

## MCLUHAN PERFORMANCE

*José Alberto Sánchez Martínez*

El pensamiento ya no puede sostenerse en un equilibrio crítico. Hay que descuartizarlo entre nostalgias violentas y anticipaciones violentas.

JEAN BAUDRILLARD

**E**l trabajo de McLuhan está marcado por la interpretación adivinatoria de un mundo que en su tiempo aparecía en el horizonte como un acto de la ficción: internet como metáfora y los recursos digitales al servicio de una aldea global. Hablar de ficción en el caso de McLuhan es complicado, ya que se trata de una forma que envuelve la historia y el acontecimiento de un posible devenir. Los libros de McLuhan recuperan la historia de la tecnología y a partir de ahí establecen lecturas análogas sobre lo que está por suceder en el terreno de la vida electrónica.

Sobre la base de esas consideraciones, su obra ha sido tomada como una lectura del futuro en su acontecer de medios electrónicos. Elevado a gurú de la antesala de nuestro actual paisaje tecnológico-digital, McLuhan ha dejado un legado de conceptos que no siempre son propios ni apropiados de la ciencia para explicar lo digital, es más, la lectura de la tecnología digital en nuestros

tiempos a través de McLuhan, sólo es posible si se entiende por medio de complicadas analogías, nunca directamente. Pensemos en la “aldea global”, ¿hablaba de internet, de las redes sociales, de un universo tecnológico digital? Es improbable que se refiriera a estos allegados, en todo caso se trataba de la intuición de un nuevo estado que alcanzaría la tecnología. Lo importante de McLuhan está precisamente en su proceder, propio de las ciencias especulativas. Es ahí donde este pequeño trabajo intenta centrarse.

Pero al mismo tiempo, su propio trabajo aparece ligado a la instauración de un modelo de persona (el propio McLuhan) dedicada al pensamiento como figura *pop* (popular). Ya más de una vez, en diversos trabajos dedicados a su obra, se suele aludir a McLuhan como una estrella de los medios, su infinidad de apariciones en revistas de época, sus actos en conferencias, la música, el cine, el arte, construyeron de él una imagen pública que relaciona el espectáculo con el pensamiento y el análisis de los nuevos medios de comunicación. Basta hacer un recuento de conmemoraciones a sus 100 años de nacimiento ocurridas durante el 2011 para dar cuenta de su influencia en el proceso especulativo de lo que acontece con internet.

Las dos directrices, tanto la de analizar metaforizando-especulando, como la de ser imaginado como figura *pop*, permiten entrever una noción de *performance*. Se trata de una construcción de sí peculiar, de un imaginario de ruptura, proyectivo, escaso en su época pero muy elocuente en nuestros tiempos. Por un lado porque la tercera edad de internet se encuentra en plena función con este dilema que se erige a través de las redes sociales, donde cada individuo esgrime la construcción de sí a partir de un imaginario particular; por otro, porque esa imagen busca en algún fondo, habilitar la información en su máxima dimensión colaborativa, no se trata de información definida por una cultura de instrucción, como aquella de finales del siglo XVIII, sino de una cultura de socialización de la experiencia, sea culta o

literal. Igualmente performance entendiendo que su modelo de pensar oscila entre lo histórico y la especulación, un poco en el entredicho de sobrellevar el presente a un estado de provenir.

Hay entonces muchos elementos en la obra de McLuhan que pueden servir para hablar de una ecología de performances, para utilizar un postulado de su propia cosecha, al respecto se pueden ubicar tres: 1) la imagen: su propia figura como ecología de intereses y los procesos de composición visual que se dan en algunos de sus libros; 2) el aforismo: la escritura y el mosaico como modelos de entendimiento fragmentario; 3) internet: la especulación como estatuto de verdad en el conocimiento. Si bien estos tres momentos no agotan el tema, parecen cimentar todo el esqueleto de su trabajo que además, vale la pena señalar, han sido recuperados sobremanera en el decurso de su reivindicación en estudios sobre su figura.

