

# EL TEATRO Y LA REALIDAD VIRTUAL COMO METODOLOGÍA EXPERIMENTAL PARA LAS HUMANIDADES

**Manuel Cebal Loureda**

Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (México)

## Resumen

Si bien las denominadas *ciencias exactas* cuentan con un laboratorio extensamente contrastado durante siglos en donde se ponen a prueba, cuantitativamente, cualidades objetivas de diversos fenómenos del mundo, no pasa lo mismo con las Humanidades. El carácter relativo de su objeto -los sujetos humanos y sus formas de expresión artística y filosófica, principalmente- así como lo subjetivo de las facultades que ponen en juego -la sensibilidad, los afectos e, incluso, la conciencia histórica- hacen que el método del laboratorio científico moderno no sea suficiente en este área de investigación. Para dar respuesta a este problema, el teatro puede ser una metodología apropiada, tal como lo han propuesto, en los últimos años, filósofos como Gilles Deleuze o Graham Harman. Si bien hay ciertas desavenencias entre estos dos filósofos, el presente artículo pretende mostrar importantes rasgos comunes así como el modo en que ambas concepciones del teatro y la filosofía se pueden ver reforzadas por la aplicación de nuevas tecnologías -realidad virtual y/o aumentada- para dar lugar a laboratorios contemporáneos de Humanidades Digitales basados en la simulación, la inmersión y la interacción.

**Palabras Clave:** REALIDAD VIRTUAL; REALIDAD AUMENTADA; HUMANIDADES DIGITALES; DELEUZE, GILLES (1925-1995); HARMAN, GRAHAM (1968-); ARTAUD, ANTONIN (1896-1948)

# THEATER AND VIRTUAL REALITY AS AN EXPERIMENTAL METHODOLOGY FOR THE HUMANITIES

## Abstract

Although the so-called *exact sciences* have an extensively contrasted laboratory for centuries, where objective qualities of various phenomena of the world are put to the test quantitatively, the same does not happen with the Humanities. The relative character of its object -the human beings and their forms of artistic and philosophical expression, mainly- as well as the subjective nature of the faculties they put into play -sensitivity, affections and even historical awareness- make the modern scientific laboratory method is not enough in this area of research. To respond to this problem, theater may be an appropriate methodology, as philosophers such as Gilles Deleuze or Graham Harman have proposed in recent years. While there are certain disagreements between these two philosophers, this article aims to show important common features as well as the way in which both conceptions of theater and philosophy can be reinforced by the application of new technologies - virtual and / or augmented reality - giving place to the contemporary Digital Humanities laboratories based on simulation, immersion and interaction.

**Keywords:** VIRTUAL REALITY; AUGMENTED REALITY; DIGITAL HUMANITIES; DELEUZE, GILLES (1925-1995); HARMAN, GRAHAM (1968-); ARTAUD, ANTONIN (1896-1948)

.....  
Cebal Loureda, Manuel. 2020. "El teatro y la realidad virtual como metodología experimental para las humanidades". *AusArt* 8 (1): 169-181. DOI: 10.1387/ausart.21487

*El problema que ahora se plantea es saber si en este mundo que cae, que se suicida sin saberlo, se encontrará un núcleo de seres humanos capaces de imponer esta noción superior del teatro, que restauren para todos nosotros el equivalente natural y mágico de los dogmas en los que ya no creemos.*

(Artaud [1938] 2006, 36)

## 1. EL TEATRO EN GILLES DELEUZE Y ANTONIN ARTAUD

El teatro ha sido un espacio de crítica e incluso análisis social casi desde su aparición. Pensemos en el importante carácter social, catártico y liberador que Aristóteles le otorgaba a la tragedia. Posteriormente, tenemos el teatro español del Siglo de Oro que de nuevo sirve de catalizador de una forma de un punto de vista crítico e irónico sobre lo social. Además, el teatro es un lugar donde se trabaja precisamente con esas facultades que las Humanidades necesita estudiar: los afectos, la percepción, la sensación o la conciencia histórica.

