

DRAMA: LA UTOPIA DE LA NOTACION ESCENICA

Monique MARTINEZ THOMAS y Matthieu POUGET

Universidad de Toulouse-Le Mirail
monique.martinez@univ-tlse2.fr

Resumen: La idea central del proyecto DRAMA es la informatización de las diferentes etapas del proceso de creación teatral. Su objetivo final es desarrollar una herramienta multimedia que permita trabajar en distintas aplicaciones, desde el análisis del texto hasta la memorización del proceso de creación, pasando por todas las etapas de la puesta en escena. Este instrumento vendría a reemplazar al tradicional cuaderno de dirección, convirtiéndose en la herramienta de trabajo del director de escena en el siglo XXI.

Abstract: The central idea of the project DRAMA is the computerization of the different stages of the process of drama creation. The final aim is to develop a multimedia tool that allows to be employed at different applications: from to the analysis of the text up to the memorization of the process of creation and the analysis of the stagings. This instrument would come to replace to the traditional notebook of direction. It will become the main tool of work for the scene director during 21st century.

Palabras clave: DRAMA. Informatización. Teatro. Analisis dramático. José Sanchis Sinisterra. *Sangre lunar*.

Key Words: DRAMA. Computarization. Theatre. Drama Analysis. José Sanchis Sinisterra. *Sangre lunar*.

DRAMA nace de una idea que bien pudo ser transgresiva hace algún tiempo, pero que ya resulta muy normal en nuestra sociedad de nuevas tecnologías. La idea es la siguiente: si es verdad que la puesta en escena es una práctica artística, un trabajo de creación espontáneo, un *trabajo de campo* refractario a cualquiera teorización, ¿no podríamos concebir una herramienta cuyas aplicaciones fueran a la vez epistemológicas y aplicadas al campo de la dirección escénica?

Después de tantear un terreno en ocasiones conflictivo, y de enfrentarnos a unas reacciones violentas, fruto de lo que se ha considerado como una castración de la creatividad, el equipo de investigación ha convencido a sus futuros colaboradores, subvencionadores e investigadores. DRAMA está ya en marcha.

La idea central del proyecto es la informatización de las diferentes etapas del proceso de creación teatral. Su objetivo final es desarrollar una herramienta multimedia que permita trabajar en distintas aplicaciones, desde el análisis del texto hasta la memorización del proceso de creación, pasando por todas las etapas de la puesta en escena. Este instrumento vendría a reemplazar al tradicional cuaderno de dirección, convirtiéndose en la herramienta de trabajo del director de escena en el siglo XXI.

En la actualidad existen diversas aplicaciones informáticas, ninguna específicamente teatral, que pueden utilizarse para trabajar con la escenografía, la iluminación o el vestuario, pero por el momento no existe ningún soporte capaz de reunir las herramientas necesarias para la creación escénica en función de los diferentes elementos del espectáculo. El mundo del cine dispone de un cierto número de instrumentos específicos para este trabajo de creación y notación, pero no se ha desarrollado hasta el momento ningún soporte específico para las artes escénicas, existiendo por tanto un vacío en este ámbito, sobre el que se abren interesantes perspectivas. Ante esta situación, la finalidad del proyecto es desarrollar una investigación aplicada de carácter innovador, en los ámbitos del teatro y la informática, para responder a la de-

manda de diversos sectores: profesionales del teatro, profesores de enseñanza secundaria y universidad, instituciones teatrales y culturales, escuelas de arte dramático, etc.

Por su propia naturaleza, el proyecto DRAMA no sólo está enfocado a la investigación fundamental, sino también, y sobre todo, a la aplicación práctica de los conocimientos y las técnicas desarrolladas en el mismo. Este proyecto establece un vínculo entre investigación e industria cultural, con una aplicación inmediata de los resultados obtenidos en la investigación. La finalidad última del proyecto DRAMA es dar lugar a diferentes productos comercializables separadamente, enfocados a distintos sectores profesionales: artistas, profesionales del espectáculo en sus distintas facetas, profesionales de la enseñanza, profesionales de la traducción y particulares interesados en la práctica y el conocimiento de las artes escénicas. El hecho de que varias editoriales, entre ellas la prestigiosa editorial Éditions Milan, estén interesadas en el proyecto, parece confirmar su viabilidad. Este proyecto presenta por tanto un gran interés en cuanto a la transferencia del conocimiento y la tecnología a nuestra sociedad. Por otra parte, DRAMA no puede entenderse sin la colaboración en equipo de especialistas en distintas áreas de conocimiento: informática, arte dramático, traducción, artes gráficas... Se trata pues de un proyecto multidisciplinar, siendo uno de sus principales puntos de interés la transferencia y aplicación de conocimientos desde un ámbito del saber a otros.

