

# Hipermodernidad: moda y simulacro\* : estrategias de simulación (en un contexto país) para un fenómeno global

**Rodrigo Canales C.**  
Investigador Asociado UC.

**Consuelo Morel M.**  
Profesor Titular UC.

**Hugo Castillo M.**  
Ayudante de Investigación UC.

## Resumen

Se exploran en este artículo las posibilidades de interpretación del montaje teatral *Simulacro* (Cía. La Resentida, 2008), al aplicarle la teoría del paradigma hipermoderno propuesto por el filósofo francés Gilles Lipovetsky. Los autores buscan ampliar el campo de interpretación, alejándose de la visión dominante que ubica esta obra exclusivamente como un ícono crítico de la chilenidad. Se tensan en este artículo las ideas de Lipovetsky con las de otros destacados pensadores como Jean Baudrillard y Marc Augé, haciendo un paralelo entre sus descripciones sociales y la propuesta de la obra. Finalmente, los autores extraen cinco conceptos provenientes de este análisis, de modo de convertirlos en variables que se apliquen concretamente en la interpretación de la obra.

**Palabras clave:** Hipermodernidad, moda, obsolescencia, simulacro, exceso.

## Abstract

*The article explores the possibilities of interpretation of the mise-en-scene Simulacro (Cía. La Resentida, 2008), applying the theory of the hypermodern paradigm proposed by the French philosopher Gilles Lipovetsky. The authors intend to broaden the interpretation field, taking distance from the dominant viewpoints that place this play exclusively as a critic icon of chilenity. Lipovetsky's ideas are also confronted with those of other prominent thinkers as Jean Baudrillard and Marc Augé, making a parallel between their social depictions and the play's proposal. Finally, the authors extract five concepts from this analysis and they apply them to the play's interpretation.*

**Keywords:** Hypermodernity, fashion, obsolescence, simulation, excess.

Gustavo Borges

Nicolás Herrera en *Simulacro*.

\* Este ensayo corresponde a un extracto y edición de la investigación desarrollada por los autores en la Escuela de Teatro de la Universidad Católica de Chile durante el año 2008 (DADO / 226/08).

**S**imulacro, de la joven compañía de teatro La Resentida, es uno de los montajes que ha llamado la atención en la cartelera chilena del último año<sup>1</sup>. Se constituye como una secuencia de escenas o cuadros contruidos en un trabajo de laboratorio desarrollado por el grupo y conducido por la mano del director, Marco Layera. Como dicen los creadores, *Simulacro* se entiende como una reflexión escénica respecto a la próxima celebración del bicentenario de la independencia de Chile desde un prisma crítico, ácido e irreverente. La pregunta de base que mueve esta búsqueda escénica es: ¿Qué es lo que hay que celebrar?

En este contexto, es relativamente sencillo entender las motivaciones de cada uno de los cuadros y del conjunto de la puesta en escena. Hay una crítica desde una no pertenencia de los protagonistas, quienes no adhieren ni a la gloria ni al dolor con la que se ha estructurado la historia de Chile. Hay una calculada *falta de respeto* hacia representaciones icónicas de nuestro país, desde héroes patrios aprendidos a través de libros, hasta víctimas de violaciones de derechos humanos; en este camino, *Simulacro* des-sacraliza, pervierte el lenguaje, los referentes culturales, la institución (Estado, ministerio, teatro), como una herramienta para ahondar en su pregunta inicial. Van construyendo un nuevo lenguaje que en esencia deslegitima todo aquello que nombra, que no teme a la saturación, que camina sin culpa hacia lo soez; mezcla, como lo hace toda buena simulación, realidades reconocibles, palpables, con aseveraciones absurdas y carentes de intencionalidad con tal de construir el país al que hacen referencia. Todo esto, en plena concordancia con la breve pero contundente presentación que inicia la obra:

*Chile es un país al fin del mundo, donde sus habitantes andan desnudos, viven en rucas y se comen a las guagas. Son un pueblo limitado e ignorante, explotan sus recursos naturales sin desmedro y contaminan todo a su alrededor. Son una subcultura que aún no conoce la civilización. Están estigmatizados por*

*la pobreza y la esclavitud [...] sus principales ritos sociales son: desaparecer por arte de magia [...] al morir creen reen-carnarse en animales exóticos [...] Son violentos y requieren urgentemente de una pacificación forzada (1).*

Todos estos antecedentes, que son de conocimiento público, han servido de base para referirse a *Simulacro* como una obra que intenta hablar específicamente de *lo chileno* como cuestión medular. Este punto de vista se ha extendido tanto entre los espectadores como en la crítica, pareciendo una sentencia que no amerita mayor análisis, ya que *debe ser* de esta forma. Sin embargo, en estas líneas quisiéramos proponer otro punto de vista, que no se contrapone a lo ya expuesto, pero que amplía el campo de interpretación, conectando esta propuesta escénica con la teoría social y cultural más actual.

Esta obra habla de Chile como nación y entendiendo la negación (o, en el mejor de los casos, la deformación) de su existencia como un punto de partida válido para hablar de ello; pero también habla de una manera de crear donde es más importante la simulación de una realidad que la aspiración a representar esta realidad. Esta obra habla de la negación de los lenguajes, en cuanto lenguaje chileno, pero al mismo tiempo se refiere a la imposibilidad, aceptada a nivel global, de poder generar comunicaciones que sean efectivas entre seres humanos que se reconocen a través de la conectividad. Los invitamos, en las páginas que siguen, a alejarse del localismo que se asoma como primer y, para algunos, único referente de esta obra, y abrirse a la posibilidad de que este trabajo corresponda a una situación social que no es exclusiva de nuestra cultura.

### **Simulacro – realidad – hiperrealidad**

Suponer que el título de la obra no conoce los postulados que plantea Jean Baudrillard en *Cultura y Simulacro* (1977), no parece razonable. Este libro, tributario del subvalorado ensayo *La sociedad del espectáculo* (1967) y en general del tardíamente célebre autor Guy Debord, plantea desde sus primeras páginas la relevancia que ha adquirido la *simulación* como concepto estratégico para entender la cultura:

1. Para mayor referencia y ahondamiento acerca de esta obra remitirse al artículo "Simulacro, algo huele a podrido en el templo de las musas" de Marco Layera incluido en este número de la Revista Apuntes, pp. 36-41.