Pero el teatro también ha sido propuesto como método desde la filosofía durante el siglo XX. Así, Gilles Deleuze (1968) ha señalado la necesidad de un *Theatrum philosophicum* en el que explorar la afectividad de las ideas en vez de su exclusiva racionalidad. Se debe entender el concepto por el modo en el que afecta al conjunto del pensamiento de tal modo que el teatro que propone Deleuze llevaría, en último término, al cerebro, en tanto que explicita las relaciones entre afectividad y racionalidad (Deleuze & Guattari 1980). Si se profundiza un poco más en esta idea de teatro que propone Deleuze podrá comprobarse cómo se sustenta en el modo en el que se produce la diferencia. Efectivamente, Deleuze nos descubre cómo hay una diferencia que, paradójicamente, se fundamenta en la repetición. Es decir, para que exista una diferencia no hace falta declararla, decir que existe, crear un concepto *diferente* para nombrarla. Al contrario, esos suelen ser modos en los que la diferencia aparece subordinada a la idea y, por tanto, a la *generalidad* del concepto. Para salir de ese círculo capcioso del concepto, Deleuze propone el mecanismo de la repetición. A través de la repetición obtenemos una diferencia genuina, original, más inmediata que cualquier diferencia declarada *desde fuera*. En la repetición, la diferencia aparece en el propio proceso, pues la repetición nunca es exacta y, por tanto, todo lo que se repite, en último término -en tanto que

nunca hay dos cosas iguales- se *diferencia*, de manera directa y, por ello, sin la mediación conceptual.

*Aprender es, en efecto, constituir este espacio del encuentro por medio de signos, en el que los puntos relevantes se entrelazan los unos con los otros, y donde la repetición se forma al mismo tiempo que se disfraza [...] Edipo recibe el signo dos veces: la primera está demasiado lejos, la segunda demasiado cerca; entre las dos, se teje una terrible repetición del crimen. Zaratustra recibe su "signo" ora desde muy cerca, ora desde muy lejos, y sólo presiente al final la distancia correcta que habrá de cambiar lo que lo enferma en el eterno retorno por una repetición liberadora, salvadora. Los signos son los verdaderos elementos del teatro. Atestiguan potencias de la naturaleza y del espíritu que actúan por debajo de las palabras, los gestos, los personajes y los objetos representados. Significan la repetición como movimiento real, por oposición a la representación como movimiento falso de lo abstracto.*

(Deleuze [1968] 2012, 53)

Por todo ello, el teatro tiene para Deleuze una potencia diferencial propia. El teatro como tal, al estar basado en la repetición, se articula a través de un acto que nunca es original, instala a la copia o el simulacro como fundamento y, a partir de ahí, trata de repetir una intensidad concreta. Ese es precisamente el secreto del auténtico teatro, tal como Deleuze lo ve, por ejemplo, en Artaud. Efectivamente, Artaud ya había declarado la necesidad de un teatro no representativo, es decir, no un teatro que pretendiera, ilustrativamente, reproducir un hecho o acontecimiento externo. Por el contrario, para Artaud el teatro ha de asumir las fuerzas que lo constituyen y posibilitan recreando una intensidad, lenguaje o *gramática* propia y exclusiva. Se alcanza, de este modo, un *teatro de la crueldad* del que podríamos destacar las siguientes características:

- El desarrollo de un lenguaje propio e intrínseco al teatro que le devuelva lo que, para Artaud, son unos poderes de transformación exclusivos. Este lenguaje estaría "*a medio camino entre el gesto y el pensamiento*" (Artaud [1938] 2006, 101).
- La capacidad del teatro de actuar de manera "disociadora y vibratoria" sobre la sensibilidad, prolongando así "*el sentido, las fisionomías y las combinaciones de palabras hasta transformarlas en signos*" (Ibíd., 102), incluso hacer de esos signos una especie de alfabeto.
- En definitiva, un lenguaje constituido por "*sonidos, gritos, luces y onomatopeias*" que funcionen como simbolismos o incluso jeroglíficos,

los cuales permitirían crear una especie de “*apasionada ecuación entre el Ser Humano, la Sociedad, la Naturaleza y los Objetos*” (Ibíd.).

- Artaud tiene claro que esto no implicaría poner en escena ideas metafísicas, es decir, no se trataría de representarlas como tal sino de aludir a ellas como “*tentaciones, ecuaciones de aire en torno a esas ideas*” (Ibíd.).
- Todo este complejo tendría la capacidad de penetrar en la sensibilidad para que ésta alcance, finalmente, un “*estado de percepción más profunda*” (Ibíd., 104).