Está previsto que el proyecto DRAMA se desarrolle en cuatro fases, que darán lugar a instrumentos diferentes de trabajo, todos en torno a la idea central de la informatización del proceso de creación teatral. Los cuatro productos que surgirán de este trabajo son *Drama Texte*, *Drama Scène*, *Drama Mémoire* y *Drama Subtitrage*:

1. *Drama Texte* consiste en una herramienta para el reconocimiento informático de la obra dramática, permitiendo obtener una idea escénica del texto escrito. El producto resultante es un programa informático de visualización de diferentes parámetros de la dramaturgia textual. Una vez que el texto (diálogo y didascalias), haya sido digitalizado e importado dentro del programa informático, éste será capaz, gracias a un sistema de indexación automática, de tratar, separada o conjuntamente, en función de las necesidades del usuario, los dos *corpora* textuales: indicaciones escénicas y réplicas de los personajes. Tras esta primera operación, el usuario podrá efectuar por sí mismo indexaciones manuales que permitirán reunir informaciones referentes al espacio, el tiempo, el sonido, los personajes, etc. diseminadas en la diacronía del texto.

Estas operaciones encontrarán aplicación en la investigación fundamental, pues permitirán:

1. El análisis sincrónico de los diferentes elementos del texto, imposible en una lectura diacrónica.
2. La visualización del espacio en 3D, incluyendo la ubicación espacial y el movimiento de los personajes.
3. La visualización de todos los parámetros que inciden en la caracterización de cada personaje a lo largo de la pieza.

Además de a la investigación, este programa también podrá aplicarse de manera práctica a las artes de la escena, proporcionando a los profesionales del teatro (escenógrafos, iluminadores, figurinistas, etc.) listas, gráficos, esquemas y otras formas de visualización de los diferentes elementos presentes en el texto que servirán para la elaboración de la dramaturgia escénica.

2. *Drama Scène* es un cuaderno de dirección numérico, o dicho de otro modo, una herramienta informática destinada a facilitar el trabajo del director de escena. Como sabemos, existen herramientas informáticas aplicables al trabajo con la escenografía, la iluminación o el vestuario, pero ninguna capaz de reunir y estructurar el conjunto de la creación artística en función de los diferentes elementos del espectáculo. Este instrumento específico es el producto que se pretende desarrollar mediante *Drama Scène*. Sus diferentes aplicaciones permitirán al ayudante de dirección conjugar las informaciones técnicas de todos los agentes del espectáculo (iluminadores, figurinistas, sonido, etc.) con las notas artísticas del director de escena, dentro de la diacronía de los ensayos y del proceso de creación. El programa constará de distintas aplicaciones específicas para cada una de las funciones de la creación (decorado, luces, sonido, interpretación, vestuario, atrezzo...) y permitirá la interacción entre las mismas para que los profesionales de los distintos ámbitos puedan trabajar en red. Esta herramienta permitirá, entre otras aplicaciones, visualizar posibles puestas en escena virtuales sobre un espacio en tres dimensiones. Asimismo, permitirá al director almacenar todos los datos del proceso de ensayos y puesta en escena a medida que éstos vayan avanzando. Para el investigador esta herramienta tendrá igualmente un valor inestimable, ya que dejará constancia de todos los pasos intermedios existentes entre el texto y el espectáculo acabado, alimentando la reflexión sobre el proceso de creación escénica. La creación de esta herramienta constituirá la fase más complicada del proyecto, ya que se trata de concebir una herramienta de trabajo muy completa y, por tanto, de gran

complejidad, que dará lugar a otros productos, el principal de ellos *Drama Mémoire*.

3. *Drama Mémoire* es un soporte multimedia extraído de la exportación de los diferentes datos de DRAMA, que permitira conservar una memoria, en forma de base de datos digital, de las puestas en escena ya realizadas. Así, éstas pasarán a formar parte de nuestro patrimonio teatral, en lugar de perderse como ha ocurrido hasta el momento. Este soporte podrá utilizarse en la formación de los profesionales del teatro, permitiendo, por ejemplo, la reproducción fiel de puestas en escena anteriores. Servirá también como archivo de conservación de las distintas etapas del proceso de creación, que podrá ser utilizado por el investigador, alimentando la reflexión sobre la génesis teatral. La intención última del equipo que lo desarrolla es crear sobre este soporte una plataforma web, un espacio privado al que se accederá a través de un login, orientado a la gestión de bases de datos acerca de las puestas en escena del teatro europeo. Dicho espacio contendría igualmente otros documentos, como tesis doctorales, documentos de audio y vídeo, etc. Este espacio, en permanente actualización, podría convertirse en algo similar a una universidad virtual del teatro, favoreciendo a largo plazo una gran difusión a nivel internacional.