*Hoy en día, la abstracción ya no es (...) la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal (Baudrillard 5).*

*Simulacro* hace referencia constante, no explícita, a la generación de una *hiperrealidad* desde la ya citada introducción. ¿Cuál es el afán por re-situar a Chile en un contexto abiertamente provocador y ridículo? Es provocador en cuanto hay elementos que aciertan en lo sagrado (pueblo que contamina todo a su alrededor, que tiene como principal rito desaparecer por arte de magia), y es ridículo en la medida que se hace una caricatura con elementos poco relevantes (al morir creemos reencarnarnos en animales exóticos). Es en este punto, el punto 1 de la obra, donde se está creando *algo real sin origen ni realidad*.

Por esto entendemos una simulación que no pretende ser la representación de una experiencia, sino que una construcción que nace en la mediación y se articula a partir de las deformaciones que habitan esta mediación. Es una simulación, no una representación, ya que no se encarga de limpiar la representación de la experiencia, sino que asume esta representación con sus deformaciones.

Pero las ideas de Baudrillard están inevitablemente conectadas a propuestas más nuevas que intentan redefinir el paradigma bajo el cual se mueve la sociedad contemporánea. Llama la atención lo cercano que se encuentran estos postulados con lo que más tarde propone Gilles Lipovetsky<sup>2</sup> a través del concepto de *Hipermodernidad*. Esta *Hipermodernidad* es entendida por Lipovetsky como la sucesora de la posmodernidad, por lo que hay que suponerla como un nuevo paradigma donde se sostienen y comprenden las relaciones humanas del hoy. En las variadas publicaciones<sup>3</sup> donde se ahonda en este concepto, podemos entender la propuesta como un intento por entramar en un solo lugar, desde una misma

perspectiva, las múltiples visiones que acertadamente intentan describir cada uno de los complejos escenarios en los que se mueve el hombre contemporáneo. Es así como la *Hipermodernidad* se conecta fuertemente con la simulación y la hiperrealidad de Baudrillard, con los excesos de Augé, con los planteamientos de Nicolás Bourriaud y otros tantos que se han obsesionado por comprender las claves que rigen nuestra sociedad. Los nuevos medios, el hedonismo, la cultura como mercancía, lo efímero, lo desechable, son aspectos que encuentran una lógica dentro del planteamiento de Lipovetsky, donde la moda se convierte en un eje articulador en una sociedad en la que el mercado se ha vuelto dominante.

Los pensadores mencionados, todos franceses, alejados de la cotidianeidad chilena de comienzos del siglo XXI, hablan de una sociedad similar en muchos aspectos a la sociedad que describe (crea) *Simulacro*. Aquí hay un diálogo abierto entre pensamiento contemporáneo y creación escénica que, en primer lugar, nos hace ver que hay más de una coincidencia entre las sociedades que estamos construyendo aquí en Chile y aquella que se está dando en otras partes. Atribuir estas coincidencias a la "globalización" resulta algo facilista, ya que la globalización también es un fenómeno complejo que va más allá de la vaga idea que podemos hacernos a través de la información que entregan los medios, y podemos considerarla como un factor más de una larga cadena.

*Simulacro*, la obra, no es el resultado de una construcción teórica y una búsqueda sistemática por adherir o discrepar respecto de ciertas teorías que están circulando, sino que más bien se inscribe como una obra que genera sus resultados a partir de la percepción que tienen sus integrantes respecto de su entorno social. Esto no significa que no exista en la obra reflexión y crítica; pero lo remarcamos ya que resulta importante entender este punto, en la medida que situaremos esta puesta en escena como una muestra escénicamente palpable del cambio de paradigma anunciado por varios pensadores, especialmente por Lipovetsky. En otras palabras: si sostenemos que existen múltiples puntos de unión entre el pensamiento contemporáneo y la obra, es porque esta obra está hecha desde esta nueva modernidad y, por tanto, hay que entenderla con estos nuevos códigos paradigmáticos.

2. Lipovetsky (1944), filósofo y sociólogo francés. Entre otros libros, autor de *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas* (2002); *Los tiempos hipermodernos* (2004), *La felicidad paradójica* (2007).

3. Ver *Los tiempos hipermodernos*, *La felicidad paradójica* y *La sociedad de la decepción*.

## Hipermodernidad, teatro y simulacro

Desde hace unos dos años, un pequeño grupo de investigación de la Escuela de Teatro de la Universidad Católica, a través de concursos y fondos entregados por la misma Universidad<sup>4</sup>, ha intentado relacionar efectivamente los planteamientos de Lipovetsky y su Hipermodernidad con los fenómenos escénicos que ocurren en Chile. Es de esta forma que hemos constatado que las ideas de Lipovetsky tienen un fuerte parentesco con otros autores, especialmente Augé y Baudrillard. Gran parte de nuestro trabajo ha consistido en poder condensar las observaciones que están planteadas en la descripción de la sociedad hipermoderna, en conceptos que sean susceptibles de operacionalizar, de modo que sea posible identificar de manera certera los elementos que hagan distinguible una creación teatral con características hipermodernas. La tarea no ha sido sencilla, pues se trata de, por una parte, aquilatar en pocas palabras aquello que ha sido extendido para su mejor comprensión, y, por otra, encontrar estos códigos presentes en obras de dramaturgia y dirección nacional. Nuestra hipótesis apunta a que la sociedad chilena se rige por las mismas directrices descritas por Lipovetsky y, por tanto, habrá manifestaciones artísticas, específicamente teatrales, que den cuenta de ello. No es nuestra misión manifestarnos a favor o en contra de las obras que estamos buscando, como tampoco elevarlas a una categoría hegemónica o dominante. Es más, a través de esta investigación nos hemos percatado de que es aún una proporción bastante menor del teatro que hay en cartelera el que responde a nuestras demandas. Sin embargo, y con la misma fuerza, podemos asegurar que las características de la sociedad chilena sí encajan perfectamente con lo que se plantea en las explicaciones de la Hipermodernidad.

Vamos por partes. Para encontrar teatro hipermoderno debemos aislar las principales cualidades que debieran presentarse en esta era. A continuación, estamos en condiciones de mostrar un adelanto de los resultados de nuestra investigación, donde indicamos una selección de conceptos, sus principales características y las vías

de manifestación más comunes. Con todo, es necesario aclarar que la Hipermodernidad no responde únicamente a una sumatoria de factores presentes exclusivamente, o exacerbadamente, en nuestra época. Por eso, si bien elementos como la tecnología o los medios pueden tener un rol protagónico en el análisis, hay siempre que ponderarlos en la función que están cumpliendo, tanto a nivel de dramaturgia como de puesta en escena. Es por eso que hemos definido las categorías que presentamos de acuerdo con un modelo que cruza conceptos e ideas fuerza de la teoría social contemporánea. Entre estos conceptos, no solo aparecen los que Lipovetsky pone de manifiesto, sino que además se han tensionado con otros aportados por autores relevantes como los mencionados Augé y Baudrillard.