Como vemos, todas éstas son características muy vinculadas con la noción deleuziana de un teatro no representativo que dé voz al pensamiento, en el que las propias condiciones de representación pasan a formar parte de las cualidades expresivas del medio. De hecho, en términos deleuzianos, el punto de vista nómada tiene que ver precisamente con esto: se trata de involucrar o co-implicar rasgos de expresión y contenido, es decir, que los medios por los que algo se dice pasen a formar parte del contenido y viceversa -para ello, ver el epígrafe “*¿Cómo los nómadas inventan o encuentran sus armas?*” (Deleuze & Guattari [1980] 2002, 405-15)-. El arte y la tecnología nómada tendrán que ver con este tipo articulación diagramática de un flujo o *filum maquinico* que da lugar a diferentes productos en la medida en que alcanza coagulaciones o estratificaciones en determinados espacio-tiempos de su proceso de tratamiento. Volveremos a ello cuando repensemos el modo en el que este teatro puede desarrollarse hoy en día mediante nuevas tecnologías informacionales y computacionales como espacio de conocimiento y estudio de las subjetividades.

## 2. EL TEATRO EN LA FILOSOFÍA DEL SIGLO XXI

Más recientemente, desde la corriente filosófica autodenominada realismo especulativo y ontología orientada a objetos, Graham Harman (2018) propone el teatro como método de acercamiento a una realidad no objetiva, una realidad compleja a la que no podemos acceder directamente, siquiera mediante las técnicas y discursos de las ciencias exactas. Harman parte de que el objeto en sí, es decir, la cosa tal como es en sí misma y realmente -en el marco de

la epistemología kantiana-, sí existe y sí tenemos acceso a ella. Simplemente que no accedemos a ella *directamente*, tal como sugiere la ciencia convencional o, incluso, el sentido común. La ciencia sólo nos da acceso a ciertas cualidades de los objetos, pero no al objeto en sí mismo y ni siquiera a todas sus cualidades reales, sino solamente a las cualidades captadas por nuestros instrumentos de medición. Sin embargo, cierto acceso al objeto en-sí, sí es posible de manera estética, mediante la poesía. A través de la metáfora, la poesía accede *indirectamente*<sup>1</sup> a la realidad, proporcionándonos una analogía entre un objeto que conocemos y del que percibimos sus cualidades y el objeto que finalmente queremos conocer, el referente, del que en último término queremos hablar:

*Lo que la metáfora nos proporciona es algo como la cosa en su propio derecho: la infame cosa-en-sí [refiriéndose al problema kantiano] [...] La metáfora es teatral en el mismo sentido en que interpretar el propio rol en un escenario es teatral [...] Cuando consideramos el caso estético de la metáfora, nos resulta familiar la situación en la cual un objeto parece desaparecer tras sus cualidades superficiales, forzando al espectador (quien también es un objeto) a intervenir y reemplazar teatralmente el objeto perdido.*

(Harman 2018, 86-87, 152)

Harman critica de este modo la filosofía precedente acusándola de tender demasiado hacia el conectivismo y el relacionismo. Su crítica se dirige, principalmente, a la *teoría del actor red* de Latour (2005); pero también cita puntualmente a Deleuze y el conectivismo en el que, a su vez, se inspira Latour. Frente a los procesos y las conexiones en los que insisten Deleuze y Latour, sería necesario, para Harman, recuperar la noción de objeto, para la cual se inspira en los lenguajes orientados a objetos y propone así su *ontología orientada a objetos* (que denomina OOO). Los objetos tendrían la cualidad de hacer posible una "*ontología plana*" (Harman 2018, 54-8) -concepto que Harman adquiere de DeLanda (2002)<sup>2</sup>-, es decir, de entender la realidad de manera compleja según agrupaciones de diferentes niveles y al margen de nuestras preconcepciones sobre la misma. El nivel adecuado en el que finalmente tiene lugar un objeto sería la realidad intermedia -ni demasiado genérica o idealista (*overmining*), ni demasiado concreta o materialista (*undermining*)<sup>3</sup>- que da cuenta de un hecho de manera genuina y distintiva: "*un objeto es más que sus piezas y menos que sus efectos*" (Harman 2018, 53). Además, el objeto estaría compuesto, principalmente, de esa cuádruple estructura -objeto real con sus cualidades reales y objeto sensual con sus cualidades sensuales- que nos permitiría resolver problemas filosóficos inalcanzables desde la perspectiva

