnica” (2011), en la que ilustra que al ceder ante la multiplicación de las reproducciones, la técnica sustituye *el lugar de la existencia irrepetible por la repetición masiva*. Con lo cual, el performance, desde donde lo comprendemos, es una propuesta que en sí misma resiste a la técnica de la reproducción, su circulación y al tratamiento de la obra de arte como objeto-mercancía, y así entonces puede recuperar y concretar la visión benjaminiana (2011) de que *la autenticidad no es reproducible*.

Por otro lado, en relación a lo planteado por Gilles Deleuze (1999), especialmente en lo que concierne a *las sociedades de control*, esto es, su definición, sus modos de funcionamiento, las dimensiones en las que operan, con sus posibles consecuencias, podemos expresar que el performance es, continuando con lo que exponíamos anteriormente, una propuesta-reacción ya que, desde Peggy Phelan, el performance “...desaparece en la memoria, en el reino de la invisibilidad y lo inconsciente, donde evade las normas y el control” (2011: 100).

Asimismo, profundizando, Phelan asume su ideología: “El performance obstruye la delicada maquinaria de la representación reproductiva necesaria para la circulación del capital” (2011: 99). De esta manera, los performances contruidos desde ciertos valores como los que se vienen mencionando, pueden resistir a la lógica de “la mercancía como espectáculo”, refiriéndonos a Guy Debord (2005). Este autor postula (2005) al espectáculo como capital que, por acumulación, se vuelve imagen. A su vez, podemos agregar, las imágenes, desde una cierta creciente *autonomía*, y parafraseando a Michel Foucault (1990), estarían operando al modo de una “tecnología de poder” en tanto moldean la conducta de los individuos, los somete a un cierto tipo de dominación, a la vez que objetiva a los mismos.

Ahora bien, tal como hemos expresado, no buscamos trasladar por escrito lo que hemos presenciado como totalidad, menos aún al comprenderlo como performance. Sin embargo, escribimos a continuación, y no de manera cronológica, algunas anotaciones personales tomadas durante la proyección R. P., a la manera de rastros claves para analizar las preocupaciones de Rabih Mroué a partir de las cuales se sustenta nuestro trabajo. Lo que está entre comillas corresponderá a las palabras emitidas por el artista en *Revolución Pixelada*, mientras que lo demás serán anotaciones personales, como base para las articulaciones en este escrito. Hay una clara decisión de no cargar el video a ningún sitio de internet y un cuidado especial para que no se divulgue. Rabih Mroué aparece en la proyección, desplegando diversas hipótesis, analizando distintos ejes, leyendo su trabajo, mirando a la cámara.

Mroué: “En septiembre de 2011, pocos meses después de empezar la revolución siria, un amigo mío me dijo:

‘Los rebeldes sirios están grabando sus propias muertes’”.

A partir de ésto, surge la intriga de Rabih, quien comienza a investigar. Decide tomar el fragmento de un video que encuentra en internet, donde un sirio filma con su celular un momento más que tenso, donde se escuchan tiros provenientes de armas, sin lograr captar a quienes disparan. En el video no vemos a la persona que está filmando, sólo vemos lo que él mira a través de la pantalla de su celular, grabando. Parece estar buscando, mirando a través de su celular, dónde se encuentra el soldado que dispara. “La imagen está movida”. Pero en breve el cuadro es ajustado. La mirada de los dos (soldado armado y rebelde sirio con su celular filmando) se encuentran, en el camino que tanto el rifle como la cámara despliegan y posibilitan, la mira y el disparo, comparten, y “en el entre” (del trayecto) se encuentran. Dispara el soldado. Cae el (celular del) rebelde. “¿Cuántas cámaras han caído al suelo? ¿Cuántos ojos fueron extinguidos? Por grabar en tiempo real un suceso que los mata”. Pero Mroué tiene algunas hipótesis, una de ellas: “El camarógrafo podría haber escapado, de haber querido. Pero el ojo ve más de lo que puede leer” (comprender). “El ojo y la lente de la cámara ven lo mismo. Sus cámaras no son cámaras..., son ojos implantados en las manos (prótesis ópticas)”. “El ojo sigue mirando la pantalla del celular - no escapa. Ve la pantalla, como si fuese espectador, no siente su muerte viniendo. Su ojo lo ve como ficción, como una película”, donde las balas no alcanzan/llegan a lxs espectadorxs.