Sin embargo, un análisis disectado y compartimentalizado tampoco puede dar cuenta de una puesta en escena si no se acompaña de una visión que sea más global. Con esto queremos decir que es importante entender el *espíritu* de la obra, teniendo que estar en sintonía con la propuesta hipermoderna. Este *espíritu* debe estar enraizado en el eje movilizador de la hipermodernidad, que Lipovetsky identifica en la MODA<sup>5</sup>. Este eje central indica que la mecánica por la cual se rige la moda, y por la que siempre se ha distinguido, es la que se cuela hacia todas las esferas sociales, teniendo una posición dominante. La moda como estructura, como la plantea Lipovetsky, es una manera de pensar que proviene del diseño y nace con la modernidad. Al igual que la concepción de arte, que se comienza a establecer tímidamente en el Renacimiento, la moda encuentra sus primeros vestigios en ese período. La evolución de la moda ha estado marcada por el asentamiento de una forma de relación, que ahora podemos distinguir en diversas áreas. Es aquí, entonces, donde extraemos los primeros conceptos por operacionalizar: lo EFÍMERO, lo SENSUAL y LA DIFERENCIACIÓN MARGINAL. El cómo entendemos estos conceptos, o cómo los transmite

4. DIPUC N° 05-2007CCA. y DADO / 226/08

5. Lipovetsky identifica tres operaciones que caracterizan la Moda y las ve extendidas y acopladas al resto de las actividades; estas son: lo efímero, la diferenciación marginal y lo sensual. Para mayor detalle, ver *El imperio de lo efímero* (1990) de Gilles Lipovetsky y *Los tiempos hipermodernos* de Gilles Lipovetsky y Sébastien Charles (2006). Ambos en Anagrama, Barcelona.

Lipovetsky, lo veremos más adelante, así como las formas en que estos conceptos pueden manifestarse en un montaje teatral. Hermanados con estos tres conceptos, hemos añadido dos factores que no son propios de Lipovetsky, pero que dan cuenta de fenómenos conectados. Ya hemos hablado de la HIPERREALIDAD planteada por Baudrillard, que la entendemos como un elemento presente en la génesis misma de *Simulacro*. Como quinto elemento, hemos querido sumar algo que, estando presente en los postulados de Lipovetsky, es magníficamente condensado por Marc Augé cuando se refiere a los EXCESOS del hombre contemporáneo.

Apuntamos a que *Simulacro* responde a una realidad social que se explica y se entiende en, principalmente, la teoría del paradigma Hipermoderno; en otras palabras, creemos que si la entendemos desde un óptica hipermoderna, las piezas que componen la obra adquieren sentido, pues se está dialogando con la sociedad, en los términos en que la sociedad se desenvuelve. Hay en *Simulacro* un espíritu hipermoderno, pues conecta sus categorías de manera global y también de forma particular. En términos generales, la hipermodernidad no valora necesariamente el encuentro con la identidad, sino que la búsqueda constante, frenética y cambiante de esta<sup>6</sup>. Si la hubiere (o si importara descubrirla), no debe entenderse como un ente que está en constante cambio. Lo que cambia es la forma en que se busca, lo que está en perfecta sintonía con la estructura esencial de la moda. En *Simulacro* resulta obvio que no hay una necesidad de retratar una identidad de manera neutral, sino simplemente de resaltar su búsqueda, que raya en el paroxismo del ridículo, de lo vulgar. La violencia explícita, desde cierto punto de vista ofrecida gratuitamente, no nos habla de una identidad, sino que solo de una búsqueda. Todas las escenas encierran referencias a la chilenidad,

6. Aquí se produce un punto de inflexión tras el derrumbe de los bloques hegemónicos en la década de los 90. Finalmente, las consecuencias de este derrumbe se empiezan a palpar de manera concreta en un comportamiento social coherente. No se puede suponer que el hecho de buscar sea una nueva utopía, ya que necesariamente cambian las estrategias de búsqueda constantemente. Lipovetsky hace notar el explosivo aumento de pequeños grupos de sanación personal, todos de sencilla desafiliación, lo que se puede complementar con el éxito de las estrategias de redes sociales impulsadas por la plataforma de internet de tercera generación.

las que se concentran en presentar y desdibujar. Aquí se encuentra una clave: una búsqueda constante solo nos lleva de un punto a otro, de un escenario a otro, de una escena a otra, sin más razón que buscar, con la certeza de que “encontrar” no es el objetivo. En ese sentido, se crea un *lugar sin misión*, que viene a reemplazar (aplastar) cualquier convencimiento utópico: ya no se “busca” para encontrarse en una respuesta como tampoco para reflejarse en la pregunta.

*Simulacro*, en términos de estructura, es efímera,



Nicolás Herrera  
en *Simulacro*.

por cuanto muere en cada cuadro, porque no pretende responder (perdurar). Es sensual, en la medida que la violencia que ejerce funciona como un mecanismo que alimenta el voyerismo, un placer culpable, pero placer al fin. Y es “diferente marginalmente”, pues responde a códigos personales de creación, donde no se aceptan referentes escénicos ni estéticos; aquellos que pudieren ser mencionados, solo sirven para ser ridiculizados. Sin embargo, en términos generales responden a una forma de hacer y presentar teatro que se amolda a las convenciones; todas las trasgresiones no son más que pequeños gestos que vienen a diferenciar a sus autores del resto de la masa.

Presentamos ahora una selección de los conceptos que hemos mencionado, ya trabajados, para que puedan ser utilizados de manera operacional en el análisis aplicado; de esta forma, cada uno de ellos presenta una pequeña definición y los puntos más relevantes que a nuestro entender pueden manifestar la aparición del concepto principal. Al mismo tiempo, tensionaremos estos conceptos con una disección rigurosa del texto y del montaje de la obra que nos convoca.

## Lo efímero

Es definido como algo referido a una constante que se perfila en el individuo hipermoderno, siendo permanentemente invadido por lo nuevo y abandonando lo usado. La brecha que separa lo nuevo de lo obsoleto es cada vez menor.

La irrupción y reinado de lo nuevo transforma lo usado en la naturaleza muerta de la hipermodernidad. Al haber abundancia de objetos-pensamientos-lugares rápidamente obsoletos, todo tiende a ser desechable, siendo infructuoso siquiera plantearse la posibilidad de profundizar en su conocimiento. En este sentido, el primer objeto desechado por la hipermodernidad, y por el teatro hipermoderno, es la utopía colectiva. Esta concepción de obsolescencia puede manifestarse a nivel temático en la obra (p.e: descartando sus propias propuestas, esbozando ideas sin profundizar), o bien desarrollarse a nivel estético, con un bombardeo de propuestas visuales tal que obliga al espectador a desecharlas rápidamente, a

volverlas obsoletas. Esto puede derivar en espectáculos de la nada, es decir, manifestaciones teatrales que reniegan permanentemente de lo que se hace o dice mientras se hace o dice apuntando a un vacío de sentido peligroso. Esto puede implicar que los elementos del espectáculo están en peligro de obsolescencia, sin mediar más lógica que solo hacerlo desaparecer. Las lógicas actorales pueden someterse a estos mismos preceptos, poniendo en juego una alerta corporal y escénica que lo contenga.