procesual y relacional de la realidad. Según Harman esta posibilidad surge a través de una *disociación fundamental* de las relaciones entre los objetos y sus cualidades que pasan a ser significativas a través de las relaciones indirectas que podemos establecer transversalmente entre ellos. En la medida en que podemos referirnos *asimétricamente* a un objeto real mediante otro objeto real -tal como hace la metáfora<sup>4</sup>- se deshace el acceso supuestamente directo a la realidad. La experiencia de la realidad en sí, e incluso el conocimiento, es para Harman siempre indirecta; por ello declara la necesidad de establecer un “*conocimiento sin verdad*” (Ibíd., 185-93). Si bien Harman diferencia entre la experiencia estética, que es apasionada y por ello teatral, de la experiencia propiamente cognitiva, que no es apasionada y, por tanto, no es teatral, ambas se basan en las relaciones indirectas y en el modo en que necesitan que un objeto se refiera, asimétricamente, a otro. La metáfora formaría parte, teatralmente, de la experiencia o manifestación filosófica de la realidad última y, por tanto, nos haría conscientes de la misma; si bien no podría darnos cualidades reales y, por tanto, métricas de esa realidad, sí nos presentaría una parte de la misma.

Llegados hasta aquí, y a pesar de las críticas de Harman a Deleuze, creemos que es posible establecer una continuidad entre los mismos que acredite tanto el teatro como la disociación como método o expresión filosófica típicamente contemporánea. De hecho, no hay tanta distancia entre Deleuze y Harman, a pesar de la intención del último de distanciarse del primero<sup>5</sup>. En primer lugar, la crítica al conectivismo de Latour no es justa respecto a Deleuze. A diferencia de lo que sucede en la filosofía de Latour, la conectividad entre elementos es para Deleuze fundamentalmente asimétrica: tanto el concepto de devenir como el de agenciamiento se ejercen, para Deleuze y Guattari, de este modo. Véase, para ello, el modo en el que definen los procesos de desterritorialización: “*uno nunca se desterritorializa solo, como mínimo siempre hay dos términos [...] cada uno de estos dos términos se reterritorializa en el otro*” (Deleuze & Guattari [1980] 2002, 179); así como el modo en que se define el devenir: “*devenir no es una correspondencia de relaciones. Pero tampoco es una semejanza, una imitación y, en última instancia, una identificación*” (Ibíd., 244). También podemos decir que la propia noción de repetición implica una asimetría respecto de sí misma, es por ello que da lugar a la diferencia. Pero es que incluso, la producción de conocimiento a través de fenómenos disociativos está presente en Deleuze. Concretamente, Deleuze propone pensar una *paradoja de las facultades* mediante la cual alcanzar un umbral en el que cada facultad renuncia, más allá de sus límites, a capturar su objeto mediante el reconocimiento directo: “*lo primero en el pensamiento es la fractura, la violencia, el enemigo [...] Hay algo en el mundo que fuerza a pensar. Ese algo es*

*el objeto de un encuentro fundamental, y no de un reconocimiento” (Deleuze [1968] 2012, 215).*

### 3. EL TEATRO DATIFICADO A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA

Desde la perspectiva deleuziana, la necesidad de entender el teatro de manera no representativa va ligada a su concepción nómada de la tecnología en la que los rasgos de expresión y los rasgos de contenido son intercambiables. De este modo, cuando hablamos de un teatro de la crueldad en el que la luz o el sonido forman parte del lenguaje, alcanzamos ese nivel de articulación *diagramática* en el que forma y fondo están íntimamente relacionados. Ahora bien, esta articulación responde al teatro que vivieron durante el s. XX Artaud y Deleuze y no a las condiciones actuales en las que se produce la información. Hoy en día, tenemos que pensar en los nuevos flujos informacionales de datos como el cuerpo sin órganos de nuestra realidad social, aquel flujo o filum en torno al que se reorganiza lo social en el s. XXI. Recuerden la afirmación de la vicepresidenta de la Comisión Europea, Neelie Kroes (2012), según la cual los datos en la era digital son “*el nuevo petróleo*”. Este es un marco social y epistemológico en el que propiamente no pensó Deleuze, y al que habrá que adaptar su filosofía<sup>6</sup>.