Tal es entonces la fuerza con que penetran las imágenes en nosotros, como para que, si bien puede considerarse provisoriamente que “el ojo y la lente de la cámara ven lo mismo”, el ojo

podrá percibir una situación concreta y real como ficción, quedando atrapado en el dispositivo, capturado por las imágenes, expuesto el sujeto a diversos tipos de peligro.

Por otro lado, retomamos la perspectiva de Guy Debord, cuando presenta (2005) al mundo de la imagen *hecha autónoma*. Resaltamos, primeramente, que se refiera al “mundo de la imagen”, lo cual indica los sentidos aguzados con los que debemos acercarnos ya que la problemática no es nada sencilla: en segundo lugar, la *autonomía* de las imágenes permite suponer, entre otras consecuencias, una de las formas de alienación de los sujetos, en tanto no somos autónomos respecto a dichas imágenes y, entendemos que esta problemática se agrava si, al modo de una identificación profunda, actuamos como ellas.

A su vez, a partir de lo que postula Mroué, podemos decir que las imágenes no solamente nos rodean e inciden en nosotros, sino que, al menos desde la palabra, vamos dimensionando la complejidad de esta problemática: se está en la imagen. ¿Somos...imágenes? ¿Somos, más allá de las imágenes? Aparentemente, no somos sin ellas, pues no solamente estamos constituidos por insospechada cantidad y tipos de imágenes, sino que, maravillados o no, estamos en una trampa múltiple. Además, cabe destacar que no se trata de cualquier imagen, sino que, considerando el dispositivo “celular”, hablamos de una imagen digital, que, según Román Gubern (2014), una de las capacidades de ésta es que puede mentir, ocultando que miente.

Mroué también expresa la metáfora de que las cámaras ya no son cámaras, sino que son ojos implantados en las manos, como prótesis ópticas. Al respecto, a partir de la idea original de Marshall McLuhan, según Román Gubern (2014), la fotografía puede ser pensada como prolongación del ojo y de otros componentes propios de la fisiología humana, pero, actualmente y a partir de nuevos y diversos dispositivos digitales llamados (no necesariamente elogiándolos) “inteligentes”, postula Gubern, que ya no estaríamos ante sistemas de prolongación, sino de reemplazo, lo cual implica el tener que interrogarnos: ¿exactamente qué es lo que reemplazan los dispositivos digitales “inteligentes” (si no reducimos el reemplazo a cuestiones operativas meramente)? ¿Podemos conocer todas las consecuencias que surgen a partir del proceso de reemplazo? ¿Dónde concluye dicho proceso?

Tal como distintxs autorxs han reflexionado, la luz y la imagen, son formas de información, pero reparando en la era actual, deben ser puestas nuevamente a consideración, pues no son ajenas a la *sociedad de la información*. Al respecto, Paul Virilio postula: “El hombre,

deslumbrado consigo mismo, fabrica su doble, su espectro inteligente, y confía la tesaurización de su saber a un reflejo. Una vez más estamos en el ámbito de la ilusión cinemática, del espejismo que produce la precipitación de la información en la pantalla del ordenador” (1988: 50-51).