La primera imagen de *Simulacro* nos muestra a un hombre vestido de oso panda tirado en el suelo, donde es golpeado gratuitamente. El oso panda en sí mismo es un símbolo de una era que está en peligro de extinción o que inevitablemente camina a su derrumbe. Esta primera imagen es la punta de lanza de una obra que des-solemniza el acto teatral, atacando aquello que está en peligro, poniendo al teatro en riesgo de extinción. Más adelante se hace referencia al oso y se le niega en escena y en presencia del oso.

*Humorista uno:* Amigo oso, usted, ¿como se llama?

*Humorista uno:* Dice que no quiere decirlo.

*Humorista dos:* No, dice que no puede decirlo, que no puede hablar.

*Humorista uno:* Pero un oso que no habla, es un oso que no puede ser oso.

*Humorista dos:* Un oso que no habla, es un oso que no existe.

*Humorista uno:* Un oso que no habla, es un oso sin opinión.

*Humorista dos:* Un oso que no habla, es un oso mediocre.

*Humorista uno:* Un oso que no habla, es un oso sin talento.

*Humorista dos:* Un oso que no habla, es un oso que solamente ocupa espacio.

*Humorista uno:* Un oso que no habla, es un oso perezoso.

*Humoristas uno y dos:*

*El oso no es oso,*

*El oso no puede,*

*no puede ser oso,*

*no puede ser panda,*

*no puede ser nada,*

*nada de nada (6).*

Otra manera de abordar la obsolescencia aparece en el siguiente texto:

*Hoy día en la mañana, me levanté y me puse el uniforme del colegio; pero no me dieron ganas de ir. Hoy día no fui, hace*

*como un año que no voy al colegio, porque me vengo para acá. Me gusta este lugar, es bacán. Mi mamá no me reta si no voy al colegio, porque ella nos abandonó (6).*

Todo en este párrafo hace referencia a un presente que va quedando en el pasado inmediatamente. El recurso elíptico de narración, entonces, da cuenta de un abandono de nuestro presente, un escape hacia el futuro, tras la excusa de una marginalidad social. Pero de ningún modo intenta ser un retrato social; solo se utiliza la anécdota para dar cuenta de un presente permanentemente abandonado aun cuando de todos modos se percibe el abandono, como algo importante, entre tanta obsolescencia.

### Lo sensual

Se refiere a la lógica seductora que opera en todos los niveles del consumo (entendiendo el proceso de consumo como modelo de relación con el medio), sucediendo de forma transversal en toda actividad cultural y social.

Lo sensual puede darse a conocer a través de algunos subconceptos:

Por ejemplo, *la belleza* entendida como un atributo único y distintivo es la principal y más valorada diferenciación marginal a la que se puede acceder. Actualmente, el poder adquisitivo permite embellecer al individuo mediante procesos quirúrgicos (o bien infinidad de opciones alternativas y naturales), lo cual incrementa el estatus social. Los actos de consumo emocional son vistos como manifestaciones por alcanzar una belleza; por tanto, la belleza puede presentarse en su estado puro, como también a través de referencias textuales o escénicas a alguno de los puntos ya mencionados.

En la obra vemos textos y acciones que aluden a cómo las características físicas definen a una persona, asociándola a una imagen social de belleza; en la escena 9, donde se simula la audición de un actor, vemos a Benjamín Westfall, actor de la compañía, encarnándose a sí mismo en un intento por quedar en el papel de uno de los llamados 'héroes de Antuco', todos ellos de extracción popular; Westfall, por su parte, no es de extracción popular, pues tiene preparación intelectual, genes arios

fáciles de distinguir en nuestro país y un excelente estado físico, lo que paradójicamente lo limita:

**Evaluador:** ¿Nombre?

**Benjamín:** Benjamin Westfall

**Evaluador:** ¿Westfall?, ¿color de pelo?

**Benjamín:** Rubio.

**Evaluador:** ¿Color de ojos, Benjamin?

**Benjamín:** Celestes.

**Evaluador:** ¿Tez?

**Benjamín:** Blanca.

**Evaluador:** Mira Benjamín, tú estas súper bien, pero no tienes las características físicas que estamos buscando para el personaje, ¿me entiendes?

**Benjamín:** Perdón, pero yo soy actor...

**Evaluador:** Sí, yo sé que eres actor...

**Benjamín:** Yo estudié cinco años actuación en la Universidad.

**Evaluador:** A ver Benjamín, te vuelvo a repetir, no tienes las características físicas para encarnar al personaje.

**Benjamín:** Yo tengo las características físicas, vocales e intelectuales para encarnar cualquier personaje.

**Evaluador:** A ver Benja, parece que no nos estamos entendiendo, tú no estás hecho para hacer un personaje como este, tu estás hecho para hacer un Bernardo O'Higgins, un José Miguel Carrera, un Prat (17).

La belleza como limitante se muestra en esta escena como una situación extraordinaria y se explicita como algo que está fuera de la norma de la sociedad. Se da a entender todo un sistema social donde por esta única vez no opera el mecanismo de discriminación positiva frente a este tipo de belleza; se alude a su apariencia como la de alguien que puede representar a un HÉROE con mayúsculas, no a uno anónimo, lo que finalmente habla de linaje, de tradición, de historia, todos rasgos, atributos de poder altamente atractivos y por ende de fuerte sensualidad, que se configuran por el solo hecho de ser de *esa manera*. Así, el cuerpo y la apariencia de éste se medializa, es decir, se convierte en un *medio* más, que transmite información no solo relevante, sino que definitiva.

Íntimamente ligado con lo anterior está *el lujo*: la tecnología es el resultado de lo que se conoce como un avance científico (hiperretorno a ideales modernos), de tal modo que se traduce en un *lujo al alcance de la mano*. Es la "democratización" a la que hacen referencia teóricos como Lipovetsky o Baudrillard. También se la puede en-

tender en un sentido más clásico, ya que sigue apelando a la exclusividad (aunque sea masivo), al exceso, a la comodidad. La ilusión de la publicidad de *aquello hecho a la medida del consumidor*, también puede entenderse como un lujo por más masivo que sea. Lo importante es que todo lujo apela a una cuestión experiencial, que “impacta” tu visión de mundo.