4. *Drama Subtitrage* es un programa informático que permite, en un mismo soporte, la elaboración y formato digital de los subtítulos, así como su proyección en una pantalla. *Drama Subtitrage* funcionará también como una herramienta de ayuda a la traducción, proponiendo de manera automática distintas soluciones para determinados problemas. La finalidad de este proyecto es crear una herramienta más versátil y flexible que las que ya existen en el mercado en el ámbito del subtítulo. Esta herramienta informática podrá ser utilizada de manera independiente: a partir del texto digitalizado y/o de la grabación en vídeo del espectáculo; también permitirá proyectar los subtítulos de un espectáculo vivo, creando un subtítulo único para cada puesta en escena. *Drama Subtitrage* se relacionará de forma interactiva con *Drama Scène*, lo que permitirá una colaboración más estrecha entre el equipo de creación del espectáculo y el encargado de subtitularlo. Por otro lado, se relacionará también con *Drama Mémoire*, en cuanto a la conservación y el archivado de los subtítulos y de sus etapas de elaboración, permitiendo guardar huellas de ese texto, efímero al igual que lo es el espectáculo. Por último, también permitirá desarrollar investigaciones sobre traductología, tanto sobre la generación de un subtítulo preciso como sobre los mecanismos de esta técnica de adaptación.

En el marco de este artículo nos gustaría presentar el primer programa informático que ya goza de una protección jurídica, *Dramatexto*. Intentaremos resumir aquí las principales conclusiones del trabajo previo de conceptualización del programa informático, deteniéndonos en sus aplicaciones concretas para una futura puesta en escena.

1. LAS ETIQUETAS

Para crear el esquema del programa informático será importante establecer tres tipos de etiquetas: las macroetiquetas, las etiquetas y las subetiquetas. Las primeras, que son las etiquetas de base del texto teatral, son el título, el nombre de los personajes y las didascalias. Gracias a la definición de ciertas características morfológicas (dejando abierta la posibilidad de otras variaciones), la máquina podrá reconocer automáticamente el fragmento textual que corresponde a cada una de ellas. En cambio, por lo que concierne a los otros tipos de etiquetas, el mismo usuario tendrá que elegir los fragmentos que serán clasificados a través de las etiquetas y las subetiquetas. El programa incluye ya grupos predefinidos, que constituyen una lectura previa de la «dramaturgia textual»¹ del texto dramático. También habrá que prever nuevos grupos que puedan corresponderse con las necesidades del usuario.

He aquí la lista de etiquetas y subetiquetas que hemos definido, después de un largo trabajo de análisis, a partir de varios textos teatrales:

Etiquetas	SubEtiquetas
Accesorios	Fijos
	Modificables
Actos	Ademanes
	Sencillos
	Complejos

¹ Remitimos al lector interesado al texto de Martínez Thomas (2004b).

Actos de lenguaje	Paralingüísticos
	Locutorio
	Ilocutorio
	Perlocutorio
Vestuario	Vestuario Ordinario
	Vestuario Extraordinario
	Peinado Ordinario
	Peinado extraordinario
	Maquillaje Ordinario
	Maquillaje Extraordinario
Entradas/Salidas	Escenario vacío
	Presencia
	Entrada
	Salida
Desplazamientos	Sin precisar
	Derecha
	Izquierda
	Fondo
	Adelante
	D/I
	I/D
Morfología	Edad
	Sexo
	Físico
Posturas	En el aire
	De pie

	Sentado
	Tumbado
Miradas	Vaga
	Objeto
	Personajes
	Espectador
	Divino
Aperturas/Cierres:	Apertura espectáculo
	Apertura parcial
	Cierre parcial
	Cierre espectáculo
Emociones:	Llantos 0
	Llantos 1
	Llantos 2
	Llantos 3
	Otras
	Risas 0
	Risas 1
	Risas 2
	Risas 3
Voces:	Voz \emptyset
	Voz -2
	Voz -1
	Voz 0
	Voz 1
	Voz 2

Elementos Decorados:	Fijos
	Modificables
Espacios:	n.º espacio global
	n.º espacio parcial
Luces:	Nivel 0
	Nivel 1
	Nivel 2
	Nivel 3
	Nivel 4
Recorte:	Parte
	Subparte
Silencios:	En la frase
	En las réplicas
	Entre los intercambios conversacionales
	Silencio sagrado
Sonido:	No humano
	Humano
	Música
Tiempo:	Global
	Parcial
Papel lingüístico:	Locutor
	Destinatario
	Mediador
	Testigo