Ahora bien, rescatamos la necesidad de un cuerpo-presente para constituir la dimensión que hace posible una experiencia, no sin espacios físicos-concretos y más aún a partir de ellos, en contraposición con el mundo virtual, y, si tal como expresaba Georges Bataille “la vida no está nunca situada en un punto particular: pasa rápidamente de un punto a otro (o de múltiples puntos a otros puntos), como una corriente o como una especie de fluido eléctrico” (1988: 30) [el subrayado es nuestro], consideremos entonces que esos puntos se multiplican (sin exactitud) por un millón y con aún mayor velocidad en las pantallas virtuales con sus imágenes digitales y no-localizaciones, por lo cual, el espacio físico como lugar necesario para la posibilidad de una experiencia concreta queda pospuesto, en suspenso, mientras que los límites de la realidad se desdibujan, ya que, según R. Gubern (2014), el mundo virtual permite un mundo imaginario sin límites. Al expresar “sin límites”, nos exige complejizar, siendo admisible al menos conjeturar que se trastocan las referencias, pues el ser humano puede entender que, en su vivir, sólo le basta con los estímulos y entonces ajustarse a ellos, y que por medio del mundo virtual, sentir... **eso** es real.

A su vez, encomendarse a escribir sobre el cuerpo y la relación cuerpo-experiencia merece una inconmensurable labor y, al mismo tiempo, mucho más extensa que la presente, por lo cual, para referirnos a la profundidad de una experiencia, nos permitimos reflexionar a partir del decir de Maurice Merleau-Ponty acerca de esta última: “no comprendemos la ausencia o la muerte de un amigo más que cuando esperamos de él una respuesta o cuando experimentamos que ya no la habrá más (...)” (2002: 107). Es el experimentar la ausencia, de una amistad, *experienciar* el silencio. Por lo cual, aún la palabra más precisa ni la *imagen que mejor pretenda realidad* alcanzan a dimensionar una experiencia; pueden, intentar aproximarse, al modo de un esbozo-dibujo que procura decir, sobre un suceso real, o guardar algo de él. Desde el entendimiento cognitivo-intelectual esto resulta quizás poco más que una obviedad, pero el mundo de las imágenes y las modalidades virtuales, van teniendo diversos tipos de consecuencias, sutiles y no tanto. Asimismo, queremos destacar que no se trataría solamente de la presencia de un cuerpo en un espacio físico para que una experiencia sea tal: es, primeramente, la condición necesaria pero no suficiente, ya que no comprendemos a la

experiencia como “lo dado”, sino como proceso-construcción que necesita además del forjamiento de una conciencia que no es instantánea ni sucede en la mente individual, una conciencia que, por lo general y a la luz de todo lo trabajado, no es habitual. Por lo que esto nos sugiere tener que interrogarnos sobre la disposición, las formas y el grado de interioridad (profundización) con que nos relacionamos con nuestro propio cuerpo, con otras personas, con los espacios físicos que cohabitamos y por los que transitamos, y con las acciones que llevamos a cabo.

Retomando la noción de imágenes, aún pese a la creciente autonomía de las mismas (a la que nos hemos referido anteriormente), rescatamos una dimensión fundamental, la relación dialéctica: la imagen no es sin quien la mira (la consume, la reproduce, la compone, la vive o la piensa). ¿Cómo sublevamos ante lo que Jean Baudrillard postula como el deseo más radical, “el de no estar ahí pero ver” (1996: 58)? El mundo virtual promete e implanta la ejecución de ese deseo. A partir de lo trabajado hasta aquí, podemos constatar lo imprescindible de una posición crítica: cuando *el gozar pasa por la imagen*, Roland Barthes expone la necesidad urgente de una ética, porque, de manera generalizada, la imagen (si bien refiriéndola a la Fotografía pero no siendo privativa de ésta) “desrealiza completamente el mundo humano de los conflictos y los deseos con la excusa de ilustrarlo” (2009: 177).