En la Secuencia 7 “Una historia de verdad”, donde se narra (dramatiza-ridiculiza-juega) con un recorte de prensa<sup>7</sup>, está indicado lo siguiente:

*Tú, empleado obediente, haces caso y parten los dos con la señora, en su auto último modelo, hasta su casa en la Dehesa. En el trayecto, te das cuenta de que nunca habías estado en un lugar así, impactado y anonadado por todo el lujo y la belleza a tu alrededor, te sientes como Adán en el paraíso, y sueñas vivir ahí por toda la eternidad (17).*

Aquí el lujo se presenta como algo que todos pueden conocer, y especialmente es algo a lo que todos pueden legítimamente aspirar, por más profunda que sea la brecha que lo distancia. Por lo demás, la obra se pone, desde la primera imagen, en un plano de exceso, de despilfarro, al golpear hasta el cansancio a un hombre disfrazado de Oso Panda, tal vez el animal más adorable de los muchos en extinción. Hay un lujo casi delincuencial detrás de este juego, más aún cuando luego vemos, al ponerse en movimiento, que había un hombre adentro del traje. Así, este montaje mantiene un *panda* constantemente en escena que, aunque no muy participativo, ya puede calificar para lujo. El espectador curioso también puede desplegar otra ala en el abanico de interpretaciones, si se entera de que es el mismo director (Layera) el que está adentro del panda; este espacio ocupado por el director, anónimo dentro de un oso, le permite ser testigo de los espectadores, ser el último y real público, en un juego narcisista muy propio de una sociedad de lujos efímeros. Creemos que la presencia

de este *panda* es la síntesis de la intención de poner un objeto de lujo, consumo y obsolescencia en escena. Es un personaje, un escondite y un guiño a las incombustibles posibilidades que aún ofrece el *ready-made*, en la medida que lo entendamos como la inserción de un ícono de mercado en la obra de arte<sup>8</sup>.

## Diferenciación lúdico-marginal

Se enfrenta lo lúdico como algo entendido como una reducción del concepto de diferenciación marginal, en cuanto a que esa diferencia está más cercana al individuo a través de operaciones que propongan ludicidad. La diferenciación marginal se refiere al estado actual del proceso de “personalización subjetiva” (Lipovetsky) iniciado en la modernidad. Es la necesidad que ha creado la sociedad hipermoderna por marcar una diferencia.

*(La diferenciación marginal) es la segunda ley de la moda que expresa la política de opción en la diversidad. En el mercado ya no hay un solo producto, sino diferentes presentaciones de un producto. Por ejemplo, a comienzos de los 60 un auto se fabricaba en 4 versiones, hoy día se lanzan más de 20; antes había una Coca-Cola, hoy hay Coca-Cola light, cherry, descafeinada. La moda es un modelo estándar con pequeñas diferencias (Lipovetsky 2004).*

Lo lúdico en el teatro hipermoderno se presenta desde una base fundamental: la *a-ideologización*. Al poner todo en un sistema de juego, de libertad de orden, de tensión, peligro, cuestionamiento, cambio constante y obsolescencia, el teatro pierde “solemnidad” como objeto

7. La noticia en cuestión trata de la desgracia ocurrida en un acomodado barrio, donde un repartidor (llamado “bodeguero” en *Simulacro*) muere cuando estaba despachando un televisor de grandes dimensiones. La causa de muerte es un disparo percutido por el dueño de casa, quien asumió que se trataba de un delincuente en propiedad privada. También en la escena se menciona que no hubo pena judicial, pues se consideró como un “error”, lo que también es parte del desarrollo de la noticia.

8. Una visión del *ready-made* que construye un correlato con el paradigma hipermoderno, la podemos encontrar en el interesante ensayo “Postproducción” (Adriana Hidalgo editora, Córdoba 2004), del escritor y crítico de arte francés Nicolás Bourriaud: “Cuando Marcel Duchamp expone en 1914 un portabotellas y utiliza como ‘instrumento de producción’ un objeto fabricado en serie, traslada a la esfera del arte el proceso capitalista de producción (trabajar a partir del trabajo acumulado) basando el papel del artista en el mundo de los intercambios: se emparenta de pronto con el comerciante cuyo trabajo consiste en desplazar un producto de un sitio a otro” (21). Descrito de esta forma, desplazar el oso panda desde su uso comercial a la obra teatral lo hace caer en alguna categoría de *ready-made*; pero más interesante es cómo Bourriaud aplica una lógica de mercado al ubicar al arte en la vereda del consumo, lo que convierte al artista o creador en un consumidor. Si aceptamos esta visión, artista y consumidor van completamente unidos en un sincretismo que se mueve cómodamente por la teoría hipermoderna.



artístico; se plantea como un espacio lúdico, entendiendo que en la hipermodernidad la entrega de este nuevo discurso artístico *a-ideologizado* debe darse a través de una experiencia estimulante, pues los espectadores están insertos en una sociedad llena de estímulos. La ludicidad puede estar puesta en la estructura y forma de la obra; también hay ocasiones en que el espíritu *a-ideológico* está contenido en el texto mismo de la obra.

En *Simulacro* existe un texto, donde se cuestiona la función del arte y del teatro como espacio de búsqueda de sentido y se compara crudamente con las necesidades y carencias de la sociedad chilena; esto marca una posición desde donde el teatro pierde la utilidad para la sociedad, y se sitúa, intencionadamente, en un plano de cuestionamiento muy profundo, que evidencia que cualquier función ideológica desde el arte estaría condenada a ser innecesaria, o peor aun, a parecer obsoleta, frente a otro tipo de carencias sociales de mayor impacto y urgencia:

*¡Oiga usted! dama, ministra, por qué no me dan un Fondart a mí pa mandar a mi sobrino chico a un colegio con una EDUCACION DIGNA; por qué no me dan un Fondart a mí pa arreglar el techo de mi casa QUE SE LLUEVE TODOS LOS AÑOS.*

*Porque no me dan un Fondart pa COMPRAR EL PAN. Ah no, es que a mí no me la van a dar, a mí no me van a dar un fondo, porque yo no soy artista, y ustedes lo que quieren ver es arte... ¡A mí el ARTE no me sirve de NADA! (21).*

## Exceso

En la teoría hipermoderna el resultado de la aceleración derivada del avance de la tecnología no solo significa inmediatez y rapidez, sino que multiplicación de hechos, espacios, situaciones, personas, etc. La tecnología ha provocado, principalmente a través del auge de los medios de comunicación, una exacerbación del ego, el tiempo y el espacio, determinando así la hipérbole de la modernidad, reestructurando los paradigmas culturales y sociales que hoy deben ser entendidos a partir del concepto del exceso.