### Noción performance

En años recientes ha habido un renacimiento del pensamiento ligado al performance, aunque no se trata de algo nuevo. Actividad polisémica, ya que lo mismo ha servido para dar cuenta de un arte derivado de las vanguardias anclado a la estética en acción, como también a las teorías contemporáneas de la filosofía social, donde el performance queda establecido como modelo social de conductas y comportamientos basados en la teatralidad de la experiencia dentro de prácticas culturales, más recientemente también como modelo social de comportamientos y conductas sugeridos por el mundo del espectáculo capitalista, donde sugiere una liberación de las prácticas estéticas de simulación social anclado a los medios y formas del consumo colectivo.

Contemporáneamente la perspectiva antropológica ha sido la que más influencia ha tenido para comprender los procesos del performance en su condición social, en la que la cultura se realiza y se cumple por la ritualización de la experiencia: bailes, danzas, simulacros, formas de juego, festividades. En plena discusión con la sociología teatral o las teorías microsociales de interpretación simbólica de la experiencia, la teoría del performance se sitúa en una frontera que colinda con el modelo mediático y artístico (algo que no se contemplaba en lo teatral y el interaccionismo simbólico) proveniente de la estética contemporánea, un diálogo complicado de imbricaciones donde el individuo queda abrazado por lo colectivo pero ejerce una autonomía en su construcción imaginaria.

En un sentido general, todas estas nociones coinciden en algo: el performance remite a una teatralidad de las acciones, modo por el que permite acceder a la experiencia, simbolizarla, producir sentido. Derivado de ello, el performance construye un espacio simbólico de acción, que puede estar determinado por la delimitación de un entorno visual y por un conjunto de prácticas que permiten accionarlo, dotarlo de sentido. Se trata, desde el punto de vista de la comunicación, de un lugar de significado alterno, dado por una intensa práctica de juego. El performance también es una intensa práctica de juego en la que se enlazan formas mediáticas y de consumo con estándares propios de la cultura no-mediática.

El performance disfraza la significación, segrega el mensaje directo a un nivel de ocultamiento, no necesariamente de anonimato. Mientras en el arte el performance es un acto programado, instado a causar ese efecto; en el mundo de la cultura, desde una perspectiva antropológica, obedece a formas rituales, constante repetición de la acción con vías a garantizar la transmisión de la experiencia y los valores colectivos. A menudo el performance artístico busca desprogramar las formas repetitivas del

performance cultural, se erige como un juego del juego, como una actuación de la actuación. Cuando esta última forma del performance como desprogramación se inserta en la escena mediática (analógica, digital) se cae en una sobreproducción de sentido que induce a una desagregación de la información, insertando mareos mediáticos de comunicación. Muchos ejemplos hay al respecto, la sobre-información en internet, las reseñas de las noticias en los medios de comunicación, diarios, blogs, redes sociales. ¿Cómo se establece la comunicación en un entorno de performance? ¿Qué leer, ver, cómo saber ver, leer? La comunicación gregaria queda entonces diluida en un sinnúmero de mensajes, y como decía McLuhan (El medio es el mensaje), en un sinnúmero de medios.

Muchas de estas características que he mencionado sobre el performance están ya en McLuhan. Particularmente las que tienen que ver con el análisis de los medios electrónicos, pero sobre todo con el modelo propio de ser de McLuhan en tanto investigador-figura pública.

### McLuhan y las imágenes

Hay en McLuhan dos maneras de entender la imagen: como construcción argumentativa de conocimiento y como construcción de sí mismo. El primer modelo se encuentra muy relacionado con el arte, muchos de sus libros establecieron ese diálogo con la inserción de la imagen no como un espacio estético, sino como un documento de argumentación, la imagen como portadora de significado social. Las fuentes tal vez las haya encontrado en trabajos como los de Aby Warburg. Más adelante hablaré de esta peculiaridad de la imagen. De momento me centraré en la segunda forma de la imagen, propia del performance personal actual.

Como parte del centenario del nacimiento de McLuhan, su imagen ha servido para construir un sinnúmero de performances, también de un sinfín de lecturas motivadas por su obra, mismas que van desde Facebook, hasta el cruce con The Beatles. Google aloja cantidades de fotografías donde aparece retocado, mixeado, alterado, igualmente la blogosfera contiene comentarios múltiples sobre él. En Toronto, para cerrar este episodio de ejemplos, hay una avenida que lleva su nombre, Marshall McLuhan Way. Quién hubiera sospechado que McLuhan iba a ser una representación icónica de acontecimientos mediáticos estrechamente ligados a sus profecías mediáticas. En vida McLuhan fue en sí mismo una figura polémica, no siempre un autor de libros, sino un falsificador, un especulador y nada más. Pero a esa avalancha de denostadores había otros que leían casi en secreto sus trabajos. Como siempre la muerte y las circunstancias llevaron a recomponer su imagen para elevarla a un mesías de los nuevos medios, entendiendo siempre y nuevamente esos nuevos medios en la íntima relación con el despunte de la era internet, por no hablar de lo digital. Fueron las circunstancias y el proceder histórico del rumbo de las tecnologías de comunicación digital, las que sin duda han permitido promover una elevación de la imagen de McLuhan, una recuperación y un ahondamiento rizomático y múltiple de sus trabajos.