Para extraer conocimiento -o acercarnos a la realidad- de la información, en tanto que flujos de datos, necesitaríamos, según lo expuesto, introducirla en un teatro, ponerla en escena, crear dispositivos capaces de articularla diferencialmente de manera co-implicada, diagramática o nómada. De esta manera, el modo en el que percibimos o reaccionamos teatralmente, en la medida en que puede ser medido mediante sensores como temperatura, presión sanguínea, sudoración o, incluso, medidores neurocognitivos, puede llegar a formar parte de nuevos contenidos, es decir, son mediciones que pueden impactar en el modo en el que se presenta una escena interactuando con variables sensibles de la misma -por ejemplo, la expresión visual, sonora o lumínica, entre otras-. Lo interesante de este tipo de interacciones es que, en el entorno de este teatro, la propia percepción se vuelve un contenido y, por tanto, esas cualidades que atribuimos a las Humanidades, pueden hacerse perceptibles e incluso palpables. De hecho, es en la medida en la que son palpables, es

decir, en tanto que adquieren cierta materialidad, que se convierten en rasgos de contenido.

Algo semejante se propone en ciertas tendencias actuales del teatro a través de la realidad virtual. Así, por ejemplo, en el experimento escénico de narrativa en realidad virtual *Scarecrow*<sup>7</sup> se crea la simulación de un campo de maíz en el que se interacciona con un espantapájaros que responde a nuestras sensaciones de sudoración, temperatura o expresión facial. Otro ejemplo podría ser el artista Lozano-Hemmer<sup>8</sup> (2019) quien incorpora sistemas de computación y reconocimiento facial para crear nuevas narrativas interactivas en el museo. Este tipo de conversiones y gestión de los datos en un espacio teatral y/o artístico, está profundamente vinculada a la noción nómada de la tecnología que aportan Deleuze y Guattari. Efectivamente, tal como estos filósofos sugieren, el uso de los datos en este contexto dependerá del modo en que se gestionan como *film maquínico*, esto es, según una relación determinada entre lo fluido de los datos como proceso y su concreción puntual como producto. Deleuze y Guattari explican cómo en el uso del acero, por ejemplo, lo determinante son estas vinculaciones entre producto y proceso, es decir, según las temperaturas en las que se detenga el proceso de fundición y enfriamiento del acero se obtienen diferentes formas o productos metalúrgicos. Del mismo modo sucede con los datos: según el momento en el que decidamos exportar o visualizar un flujo de datos, obtendremos una referencia u otra, obtendremos una dimensión de la información u otra que podrá dialogar así con unas variables y no con otras. Es el modo en el que los rasgos de expresión se intercambian con los rasgos de contenido; o, dicho de otra manera, el modo en el que los rasgos de expresión se vuelven rasgos de contenido. Por ejemplificarlo de manera más visual: la datificación de una percepción -como puede ser la presión sanguínea con la que un actor percibe una escena o los datos vinculados a su expresión facial- puede exportarse, extraerse de su flujo y exteriorizarse como producto o contenido en diferentes momentos. Puede hacerse interactuar con la intensidad de un mensaje que suceda en segundo plano o con un mensaje más prioritario, afectando por tanto a variables mucho más relevantes en la narrativa. De este modo, la gestión del flujo de datos afecta a una *crystalización* u otra del producto final, intercambiándose constantemente rasgos de expresión y rasgos de contenido para la configuración de un teatro diagramático: “*Se podrá hablar de un film maquínico, o de una familia tecnológica, cada vez que nos encontremos ante un conjunto de singularidades, prolongables por operaciones, que convergen y las hacen converger en uno o varios rasgos de expresión asignables*” (Deleuze & Guattari [1980] 2002, 407).

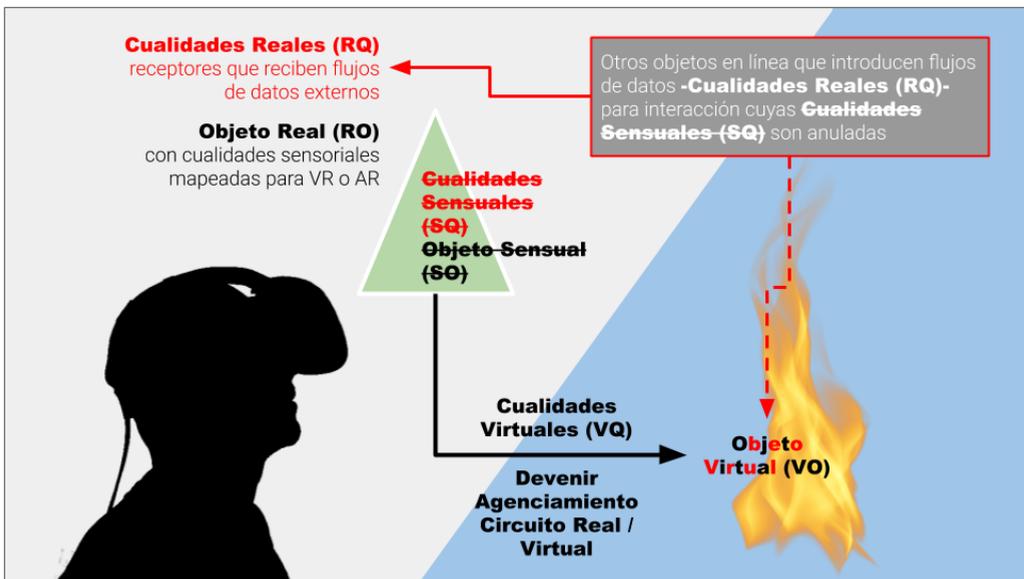
#### 4. LA RELACIÓN ENTRE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA Y LA REALIDAD SENSIBLE