En *Revolución Pixelada*, Mroué intenta llegar al fondo de la imagen, es decir, y en este caso particular, ha impreso fotograma por fotograma el video filmado por el rebelde sirio con la cámara de su celular, para poder investigar minuciosamente aquello que en el video filmado por él no termina por aparecer: la identidad del soldado asesino. Esto parte de un profundo deseo de conocer el nombre y apellido del asesino y, en caso que pueda hacerse un boceto, difundir su identidad, así lo expresa Mroué, para que el soldado asesino no camine libremente por las calles, para que no viva escudándose en su anonimato (impunidad), como si nada hubiera ocurrido: ésta es la posición ética de Rabih Mroué. Analizar -y no sólo ver- imágenes (no cualquier imagen) y acceder parcialmente al dispositivo virtual (video) sobre el cual montar su obra y proyectarla en un lugar-tiempo específicos mientras que, por las características que hemos trabajado, se transforma en *otra cosa* (performance), para compartir su preocupación y perspectiva en relación a un conflicto real en el contexto del cual forma parte, e intervenir en las imágenes, mediante evidencias, reflexiones, conjeturas y resultados provisionales que Mroué comunica, procurando favorecer a la construcción de una memoria colectiva avispada, atenta.

La hipótesis de Rabih Mroué es que *el ojo que filma* podría haber captado la identidad del asesino, por ello ha realizado la impresión fotograma por fotograma, para que, al modo de la **optografía** (especialidad que busca y estudia los restos de imágenes que persisten en la retina, antes de morir), pueda extraerse la verdad, y así llevar al asesino ante las instancias legales correspondientes. Sin embargo, no puede ser resuelto: al analizar la filmación impresa, Mroué sólo encuentra un rostro borroso, sin ojos y sin rasgos, ante lo que se pregunta: “¿Por qué no podemos ver el rostro del asesino?” “¿Es porque los asesinos se esconden detrás de una identidad colectiva, una identidad diluida?”

Consideramos que el autor de *Revolución Pixelada* habla con *parrhesía*, tal como la comprende Michel Foucault (2010), como actitud y una manera de hacer, un decir franco. Confiamos en que Rabih Mroué se expresa desde esta singular manera de hacer, porque asume su decir, manifiesta una verdad admitiéndola como (su) opinión, y, como parresiasta, “...dice las cosas lo más clara, lo más directamente posible (...)” (2010: 35). Rabih Mroué, en *Revolución Pixelada*, dirige su mirada fijamente a la cámara mientras presenta su trabajo y la sencillez con la que lo hace no impide profundidad, nos interpela en tanto espectadores, y sus palabras parecen traspasar la pantalla, pero aún sin hacerlo, “llegan” a quienes miramos.

Según M. Foucault, el parresiasta “...deja algo por hacer: deposita en aquel a quien se dirige la dura tarea de tener el coraje de aceptar esa verdad, de reconocerla y hacer de ella un principio de conducta” (2010: 35). En este sentido, esto es lo que hace Mroué: a través de su obra, propone “relacionarse” con el espectador por medio de una verdad que él presenta, para fraguar el compromiso de no desentendernos de lo que miramos.

En sintonía con esto, podríamos considerar que Rabih Mroué comparte al menos algunos aspectos con los cínicos griegos (Carlos García Gual, 2011), en el sentido de buscar *sacudir la experiencia* en el vivir cotidiano, para que, (agregando nosotros) entremedio de la brillantez de las pantallas, dejemos de experimentar nuestro existir como habitual, convocándonos, en el final de *Revolución Pixelada*, a estar alertas ante un desgaste del sentido y un posible desfasaje propio de las palabras, en tanto ellas no son, ni evidencian siempre, la realidad: “Uno no siente miedo...a menos que viva la guerra o haya visitado la muerte” (Rabih Mroué, en *Revolución Pixelada*).

Por otro lado, acorde con lo recién formulado, reconociendo los límites de los discursos y por ello también del nuestro, escogimos una frase de la investigadora María Cecilia de Souza Minayo³: “nada es dado, todo es construido, inconcluso y superable; (...) la realidad ahí encontrada como todo lo social es infinitamente más rica, más dinámica, más compleja que cualquier discurso científico sobre ella; y que la ciencia que la aborda no la captura, sólo indica la dirección y la organización intelectual (...)” (2004: 209).