Tipo:	Monólogo
	Diálogo
	Triloquio
	Polílogo
	Aparte

A partir de la indexación automática y manual de la obra teatral, el utilizador tendrá acceso a unas aplicaciones, gracias a las cuales podrá visualizar y analizar la dramaturgia textual, base de la dramaturgia escénica. Esta operación tendrá como finalidad facilitar el trabajo preliminar para la puesta en escena y permitirá que el teatrólogo, el estudiante, el director escénico que se interesen por el texto teatral puedan tener un acceso simplificado y sincrónico a las informaciones de la partitura dramática.

El programa que estamos creando permitirá:

1. En un primer tiempo, poder editar las listas de todos los elementos que quien lo utilice habrá preseleccionado.
2. Cruzar luego todos estos elementos entre sí (visualizar por ejemplo los trajes de los personajes para una escena en particular, hacer el cómputo de número de entradas de personajes que corresponden a una variación de luces, etc...).

La posibilidad de coordinar de esta manera las informaciones entre sí permite que el director escénico tenga una lectura operativa y pragmática más *rápida* y eficaz. Pero puede permitir también ampliar los campos de estudio y de análisis, aclarando ciertos aspectos quizá desconocidos de la teatrología (por ejemplo, todo lo que atañe a la recepción teatral y a la emoción).

2. LA NUMERACIÓN

La primera de las operaciones que efectuará el programa es la numeración de los elementos indexados automática y manualmente; número de secuencias, de espacios, de personajes, con las consecuentes combinatorias: cuántos espacios en cada secuencia, cuántos personajes en la secuencia x, etc... Puede ser útil para constituir una base de datos de obras, en la que los di-

rectores escénicos podrán imponer sus criterios de personajes o de duración, por ejemplo, para elegir un texto teatral.

Cada uno de los elementos de la lista podrá detallarse y será posible visualizarlo a través de un cuadro con el fin de manejar más fácilmente las informaciones.

A fin de dar un ejemplo de algunas aplicaciones posibles de *Drama Texto*, utilizaremos la obra de José Sanchis Sinisterra, *Sangre lunar*², que representó la compañía Les Anachroniques en el año 2003.

La elección de este texto resulta pertinente a la hora de determinar las aportaciones de DRAMA referentes al análisis del aspecto rítmico de la obra. He aquí un ejemplo de lo que podría permitir el tratamiento automático de las distintas ocasiones en que se produce un silencio, en cierto modo, la «partitura» informática de los numerosos y diferentes tiempos de «vacío dialogal»:

Silencios en la frase	284
Silencios entre las frases	348
Silencios entre las réplicas	45
Silencio entre los intercambios conversacionales	23

La notación informática del silencio constituye un dato dramático fundamental para acercarse a la obra de Sinisterra. Las pausas en el diálogo tienen una función esencial en la duración del espectáculo: pueden multiplicar por dos el tiempo de la representación. El mismo José Sanchis Sinisterra las considera imprescindibles para la puesta en escena, un elemento tan fundamental como las propias palabras que componen las réplicas.

Además, lo que llama la atención en el cuadro es la abundancia de los silencios ubicados en el interior mismo de las réplicas de los personajes. El programa nos permitirá entonces pormenorizar esa visualización y clasificar el tipo de silencios apuntados a lo largo de la obra. Cuatro clasificaciones diferentes tienen que ser tomadas en cuenta:

² La obra *Sangre lunar* de José Sanchis Sinisterra fue estrenada en marzo del 2003, en el Théâtre de la Digue, por la compañía universitaria Les Anachroniques (compañía teatral de la Universidad de Toulouse). El texto original y su traducción se publicó en la colección *Nouvelles Scènes* el mismo año.

- las pausas
- los silencios
- los «...»
- y otras informaciones, como el hecho de callarse, de no contestar, de esperar o de *extraerse* de un momento de fascinación absorta.

El cuadro sería entonces el siguiente:

	Pausa	Silencio	«...»	Otras
Silencios en frase			284	
Silencios entre las frases	54	14	276	4
Silencio entre las réplicas	10	7	24	4
Silencio entre los intercambios conversacionales	8	9		4

Con estas nuevas distinciones, podemos darnos cuenta de la importancia de los «...» como notación tipográfica del silencio en la dramaturgia textual. También comprobamos que los «...» están presentes en el interior mismo de las réplicas de los personajes.