La realidad virtual en este espacio escénico se puede interpretar ya desde la filosofía deleuziana quien, recordemos, no opuso lo virtual a lo real, sino a lo actual (Deleuze 1968; 1984). Desde ahí, Deleuze ya defendió la posibilidad de un tipo de imagen en el cine, una *imagen-tiempo* no vinculada directamente con las relaciones sensoriomotrices, sino una *imagen aberrante* que introdujera signos ópticos y sonoros puros, desvinculados de sus relaciones causa-efecto y que, de este modo, alcanzara una atemporalidad genuina. Esta imagen-tiempo explicitaría ya un uso virtual de la imagen a través de la disociación aberrante respecto del guión como narrativa de una acción. De este modo, inspirado tanto en Artaud (1938) como en Bergson (1941), Deleuze ya habría propuesto la posibilidad de desvincular las cualidades ópticas y sonoras de sus objetos portadores para asociarlas con la atemporalidad del pensamiento.

Sin embargo, el hecho de tratar cualidades no presentes de los objetos mediante otras presentes, puede explicarse también mediante el planteamiento de Harman. Así, en la ontología orientada a objetos, a través de la metáfora, podemos hablar de un objeto presente a través de otro no presente. Efectivamente, las cualidades sensibles del objeto real e inmediato son *aberrantemente* intercambiadas con las de otro objeto no presente, inalcanzable directamente, al cual solamente accedemos de manera especulativa. Se produce así una relación asimétrica en la que se *ve* el objeto presente a través de una cualidad que nos reporta más allá del mismo. Lo interesante es que esta operación, puesta en escena en un teatro tecnológico implementado con realidad virtual y realidad aumentada, podemos identificarla precisamente con estas tecnologías; un paso que Harman no llega a dar propiamente, pero que nos parece pertinente para el planteamiento de un teatro a la altura de nuestros tiempos, que aproveche todos los recursos que actualmente tiene a su alcance.

El enfoque de la ontología orientada a objetos es interesante también porque, remitiéndonos a los lenguajes de programación orientada a objetos, nos permite pensar los elementos de un espacio escénico como complejos con los cuales interactuar. De hecho, a través de la definición de objetos, los programadores ya nos dicen que se pueden alcanzar, de manera más eficaz, espacios de simulación en los que también intervienen procesos y bloques (Kindler & Krivy 2011). Los objetos escénicos, susceptibles de ser implemen-

tados mediante realidad virtual y realidad aumentada, interactuarían, de este modo, no sólo como correlato del ser humano que como actor los interpele, sino también entre ellos, generando información según los procesos y bloques en los que estén insertos. Esto es una cualidad que Harman destaca de su OOO: situarse más allá del correlacionismo filosófico dándole independencia a los objetos reales y sociales. Pensemos, por ejemplo, en una institución que genere su propia información<sup>9</sup> y, por tanto, emita una serie de flujos de datos con los que interactúa algún otro elemento del teatro que estamos proponiendo. Sería gracias a la independencia objetiva que obtiene cada uno de estos elementos que el teatro así propuesto puede ir más allá de sí mismo, en tanto que escena inmediata, sirviendo como instrumento de análisis social y real de cuanto nos rodea. En la medida en que ese tipo de objetos son *mapeados*, a través de algunas de sus cualidades reales, pueden incorporarse a escena afectando a parámetros del objeto virtual generado y, por tanto, introduciéndose en el circuito narrativo planteado.