Se trata en todo caso de un destino personal en el que coincide también con un periodo histórico en el que la identidad ha entrado en juego con otros actores: los medios y la disolución de los grandes relatos (como lo anunciaba Lyotard, pero antes Locke). McLuhan es sin duda una de las primeras figuras de lo intelectual que sobrepasa lo intelectual y se inserta en el espectáculo, permitiéndole con ello construir una imagen que deviene ya una interpretación de la identidad personal en un ecosistema público. A este tipo de proceder, que después muchos seguirán (y hoy en un sistema de redes sociales en internet cobra mucha vigencia), es lo que podemos llamar performance visual de sí mismo.

El performance visual de sí mismo tiene muchas características significativas para entender una época histórica donde la cualidad del Yo ya no permite leer al individuo en su faceta de veracidad, sino de juego, o más precisamente de modulaciones del yo, sentidos del yo. Remo Bodei ha anotado con un profundo ahondamiento, que hay en algunas épocas un proceso en el que se da una convergencia de saberes, y esta convergencia impide que el yo de las personas pueda acceder a un *continuum*, es por ello que se ve obligado bajo las prerrogativas que esto conlleva, a expandirse en su acontecer.<sup>1</sup> Es probable que aquí se ubique el momento en el que la noción de individuo pasa a una de dividido. Podríamos pensar que se trata de un sistema embrionario en el que se da un lento proceso de discontinuidad de la identidad personal, que ya no dependerá únicamente de las fauces privadas, sino de acontecimientos públicos determinados por agentes nuevos. Estos agentes pueden ser de tipo político, económico, publicitario, mediático, cultural, etcétera. Sin duda McLuhan representa una figura embrionaria de esta identidad plural, propia de la deslocalización y de la disolución de identidades rígidas que hasta antes de la era de los medios pertenecía a otros derroteros como a los artistas. El arte, hasta antes de la era de los medios, permitía congregar figuras, estetas, que representaban la locura, que en su modalidad de lectura más abierta significa entrar en un proceso de discontinuidad de la identidad personal. Si vemos la obra de McLuhan, ésta contiene un grado muy alto de infidelidad a las formas preponderantes de su tiempo, lo que permite acentuar ya una de estas características deslizantes de la identidad personal.

Si bien Remo Bodei adjudica este tipo de cambios a la transformación que se gesta por convergencia de saberes, en las

<sup>1</sup> Cfr. Remo Bodei, *Destinos personales. La era de la colonización de las conciencias*, Buenos Aires, El Cuenco de Plata, 2006, pp. 17-31.

condiciones de los nuevos medios, en el caso de McLuhan, y más tarde por extensión a los medios digitales, los saberes han quedado integrados a medios que son los que van a permitir la convergencia, no de disciplinas sino de medios. Las disciplinas dejaron de ser el lugar donde se llevaba a cabo la convergencia para dar paso a los medios. Al elevarse los medios como promotores de la convergencia de saberes ha ocurrido otro cambio radical, el ascenso de la imagen como medio, que en McLuhan sería mensaje: McLuhan era en sí mismo el promotor de su mensaje.

La imagen comienza a ser el espacio a partir del cual se va a estructurar esa identidad personal, una especie de proyección de la persona y de las cosas, e incluso de las situaciones. En este contexto los medios de comunicación, primero, y luego los dispositivos tecnológicos tienen un papel singular, ya que a través de ellos se establecerán las condiciones de lo visual. Se convierten en filtros para ver, para establecer patrones de consumo y procesos de diferenciación sobre lo que se mira y debe ser mirado, hasta de cómo debe ser mirado. Aquí podemos distinguir un tipo particular de performance visual, que consiste en establecer una identidad mediática sólo para aquellos que pueden obtener una diferencia benéfica de dicha exposición, personajes famosos, sobresalientes, talentosos, ejemplares, etcétera. Queda establecida la estirpe del estereotipo como figura visual que ejerce un acto de atracción mimético hacia la colectividad.