Para Marc Augé –que se conecta con lo que plantea Lipovetsky–, son éstos los tres excesos fundamentales para entender la situación actual:

## Ego

*Si la modernidad ya había celebrado al individuo con el surgimiento del sujeto emprendedor, amo y señor de sí mismo, esta tendencia se radicaliza en la hipermodernidad. La individualidad se convierte en la referencia por excelencia o, dicho de otra manera, las referencias mismas se individualizan. La sociedad de consumo dominante de esta hipermodernidad se dirige directamente al individuo y a su aparente libertad de elección (Lipovetsky 2004).*

El concepto de ‘exceso de ego’ debe entenderse en esta propuesta como el estado actual de ese progresivo proceso de personalización subjetiva iniciado desde la modernidad. La tendencia antropocéntrica que adquirió la cultura ha crecido a medida que los individuos se han ido sorprendiendo de sus capacidades técnicas y creativas; la adoración por el sí mismo y por la humanidad como raza superior se ha ido acentuando inevitablemente y, a pesar de los procesos complejos donde el ser humano se ha ido acercando a la sensación de vacío, decepcionándose de los propios logros y se ha autocastigado por esta ‘evolución destructiva’, la valoración de las propiedades humanas ha seguido estando en un rol protagónico ya que las soluciones, reflexiones y nuevos caminos se elaboran siempre a partir de los constructos propios de la raza: el intelecto, la conciencia ambiental o social, etc., poniendo constantemente al hombre como culpable y a la vez como salvador de las propias crisis generadas. Los individuos pasamos a ser a la vez dioses y creyentes de nuestro propio sistema.

El proceso de personalización no solo se ha acentuado y acelerado, sino que además ha caminado hacia la especificación, dejando de ser “la raza humana” o “la humanidad” un genérico referencial o un objeto central, para acceder a la personalización más y más específica, centrándose en el individuo particular, con nombre y apellido.

En *Simulacro* el exceso de ego está presentado en que las distintas situaciones planteadas y las mini historias que componen el relato global, están basados en personas específicas. Esto puede sonar evidente en la medida en que una alta proporción del teatro históricamente ha contado la vida de “personas” en distintas situaciones; pero lo interesante de este sistema de desarrollo escénico y dramático tiene que ver con que no

son distintas personas las que construyen un correlato o que arman una historia común. Los puntos en común pueden llegar a hablarnos de espectros más amplios, como una sociedad o una cultura, pero en ningún caso intenta entrecruzar las ideas y objetivos de los personajes en un hecho o vivencia común, sino que se trata de las múltiples posibilidades de individuos que pueden tener una historia a partir de la cual se define esta cultura excesiva que nos engloba.

Como ejemplificación podemos mencionar a algunos personajes de la obra: unos humoristas vulgares de un programa de televisión; un actor que quiere interpretar a un pobre; un peruano que trabaja en una multitienda; una niña que tira piedras desde la pasarela y un oso panda, entre otros. Jamás habrá interacción entre estos personajes ni intentos por generar una ficción total que los englobe, sino que cada cuadro corresponderá al discurso y espacio comunicacional de cada uno de estos personajes unitariamente y donde la incomunicación es lo central por manifestar.

## Tiempo

*Existe un exceso de la temporalidad que se traduce por una superabundancia de eventos: La aceleración de fases históricas es amplificada por el aumento promedio de la duración de la vida (Alloa Párr. 4).*

El exceso de tiempo está relacionado con la excesiva cantidad de sucesos que se agolpan a cada instante y con la insostenible existencia de todos los sucesos temporales ocurriendo en consonancia, en esta suerte de presente extendido. La multiplicidad de dimensiones y la idea de las proyecciones y previsiones hacia el futuro, el registro del pasado y el desesperado intento por vivir en este presente (que se compone mayoritariamente del pasado y el futuro), determinan un nuevo entendimiento temporal en el teatro que principalmente se traduce en la búsqueda por experimentar en un presente. Esto también podría resultar como una obviedad, tratándose el teatro, siempre, de una experiencia de encuentro cara a cara y de una copresencia entre lo performado y el espectador; pero



Gustavo Ramirez

Carolina Palacios y Nicolás Herrera en *Simulacro*.

su gran importancia como concepto por analizar desde la hipermodernidad es el resultado entre: la desesperada búsqueda por liberarse del referente o ridiculizarlo (desolemnizarlo), junto con plantearse desde un lugar sin misión (deshaciéndose de la responsabilidad futura) y acentuando en la discusión y en el discurso del producto artístico la pregunta acerca del presente real, de la posibilidad de la experiencia pura y en presente; en síntesis, el interés por la performance como evento artístico ideal.

De las 11 escenas que presenta el texto de *Simulacro*, al menos 7 están escritas casi absolutamente en tiempo presente. Lo cual habla de otra de las características de la hipermodernidad (el presentismo) y hace referencia al concepto de exceso de tiempo descrito anteriormente.

### Espacio

*El territorio allanado por los pies de hombre se agranda y esto, paradójicamente, produce un estrechamiento del espacio. Si un extraterrestre nos viera de lejos, vería una agitación loca alrededor de este pequeño planeta, satélites circulando sin cesar alrededor de la Tierra, los aviones (una ciudad de 700.000 habitantes vuela cada día sobre el suelo americano), una febrilidad constante...* (Alloa Párr. 4).

Los medios de comunicación masiva han multiplicado los referentes espaciales de la sociedad. Las distancias se han acortado, los viajes también se han multiplicado, y la aparición del mundo virtual ha cambiado los paradigmas del entendimiento espacial de los seres humanos.

En el teatro, el concepto del exceso de espacio se puede ver de maneras muy variadas, ya sea a partir de la multiplicidad de espacios en escena, de espacios mencionados, de lugares escénicos propuestos, etc. Pero la manera fundamental en que se ha expuesto el problema del exceso del espacio en el trabajo escénico, en la hipermodernidad, es a partir del cuestionamiento del espacio escénico y del público, en cómo se ha ido adentrando una pregunta en relación a la copresencia espacial, incitando a la reflexión en torno a los espacios que usamos no solo en el cotidiano, sino también en la concepción que se tiene del espacio que se utiliza para el desarrollo del espectáculo. Otra forma de ver este concepto en el teatro es mucho más concreta y suele pertenecer al discurso textual: los diversos referentes que aluden a

un mundo globalizado, que nos sitúan en este espacio multiespacial donde hay cosas ocurriendo en simultaneidad en distintos lugares del mundo, del espacio, en lugares conocidos y lugares insospechados, en la realidad virtual, en la nanorealidad (bacterias, células), etc.