Algunas reflexiones finales

Recapitulando, a lo largo de este trabajo, hemos enunciado y argumentado nuestra propuesta de comprender a *Revolución Pixelada* como performance, a la vez que manifestamos las justificaciones por las cuales consideramos a este último como reacción ante la técnica de la reproducción, más aún teniendo en cuenta las características de la obra de Rabih Mroué.

También, hemos analizado el poderío de las imágenes y del mundo virtual, considerando algunas consecuencias posibles en la subjetividad de las personas. A su vez, relacionamos la posibilidad de que una experiencia pueda ser tal, con el cuerpo en un espacio físico-concreto, como condición necesaria pero no suficiente, ya que no la comprendemos como “lo dado” sino como proceso-construcción que también requiere del forjamiento de una conciencia.

Por otra parte, hemos podido establecer que el trabajo de Mroué nos permite suponer y formular en palabras su posicionamiento ético, arguyendo que pretende constituir un compromiso con lxs espectadorxs que consiste en un no desentendernos de lo que miramos.

A partir de todo lo trabajado hasta aquí, pueden decantar otras reflexiones que no hemos abordado en el texto y que no serán desarrolladas. Por ejemplo, un gran problema sería el de ya no contar con las imágenes como mediaciones entre el mundo y nosotros, como representaciones que permiten accionar de manera reflexiva, sino más bien propender hacia *un vivir en el mundo de las imágenes*, es decir, considerar que ellas son el mundo que debemos vivir, para procurar devolvernlos, al modo de espejos digitales preparados, sólo las imágenes que queramos y evitar casi toda molestia o lo que podría ser interpretado como tal.

³ Graduada en Sociología (UFRJ-Brasil) y en Ciencias Sociales en la City University de New York, Magister en Antropología (UFRJ-Brasil) y Doctora en Salud Pública en la Fundación Oswaldo Cruz (FIOCRUZ).

Por último, otro de los ejes a examinar sería el siguiente: si las imágenes que son proyectadas por dispositivos digitales transportan elementos que no son sólo para ver, ¿no podemos sospechar acaso que trasladan intrínsecamente también a quienes los utilizan, propiedades de esos dispositivos digitales? El efecto de simultaneidad, lo inmediato, la mecanización, y las consecuencias de “la vida virtualizada” como cierta duplicación del mundo en tanto simulacro no debieran para nada ser naturalizados ni minusvalorados.

Bibliografía

BARTHES, Roland, 2009. *La cámara lúcida*. Buenos Aires: Paidós.

BATAILLE, Georges, 1988. "La experiencia interior", en *El Aleluya y otros textos*. Madrid: Alianza Editorial.

BAUDRILLARD, Jean, 1996. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.

BENJAMIN, Walter, 2011. *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata.

DEBORD, Guy, 2005. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Editorial Pre-Textos.

DELEUZE, Gilles, 2000. "Posdata a las sociedades de control", en *El lenguaje libertario*. Buenos Aires: Editorial Utopía Libertaria.

FOUCAULT, Michel, 2010. *El coraje de la verdad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.

1990. "Tecnologías del yo", en *Tecnologías del yo*. Barcelona: Editorial Paidós.

GARCÍA GUAL, Carlos, 2011. *La Secta del perro*. Madrid: Alianza Editorial.

GUBERN, Román, 2014. *Lógica y estética de lo virtual en la era digital*. Conferencia para la Licenciatura en Artes y Tecnologías de la Universidad Nacional de Quilmes, en el Congreso RedCom, San Justo: Universidad Nacional de la Matanza, 15 de agosto.

MERLEAU-PONTY, Maurice, 2002. *Fenomenología de la percepción*. Madrid: Editora Nacional.

PHELAN, Peggy, 2011. "Ontología del performance: representación sin reproducción" en TAYLOR, Diana y Marcela FUENTES (eds.), *Estudios avanzados de performance*. México: Fondo de Cultura Económica.

SOUZA MINAYO, María Cecilia de., 2004. *El Desafío del Conocimiento. Investigación cualitativa en Salud*. Buenos Aires: Lugar Editorial.

VIRILIO, Paul, 1988. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Editorial Anagrama.