Alain Ehrenberg ha señalado, con respecto al performance social, que éste contiene una característica singular: el establecimiento de un modelo de competitividad generalizada. Ese modelo es una sugerencia siempre de tipo visual, ya que tiene como base el consumo, puesto que el consumo permite llegar a concretar una realización personal. Una variabilidad de eventos sociales que son parte de esta conducción performática: los deportes, los sucesos de tipo internacional, la política, la economía, modelos de salud. Todos ellos establecen un reto de competitividad

basado en un consumo visual, y son dispositivos de un performance. A través de los medios y de dispositivos tecnológicos, el performance de sí queda condicionado por este principio de competencia. McLuhan representa uno de esos modelos al nivel intelectual, pensemos en cuántos intelectuales (que también forma parte de la conducta de las academias) pasan su vida viajando, generando relaciones sociales, estableciendo nuevas direcciones de investigación, con el fin de destacar competitivamente.

McLuhan representa un estilo de vida construido bajo las condiciones de ruptura en el proceso de contaminación de saberes y de medios, pero también el ejemplo del acenso de la persona como florecimiento diferencial en masa. Para que esto ocurriera la imagen es necesaria en tanto ella se disgrega en varias direcciones, emite distintos significados de acuerdo con su espacio de proyección. Así, hay un McLuhan en el cine, otro en el arte, otro más en la televisión, y otro más en el ámbito de internet. Todos ellos son McLuhan.

Hay entonces en McLuhan un performance visual: la imagen de sí filtrada por medios, construida. Esta condición es significativa para entender una de las modalidades del funcionamiento actual de la imagen personal, liberada ya a estándares públicos. La imagen personal alude a un tipo de visualidad social que proyecta el sujeto en un entorno colectivo. Para una veta del interaccionismo simbólico esa imagen respondía a mecanismos teatrales, procesos de planeación, diálogos, escenarios culturales. Pero en la teoría del performance social la imagen es asumida como el resultado de interacciones con algún entorno mediático: la imagen es el resultado de un filtro. La exaltación de la experiencia se establece por la filtración de una pantalla. Este es un cambio radial en las formas de entender la construcción de sí como producción visual. Porque un entorno mediático, a diferencia de un entorno cultural *offline*, posee la fuerza de establecer reglas de distancia-ción sobre uno mismo, no de reiteración como puede ocurrir en

una festividad o en un ritual. Por entorno mediático debemos entender, como lo entendió McLuhan, medios de comunicación y tecnología en redes de información. Lo cual delimita muy bien un periodo en el que la tecnología de información aparece, hasta nuestros días con internet y la comunicación digital.

En un entorno mediático el sujeto va a distanciarse de sí mismo, pero este distanciamiento no significa que la persona deja de ser ella misma, sino que transfiere lo que es a un espacio de proyección donde es y no es. Una aporía de la identidad. En este proceso la creación de imágenes de sí es importante, para ello los dispositivos permiten registrar acontecimientos de la vida cotidiana y compartirlos, esta sería una de las condiciones del performance, a la vez que otro sería ser registrado por terceros y aparecer luego en distintos espacios de información, sean éstos medios analógicos o digitales, como en las redes sociales. Este último caso es el que le corresponde a McLuhan. El performance visual queda constituido por un conjunto de imágenes, no por una sola imagen, ahí en ese mosaico de imágenes se establece la identidad, una identidad que ya no puede ser controlada por mecanismos de verdad, sino que entra en juego la construcción discursiva de la veracidad de sí. Verdad por veracidad. La veracidad implica que deben construirse las condiciones de persuasión y narratividad para transmitir un mensaje, este mensaje ya no es falso ni verdadero, sino que es eficaz para un entorno y condiciones específicas.

El performance visual permite distanciar a la persona de sí misma para elaborarla como algo desconocido para ella misma, para el efecto de la comunicación. Esta característica es propia de nuestro tiempo y sus efectos pueden verse en la política, en la economía, en la mercadotecnia, en el espectáculo, en la construcción de las agendas mediáticas, pero igualmente en las redes sociales como Facebook, o Twitter.