En este punto, tal como en el resto de los elementos derivados del exceso, es muy difícil encontrar una cita específica que defina en el texto de *Simulacro* su presencia. La aparición del exceso espacial es un hecho general y transversal a toda la obra en las múltiples menciones y referencias que se hacen a diversos lugares espaciales: Antuco, Dinamarca, Valparaíso, La Dehesa, el mall, el estudio de T.V., la pasarela sobre la autopista urbana, etc. Y también, en algunas escenas específicas, se hace una delación y utilización de la copresencia con el espectador, como en la escena 3 (Vulgar) y en la 10 (¿Panfletario?).

### Hiperrealidad y simulacro

La hiperrealidad, concepto del que ya hemos hablado en este artículo, acuñado por Baudrillard, se refiere a una fuente de realidad que se basa en la imitación o reproducción de la realidad. Por ende, toda sensación derivada de la percepción de una hiperrealidad se refiere a la imitación, que muchas veces tiene más credibilidad que la realidad misma. Baudrillard la define así: “*La simulación de algo que en realidad nunca existió*”. Esto redundante inevitablemente en la imposibilidad de alcanzar una experiencia verdadera, o de llegar al origen de la experiencia. Entendemos que la construcción de una hiperrealidad se realizará siempre a través de *simulacros*, como se deriva de lo descrito por Baudrillard, ya que el simulacro como el fenómeno que sucede en la sociedad donde el individuo, por satisfacer su hipernarcisismo, intenta alimentar su propia imagen a base de las imágenes que obtiene de la hiperrealidad. Entonces el individuo, por expandir un horizonte de su aparente libertad y democracia, ve entrampada su propia imagen en una dicotomía que vaga entre la copia y la personalización, entre la idolatría y el abandono. Estas concepciones de realidad y construcciones derivadas funcionan perfectamente insertas en la mecánica hipermoderna. Es más, desde otro paradigma resultan de alguna manera

forzadas, por lo que nos parece adecuado proponer que sea la visión hipermoderna (global, abarcadora de todos los ambientes de la sociedad) la que contengan a la hiperrealidad y al simulacro como herramientas estratégicas de posicionamiento de ideas.

En obras teatrales, estos conceptos se pueden manifestar al dudar de la imagen que se representa, tanto a nivel ficcional como en un estado de conciencia actoral. Si fuera este último el caso, entonces estaríamos frente, probablemente, a una suerte de *representación de la presentación*, lo que liga definitivamente este concepto al mundo de lo performático, es decir, aquella acción que sucede en el momento mismo en que estamos presenciándola.

La hiperrealidad debe contrastarse con algo para poder ser percibida como una realidad que funciona de manera paralela. Esto se presta para que en las obras, tanto a nivel de texto como de puesta, se haga alusión a –o se trabaje con– aspectos muy personales de los integrantes del grupo, propiciando la personalización, por una parte, así como la diferenciación marginal, pues no hay nada más marginal, dentro del mundo hiperreal, que aquello que sucede con el individuo. Esto nos vuelve a poner en contacto con el vértice de la performatividad, pero también con la exposición personal, lo que implica un peligro en su voz portadora, pues abandona el mundo ficcional para manifestar su interioridad de manera real.

*Simulacro* juega constantemente a romper la ficcionalidad y supuestas realidades en varios planos simultáneos, intentando utilizar caminos que van multiplicando las posibilidades de interpretación. La utilización de nombres propios, nada nuevo para el arte teatral, aquí entra y sale de escena, siendo los actores a veces “ellos mismos”, a veces “personajes definidos”, a veces “caricaturas lúdicas” de personajes. Sin embargo, cuando son frontalmente “ellos mismos” juegan completamente a la representación de una imagen de ellos, lo que no la hace menos expuesta<sup>9</sup>. Otra seña en este

sentido es el final propuesto por la obra, al que aún no hacemos referencia. Los actores, en una zona intermedia de ficcionalidad, cuchichean frente al público mientras supuestamente esperan los aplausos; como decíamos en la introducción a este punto, esto puede ser visto como una *representación de la presentación*, donde la imagen de realidad no tiene un origen real:

*¿Parece que no les gustó?  
La gente no aplaude...  
Miren la señora allá arriba a la izquierda...  
No se rió en toda la obra...  
Nada...  
Parece que no entendieron el final...  
Les dije que el final estaba muy PANFLETARIO...  
¿Panfletario?  
¿Que significa panfletario?  
¡Búscalo!  
¡Mira, está el gueón del FONDART!  
¿Dónde?  
Arriba a la derecha, con chaqueta de cuero...  
Uff... nos quemamos...  
¡No lo encuentro!  
Arriba, al frente tuyo...  
No, no encuentro la palabra panfletario...  
No importa...  
Deberíamos hacer otra cosa...  
Sí, deberíamos... (21-22).*

No hay intención por parte de la obra de que el público crea realmente que los actores están esperando los aplausos. Es un ejemplo de una *representación de la presentación*. Tras cartón viene el verdadero final de *Simulacro*, un guiño a la “verdadera” teatralidad, donde se recita dramáticamente un fragmento del famoso monólogo de Hamlet “ser o no ser”, pero en inglés. Se refractan las posibilidades de interpretación al hacer referencia a un idioma que domina la industria, que pertenece a la hegemonía socio-cultural, pero que también es la lengua madre de numerosos medios de comunicación disponibles en el mercado, y en sí mismo es visto (o es presentado) como un medio para alcanzar mejores plazas sociales. Finalmente la obra pregunta en su último texto,

9. En la ya descrita secuencia 9, el actor Benjamín Wetsfall utiliza su propio nombre para representar a un actor joven, y al mismo tiempo expone su cuerpo y sus capacidades de forma muy particular, sin más posibilidad de ser una representación. La escena se complejiza con la introducción de un texto de otra obra, del conocido dramaturgo Juan Radrigán, cuando Westfall (obsesionado con la idea de demostrar que es un “buen actor”, un acto de irónico narcisismo)

recita-actúa un fragmento del monólogo “Isabel desterrada en Isabel”, asumiendo un rol femenino. ¿De qué nos habla Westfall?: ¿De una exaltación de la versatilidad y el compromiso artístico de narcisismo y autoexposición?

que es un préstamo de Shakespeare, “*What dreams may come...?*”, o sea “¿Qué sueños vendrán...?”, haciendo notar que lo que hemos visto ya es pasado al llegar al “verdadero final” de la obra, el que es representado a través de “teatro verdadero”, en idioma original. El terminar con una pregunta abierta supone que lo anterior pudo haberse estructurado tanto de esta manera como de otra, reiterando el juego de la aparente libertad y de la obsolescencia, y del exceso del ejercicio escénico de la sociedad hipermoderna.