*El actor puede tocar o percibir un objeto sensual -representado con el triángulo verde- pero que, como tal, queda anulado -tachado- pues da lugar un objeto virtual -en este caso la llama- que no percibimos como tal, sino a través de sus cualidades virtuales. A su vez, las cualidades reales del objeto inmediato de interacción -el triángulo verde- reciben, a través de sus cualidades reales -sensores conectados en línea- los flujos de datos de otros objetos externos que abren, así, el teatro a lo que sucede fuera -las relaciones desapasionadas de conocimiento que propone Harman-. De este modo, se*

*acoplan en el espacio escénico las dos interacciones que Harman describe respecto a los objetos: una más teatral y metafórica, basada en la sensación apasionada -daría lugar a la fascinación respecto del objeto virtual como llama de fuego-; y una interacción cognitiva, más sobria, neutra y desapasionada, donde no entra la fascinación como condicionamiento –la recepción de flujos de datos que modifican la realidad virtual o aumentada generada como información-. Finalmente, las diferencias que Harman establece entre objeto real referente de la metáfora y objeto sensual referente del conocimiento, se unifican en este modelo en un solo objeto virtual que a la vez que nos seduce y fascina, puede también informarnos de lo que sucede fuera -por ejemplo, el tamaño o color de la llama aumenta o disminuye según determinado flujo de datos que se reciba a través de redes sociales–.*

## 5. CONCLUSIONES

A pesar de las diferencias planteadas por Harman respecto a Deleuze y el tipo de filosofía que éste representa, hay una serie de afinidades que nos permiten trazar ciertas continuidades o ideas de fondo que se desarrollarían a su través. Una de ellas, probablemente la más fundamental, sería la idea de teatro como método de aproximación a lo real, lo social y lo humano. Esta idea está además basada en una concepción de las operaciones epistemológicas a través de la asimetría, forzando a las facultades a ir más allá de sus límites hacia el dominio de lo virtual (Deleuze) o lo especulativo (Harman), extrayendo cualidades sensibles, ópticas y sonoras, de las respectivas realidades sensoriomotrices en las que cotidianamente -o incluso científicamente- las entendemos. Hasta el teatro que ya defiende Artaud podría vincularse de modo semejante con la concepción de Harman: Artaud le da una importancia fundamental a los objetos en su teatro y al modo en el que las cualidades sensibles del mismo establecen una especie de *ecuaciones apasionadas* con lo el resto de la realidad y la sociedad. Efectivamente, hemos visto cómo en Harman, la metáfora establece algo así como una ecuación, una articulación de características en la que los rasgos de expresión y de contenido (Deleuze) o las cualidades sensibles entre objetos (Harman) no dejan de intercambiarse y compensarse acercándonos de manera más genuina y apasionada a una dimensión de lo real inaccesible de otro modo. Lo que se propone, por tanto, en este artículo, es que esta línea común que detectamos puede y, probablemente, debe continuarse a través de las nuevas narrativas de *realidad virtual* y *realidad aumentada* aplicadas al teatro. Sentimos, entonces, la necesidad de crear un espacio

escénico en donde los datos y la información sean los agentes o flujos que, articulándose en objetos complejos, permitan todo tipo de interacciones que nos ayuden a percibir mejor nuestro medio, nuestra historia, la propia sociedad y al ser humano. En este sentido -y de nuevo aquí hay afinidades entre Artaud, Deleuze y Harman-, el objetivo es mejorar la percepción, la sensación e incluso la conciencia histórica -a la que alude también Artaud en la cita introductoria-. Todas estas cualidades definen un laboratorio para Humanidades afín a la gran cantidad de laboratorios que, en el emergente campo de las Humanidades Digitales, están apareciendo en muchas universidades.