## McLuhan performance

Si bien la imagen como una de las condicionantes del performance es representativa en McLuhan, hay otra que se enreda en su propia obra, se trata del fragmento ubicado en la idea de mosaico. En el trabajo de McLuhan esta idea contiene dos vertientes. En un primer momento el mosaico apela a una deslocalización del texto, de la figura y de la significación, se trata de una manera de fragmentación. El fragmento establece una nueva relación de los contenidos, muchas veces sin aparente vinculación. No se trata de una forma surrealista, porque su fin no consiste en oponer dos o más contenidos, en propiciar su encuentro para encontrar “vasos comunicantes” relativos al asombro estético. En McLuhan el mosaico tiende al encuentro de relaciones de asociación que dan la pauta para formar analogías de sentido.

En segundo lugar, el mosaico de McLuhan implica textualidades literarias y textualidades visuales, el juego entre texto e imagen, un formato apegado a la performance publicitaria, ráfagas de texto tocadas por imágenes. Sin embargo, la imagen no es sólo un marco referencial de ornamento, sino que ejerce la fuerza de llamar al texto a otro sentido. Muchas veces esta forma de escritura-visual parece tener consonancias con los caligramas surrealistas, como se ve en la Imagen 1.

El libro *Contraexplosión* es sin duda un trabajo caligramático compuesto por la estructura poema y visualidad letrista, a partir de esa composición el texto tiene un efecto, reflexionar sobre el fenómeno cultural inverso: de la estética al pensamiento. La época que va de la posguerra en Europa hasta finales del siglo XX, estuvo marcada por una lenta inversión de los roles y lugares donde operaba lo estético, el pensamiento dejó de ser el espacio para el pensamiento y el arte el lugar sólo de la belleza. Sobran ejemplos de este acontecimiento, puede pensarse en Apollinaire, pero igualmente en Walter Benjamin, que en *El libro de los pasajes*

Imagen 1



Apollinaire-Caligrama Torre Eiffel - McLuhan-Contraexplosión

emite una epistemología de lo inconcluso, pero también la instalación de la palabra como signo visual, en tanto no se dirige ya como discurso hacia una continuidad. Se trata de rupturas compuestas de visualidad y escritura. Podemos también citar tal vez a uno de los padres de esta dinámica escribir-ver, se trata de Mallarmé, quien en un juego de imagen y escritura marcó un escenario significativo para hablar de las relaciones entre pensamiento y estética.

Ese intercambio de roles entre imagen y palabra permitió un cambio en las maneras de entender las humanidades, la filosofía, la historia, la literatura. La primera gran transformación consistió en introducir la musicalidad como característica desplazante de sentidos fijos a significados móviles, a modalidades que exigían ahondamiento en la interpretación, cosa que coincide con el giro hermenéutico, pero también con el involucramiento de la poesía como fuente estética de relaciones entre pensar y estetizar. Muchas de las condiciones del posestructuralismo tienen

esta base, deconstrucción, desterritorialización, collage, montaje y performance.

McLuhan comprendía bien no sólo la dimensión de los medios electrónicos de su época con prospectiva, sino también el valor de la poesía, la literatura, el arte, la música, en la reconfiguración del pensamiento. Es decir, elaboró un performance especulativo que deslocalizó las maneras de su época, por ello las asociaciones interpretativas de su obra dan saltos distantes entre un dato y otro, mezcla de tiempos, de imágenes, de autores. *Guerra y paz en la aldea global*, es un libro que junto con Quentin Fiore<sup>2</sup> elabora basándose en Joyce, el texto refleja esa combinatoria de datos cruzados que buscan articular una lectura de la guerra sobre una base literaria, imagen y texto discuten y lanzan ráfagas interpretativas-especulativas. Lo mismo se puede decir de *El medio es el mensaje*, libro clave en la desestructuración de la seriedad analítica.