## Conclusiones

La sociedad actual no es la misma que la de hace 20 años, lo que debe estar reflejándose en nuestro teatro. Tener esta idea, basado en percepciones personales, no nos permite apreciar una dimensión más detallada del estado de la situación. Los conceptos aportados por Lipovetsky, cruzados con las ideas de Baudrillard y Augé, nos entregan una malla cultural que comprende desde un nuevo paradigma los movimientos sociales de los que somos testigos. En este sentido, hemos hecho un esfuerzo por reelaborar estas ideas propuestas para poder aplicarlas a las representaciones teatrales que se están dando en nuestro país.

Un análisis de este tipo, que ponga en otra perspectiva los contenidos y las aplicaciones prácticas de un montaje, en este caso la renombrada *Simulacro*, nos permite entender de mejor manera la función de correlato que tiene el teatro de la sociedad. Este correlato tiene que estar en constante revisión, pero no solo desde la “obra”, sino que también desde lo que ésta debiera representar, es decir, de cómo la sociedad ha cambiado.

Resulta evidente que no todo el teatro que se presenta responde a esta nueva categoría cultural y social, pero del mismo modo resulta insostenible aplicar un prisma de análisis correspondiente a otra visión social, si queremos tener un panorama claro y completo de cada una de las obras que estén dando cuenta de los innumerables cambios sociales.

La hipermodernidad como red es una idea estructuradora de la sociedad; nos sirve de plataforma para distinguir las nuevas manifestaciones teatrales y, tal vez

a futuro, las expresiones en otras artes. Planteamos la necesidad, casi obligatoria, de cambiar el punto de vista del análisis para poder estar al día con la vertiginosidad social y poder captar nuevas presencias escénicas y actorales.

Conscientes de esta vertiginosidad, debemos estar más alertas que nunca para observar los cambios constantes en la cultura, atentos a las transformaciones y preparados constantemente para integrar nuevas categorías de análisis y desechar algunas anteriores.

La propuesta de análisis de “teatro hipermoderno” ha sido estructurada de una forma flexible e integradora, de manera que diversas manifestaciones incluso muy diferentes entre sí, quepan dentro de las mismas categorías y puedan ser comparables desde el fondo, esto principalmente porque se entiende la hipermodernidad



como una era de diversidad, por lo que una categorización de teatro hipermoderno debe, por fuerza, contener y aceptar esta diversidad.

Hablamos de una era tan llena de estímulos e información, que cada nueva creación escénica será fruto de la síntesis de una multiplicidad enorme de factores interrelacionados y plasmado por la tecnología. Por esto planteamos que hoy los ojos para el análisis deben inevitablemente amplificar su campo, y además de los textos y las puestas en escena, deben ir incluso hacia fuera y hacia atrás, para entender todos los factores que llevan al resultado final de un trabajo escénico, como elementos de igual importancia y decisivos para afectar este resultado, esto es: el equipo de trabajo y su proveniencia, el espacio utilizado para trabajar, el lugar de funciones, la gestión comercial, la difusión, etc., comprendiendo la obra de teatro en su constante proceso de trabajo y modificaciones y cómo cada actividad que la incluye significa en sí misma un resultado artístico y una actividad performática que compone la totalidad final.

Hemos hablado de las numerosas conexiones entre los postulados de Baudrillard y el montaje *Simulacro*. Esta obra satisface el *hipernarcisismo* (o crea la simulación de esa acción) colocando, por ejemplo, al director como el último espectador posible dentro de un traje de oso panda. Entendemos al hipernarciso como el sujeto resultante del proceso de personalización subjetiva. Un sujeto que se hace cargo tanto de su pasado como de su futuro en un espacio comprimido de tiempo; a diferencia de un narciso posmoderno hedonista, gozador y obsesionado por el presente; se trata de un nuevo tipo de narcisismo, que suma tanto la vivencia del presente y la nostalgia del pasado (posmodernas) y una nueva fe en el futuro (moderna), entendidas todas dentro de un presente extendido, personal y diferenciado: un tiempo único que

le pertenece, donde la consecución de su micro utopía depende de su responsabilidad diferenciada y marginal. Se constituye como un hipernarciso dado que defiende este espacio que está en constante peligro.

*En la actualidad, la obsesión por uno mismo no se manifiesta tanto en la fiebre del goce como en el miedo a la enfermedad y a la vejez, en la medicalización de la vida. Narciso no está tanto enamorado de sí mismo como aterrorizado por la vida cotidiana, por su cuerpo y por un entorno social que se le antoja agresivo* (Lipovetsky 2003, 27).

La mayoría de los textos de *Simulacro* hablan del yo, desde una experiencia personal transfigurada, simulando un testimonio que hace alarde de poder ser expuesto. El texto y el montaje *alimentan su propia imagen en base a imágenes que obtiene de la hiperrealidad* en las escenas que se nutren de noticias, por ejemplo. En muchos momentos se duda de la imagen que se representa, incluso se niega lo evidente (como vimos en el caso del hombre-oso panda). En largos pasajes del montaje, especialmente cuando se eleva la temperatura de la vulgaridad a través de la exacerbación, hay un parentesco con lo performático, ya que incomoda únicamente al espectador, produciéndose un movimiento nuevo de emociones, mutando la tensión ficcional en real, la que ocurre en los cuerpos de los espectadores.

Estas nuevas conceptualizaciones de la hipermodernidad aplicadas a *Simulacro* nos abren a una nueva perspectiva desde donde se puede comprender –o intentar hacerlo– un tipo de teatro nuevo que se da en nuestro país y que sin duda no calza con los modelos clásicos de análisis de la dramaturgia y la teatralidad, y que debe recurrir a nuevos conceptos y enfoques teóricos –como los expuestos– para estudiar el fenómeno teatral contemporáneo. ■

## Bibliografía

Alloa, Emanuel en entrevista a Marc Augé. *El turismo podría revelarse la última utopía*. Extraído el 24 agosto 2009 de ATOPIA [[http://www.atopia.tk/index.php?option=com\\_content&task=view&id=22&Itemid=57&lang=es](http://www.atopia.tk/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=57&lang=es)].

Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.

Layera, Marco y La re-sentida. *Simulacro*. s/e.

Lipovetsky, Gilles. *Metamorfosis de la cultural liberal*. Barcelona: Anagrama, 2003.

Lipovetsky, Gilles. Conferencia *La moda gobierna la sociedad* en Chile. Artículo de Sylvia Bustamante [en línea]. Extraído del sitio web [www.comunidadmujer.cl](http://www.comunidadmujer.cl), Noviembre 2004.