#### Referencias bibliográficas

- Aristóteles. (323 a.C.) 2004. *Poética*. Traducción, introducción y notas de Alicia Villar Lecumberri. Madrid: Alianza
- Artaud, Antonin. (1938) 2006. *El teatro y su doble*. Traducción de Enrique Alonso & Francisco Abelenda. Barcelona: Edhasa
- Bergson, Henri. (1941) 2004. *Memoria y vida*. Textos escogidos por Gilles Deleuze; traductor, Mauro Armiño. Madrid: Alianza
- Bratton, Benjamin H. 2015. *The stack: On software and sovereignty*. Cambridge MA: MIT
- Bryant, Levi R. 2014. *Onto-cartography: An ontology of machines and media*. Edinburgh: Edinburgh University
- DeLanda, Manuel. 2002. *Intensive science and virtual philosophy*. London: Continuum
- Deleuze, Gilles & Félix Guattari. (1980) 2002. *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Traducción de José Vázquez Pérez. Valencia: Pre-Textos
- Deleuze, Gilles. (1968) 2012. *Diferencia y repetición*. Traducción, María Silvia Delpy & Hugo Beccacece. Buenos Aires: Amorrortu
- Deleuze, Gilles. (1969) 2011. *Lógica del sentido*. Prólogo y [traducción] de Miguel Morey. Barcelona: Paidós
- Deleuze, Gilles. (1984) 1994. La imagen-movimiento: *Estudios sobre cine 1*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona: Paidós
- Fernández Mallo, Agustín. 2018. *Teoría general de la basura: (Cultura, apropiación, complejidad)*. Barcelona: Galaxia Gutenberg
- Harman, Graham. 2018. *Object-oriented ontology: A new theory of everything*. London: Penguin Books
- Kindler, Eugene & Ivan Krivy. 2011. "Object-oriented simulation of systems with sophisticated control". *International Journal of General Systems* 40 (3): 313-43. <https://doi.org/10.1080/03081079.2010.539975>

#### Notas

- <sup>1</sup> Otros realismos contemporáneos también proponen un acceso genuino a la realidad a través de la metáfora. Es el caso de Fernández Mallo (2018) quien articula a través de la metáfora

y las redes complejas un *realismo complejo*. Si bien Fernández Mallo le da una carga más cognitiva a esta experiencia que, sin embargo, Harman se encarga de matizar.

- <sup>2</sup> Curiosamente, a su vez De Landa se inspira, para este concepto, en Deleuze, algo que Harman parece no tener en cuenta en ningún momento: la ontología plana como "*actualización de lo virtual en el tiempo*" (2011, 82-116). Efectivamente, a Deleuze y Guattari su "*maquinismo universal*" (2002, 260) ya les había conducido a la necesidad de entender el cosmos sin ningún tipo de relación jerárquica o suprema totalizante.
- <sup>3</sup> Harman utiliza estos conceptos -*overmining* y *undermining* (2018, 41-52)- para explicitar los errores de concepción de la tradición idealista, por un lado, y materialista, por otro lado. En este aspecto también parece obviar que el propio Deleuze propone en *Lógica del sentido* (1969) la necesidad de una filosofía de las superficies que se situase entre una filosofía de las alturas -el idealismo platónico- y otra de las profundidades -donde ubicaría, principalmente, a los físicos presocráticos-.
- <sup>4</sup> Harman pone varios ejemplos: '*el ciprés es una llama*' o '*el mar vino-oscuro*' (2018, 81-89). En ambos casos las cualidades sensibles tanto del ciprés como del mar vienen dadas a través de las cualidades sensibles de otro objeto que las porta por ellos: bien la llama o bien el vino. Se produce ahí una relación asimétrica e indirecta que nos da un acceso genuino a la realidad, un acceso que no sería posible por los medios de la ciencia.
- <sup>5</sup> Algunos autores como Bryant (2014) desarrollan las tesis del realismo especulativo a través de una recuperación de Deleuze y en torno al concepto de máquina.
- <sup>6</sup> Una colección de artículos en este sentido se encuentra en Poster y Savat (2009). Más reciente, el texto de Bratton (2015) es especialmente sugerente en este sentido.
- <sup>7</sup> "*Scarecrow*": Sundance 2020 Festival program / New Frontier exhibitions / Scarecrow film artist bios: Jihyum Jung, Sngmoo Lee, Taewan Jeong & Cooper Yoo
- <sup>8</sup> '*Presencia inestable*' exposición de Rafael Lozano-Hemmer en MARCO-Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey, 23 agosto 2019-1 marzo 2020. <http://www.marco.org.mx/index.php?i=1786>
- <sup>9</sup> Efectivamente, Harman incluye en su ontología orientada a objetos todo tipo de realidades: de los objetos más naturales y convencionalmente entendidos como tal, hasta agrupaciones como instituciones sociales o incluso hechos históricos. Para determinar cuándo un acontecimiento es un objeto y cuándo deja de serlo sería necesario precisar el nivel de complejidad más relevante en el que participa (2018, 108-13).

---

(Artículo recibido: 21-02-20; aceptado: 06-05-20)