El aforismo tiene la facultad de proveer concentración de contenido, pero sobre todo la cultura aforística establece una lúdica paradójica. Desde Lichtenberg el aforismo es un pensamiento disruptivo, disfrazado de totalidad nunca llega a congregar todo lo que quiere decir, se trata de un inacabamiento total. Así, las formas aforísticas han estado relacionadas con la ruptura de la frontera entre pensar y crear, se trata de un acontecimiento literario en el que lo que es pensado también es des-pensado. Probablemente el aforismo sea la primera gran manifestación de lo inconcluso, teniendo en cuenta que no concluir no conlleva a la falta de compromiso, por el contrario, el aforismo es un compromiso con lo otro, reconociendo que eso otro no puede concluirse, igual que el poema, leer aforismos

<sup>2</sup> Marshall McLuhan y Quentin Fiore, *Guerra y paz en la aldea global*, España, Martínez Roca, 1971.

o escribir aforismos es aprender a congregar la continuidad a partir de lo inconcluso.

Así, el aforismo tiene todas las cualidades del performance, en primer lugar es insostenible en una continuidad permanente, ya que niega las formas literarias extensas, la continuidad de sentido depende a veces de asociaciones de sentido fortuitas, azarosas, aunque puede ser tematizado; en segundo lugar, en la forma del performance artístico, basado en el arte acción o la instalación, de las cuales es parentela, el performance no exige repetición, sino una forma de ritualidad cambiante, adaptativa, es decir, su estructura es repetitiva, pero su acontecer es variable. De ahí su ruptura con respecto a la teatralidad, mientras en las formas teatrales existen tres niveles narrativos (preámbulo, catarsis y desenlace), en el performance sólo la ejecución catártica se hace presente. Se trata de contenidos presentados sin apego al desenlace, de ahí su proceder como obra inconclusa, con infinidad de saltos al momento de ejecutarse. El proceder literario de McLuhan es muy elocuente con esta modalidad de expresión, nos llama a pensar que sus trabajos no terminan, basados en las analógicas metafóricas establecen un pensamiento especulativo propio de relaciones casuales entre lo que se piensa y lo que se muestra (escribir-ver). Hoy esas formas de proceder no son excepcionales, particularmente porque como lo apunta García Canclini, el arte pasa por un estado de pos-autonomía al establecer relaciones contaminantes con otros espacios de expresión. Pero en la época McLuhan esto era una transgresión.

Sin embargo, a pesar de ese *remix* disciplinario, la pregunta sigue vigente, ¿en qué medida el análisis social a través del pensamiento debe deslindarse del trabajo estético? Tal vez este suceder de las composiciones que contemplan ya el fenómeno estético se deba a la enorme contaminación de distintos órdenes propios de nuestro tiempo, como he señalado anteriormente, donde el lugar del arte no queda definido, además del reconocimiento paulatino

de esgrimir el arte como espacio propicio para interpretar con hondura rubros del conocimiento. Así, McLuhan trabajó temas como la aldea global, partiendo de Joyce, o la realidad virtual y el humanismo electrónico.

La enorme mezcla de temas que pueblan su obra van de problemas lingüísticos a problemas industriales, lo mismo se encuentran referencias de literatura (un marco muy presente) hasta medios de comunicación, procesos industriales, entre más. Es un tipo de *performance remix*, pastiche de colores varios, collage de ideas, montajes, además de una fuerte noción de futuro ligada a la ficción sociológica, no por nada sus trabajos tienen como base algunos desarrollos de la cultura *cyberpunk*.

¿Cómo comprender este dilema del *performance* en McLuhan? Sidney Finkelstein buscó demostrar en *El antihumanismo de McLuhan* (1975),<sup>3</sup> la manera peculiar de comentar la historia por parte de McLuhan. En un análisis meticuloso, al que le dedica la primera parte del libro, desmonta cómo McLuhan descontextualiza la historia, a partir de saltos mortales pasa de la historia egipcia a la historia industrial, motivo que le sirvió para dar con el tema de ambientes (escritura, imprenta, electrónica), en McLuhan el ambiente es medio, el medio es mensaje, la historia de medios es en sí misma la historia de mensajes. En McLuhan, para que los medios sean comprendidos como factor de cambio, son descontextualizados socialmente, alterados, mezclados, remixeados. Para Finkelstein, la historia de McLuhan es una historia falsa. En realidad se trata de una historia futurizada, dialogada en mosaico.

McLuhan, también es pionero en hacer sociología de la ficción, entendida como la forma particular de entender la realidad

<sup>3</sup> Sidney Finkelstein, *El antihumanismo de McLuhan*, España, Akal, 1975.

a partir de la especulación, para ello debe hacer un collage de ideas que conduzcan a la creación de un performance analítico. Ahora bien, podría parecer forzado hablar de performance, una manera deliberada de enmarcar su trabajo, sin embargo, la idea de performance tiene aquí una discusión pertinente. ¿En qué medida el dato real-empírico está relacionado con la veracidad? ¿No son también las modalidades estéticas formas de acceder a la veracidad?

Valdría la pena diferenciar entre objetividad y veracidad. Hay dos tipos de performances contemporáneos, aquellos que buscan la objetividad, como los modelos de la ciencia social que a toda costa quieren formular el registro de la realidad fidedignamente, perdiendo de vista que se trata también de una lectura discursiva, de la creación de un discurso. El agotamiento de este tipo de performance es evidente, pero paradójicamente se ha transferido a otros espacios de funcionamiento social, como la publicidad, la mercadotecnia, los espectáculos en tiempo real de la televisión (lo que siente, piensa, sueña, duele, en el sujeto), modelo de participación mediática: la participación del espectador como empírica objetiva de exhumación de la experiencia. Insiste este performance en la vida ordinaria, identidades de papel, credenciales para ser, identificaciones de pertenencia, formas de calificar socialmente a los sujetos, boletas, cartillas de vacunación.

Por otro lado, se relaciona con un funcionamiento específico de la imagen, siempre al servicio del mostrarse, las redes sociales son el ejemplo más adecuado, de un ambiente electrónico que a McLuhan le hubiera fascinado. Por ejemplo sobre este aspecto Marc Augé establece en su noción de futuro que la conversación cotidiana es una forma de atrapar el futuro, se trata de una conversación salteada, aquella que tiene necesidad de la presencia de los otros y que tiene nociones de revelación previsible, “y no tiene la pretensión de revelar la personalidad profunda de quienes las

hacen”.<sup>4</sup> Las redes sociales establecen a partir de este criterio una modalidad de performance que busca veracidad, la construcción de marco veritables.

Este performance de objetivación, es un modelo programado (aunque todo performance lo es, ya que siempre es construido para un efecto), pero se trata de un programa al servicio de cuatro rubros: el performance político, el económico, el cultural y el mediático. En este tipo de performance la actuación es tomada como real, la que permite ejercer un efecto de imagen.

McLuhan entendía bien esto, al grado de que supo exponer su imagen desde este modelo. Pero su obra obedece a un tipo diferente de performance. El performance de veracidad, no busca establecer el dato real como objetivo, sino de mostrar juegos de verdad, se trata de distanciar a la verdad de su objetivo, llevarla a otros derroteros y desde ahí hacerla aparecer. Todo performance busca ausentar o aparecer: ausencia y presencia se dan la mano. Estar presente implica formar imagen actuada, experiencia escénica, jugar con la imagen implica hallar modalidades de la presencia, hacer ausencias.

Así, la obra de McLuhan hace presente realidades posibles (virtuales) alterando las verdades, jugando con ellas, extrayendo de ellas datos que le permiten intuir comportamientos futuros. La aldea global es un juego con el espacio y con condiciones de medios: todo es pequeño, está a la mano. El medio es el mensaje es una transferencia del contenido a la estructura. Los medios como extensiones del hombre significan la individualización corporal de la experiencia del hombre en el acontecimiento tecno-electrónico contemporáneo, fruto de la evolución de lo industrial. El ecosistema es una contaminación de medios, un remix de presencias y ausencias, pero también la delimitación del espacio como

<sup>4</sup> Marc Augé, *Futuro*, Argentina, Adriana Hidalgo, 2012.

dispositivo simbólico. McLuhan permite entender, no comprobar. Provocador de realidades y de polémicas, se erige aún, en su tiempo y desde su época, como un explorador solitario, como lo han llamado Carlos Fernández y Roberto Hernández Sampieri.

### Bibliografía

- Aguirre, J., *McLuhan: 25 años después*, Madrid, Universidad Complutense, 2006.
- Horrocks, Christopher, *Marshall McLuhan y la realidad virtual*, España, Gedisa, 2004.
- Fernández Collado, Carlos y Roberto Hernández Sampieri, *Marshall McLuhan: el explorador solitario*, México, Grijalbo, 1995.
- Sempere, Pedro, *McLuhan en la era de Google*, México, Popular, 2008.