Puesto que los «...» traducen de manera general unos no-dichos o unas frases inacabadas, el análisis informático confirma la lectura de *Sangre lunar* como obra de la no-comunicación: los personajes tienen dificultad para hablar, para enunciar sus pensamientos, y en particular sus emociones. Es una obra marcada, trágicamente, por lo no-dicho.

Pero ¿cuáles son los personajes que más dificultad tienen para expresarse, que se encuentran casi sistemáticamente en una situación de incomunicabilidad? El programa nos permitirá contestar rápidamente a esa pregunta, relacionando ciertos elementos indexados.

Por ejemplo, podríamos pedirle a la herramienta que visualice los silencios en la frase y los silencios entre las frases, para todos los personajes y para cada una de las secuencias. Cada secuencia podría entonces estudiarse desde el punto de vista del silencio, como, por ejemplo, el caso del monólogo final:

LUCÍA	«,»	«...»	Pausas	Silencio	Otras
En la frase	249	0	0	0	0
Entre las frases	0	0	0	1	0
Entre las réplicas	0	0	0	0	0
Entre los intercambios conversacionales	0	0	0	0	0

En este último monólogo encontramos 249 comas, un silencio ¡y ningún punto! Parece como si el texto tuviera que decirse de sopetón, con las comas como único elemento rítmico que permite respirar. Cada coma, en esta parte específica del texto, se convierte en un microsílencio que, como si de un latido se tratara, confiere su *tempo* a un texto que se presenta como algo monocorde.

Sigamos el proceso de análisis. Después del cómputo, podríamos darle a cada tipo de silencio una duración precisa, de tal modo que podríamos aclarar la duración global del silencio de la dramaturgia textual.

Si las comas del texto de Lucía representan por ejemplo 1 segundo, los «...» 2 segundos, las pausas 5 segundos, y los Silencios o la categoría Otros 15 segundos, llegamos a:

- 249 «,» equivalen a 249 segundos o a 4 minutos y 9 segundos.
- 586 «...» equivalen a 1.172 segundos o a 19 minutos y 32 segundos.
- 73 pausas, equivalen a 365 segundos o a 6 minutos y 5 segundos.
- 42 silencios, u otros equivalen a 420 segundos o 7 minutos.

Con ello se podría *calibrar* el espectáculo de *Sangre lunar* y definir ¡36 minutos y 46 segundos de silencio! A esos 36 minutos de silencio habría que sumar la duración normal del texto dicho por los actores para acercarse a la duración relativa del texto leído (en una lectura radiofónica, por ejemplo).

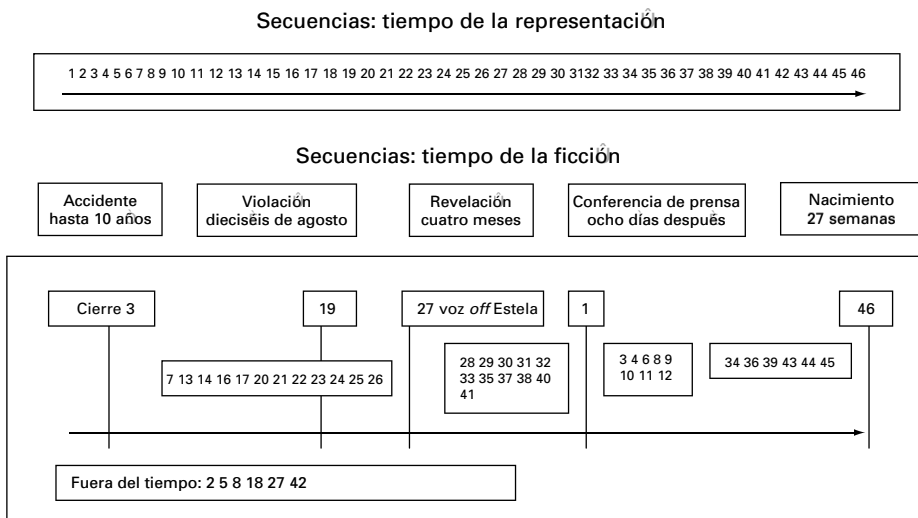
La herramienta informática facilitará el análisis rítmico del tiempo escénico, que será un elemento clave para la puesta en escena. Podría objetarse que este estudio se puede hacer y, en efecto, se ha hecho desde siempre, con el lápiz en la mano. No se inventa nada nuevo. Claro está, pero lo que permite el programa es facilitar una lectura sincrónica, comprobar ciertas intuiciones a través de la búsqueda sistemática de pruebas, dando a conocer unos elementos que la mente hubiera podido ignorar y que el programa *desvela*.

3. GRÁFICOS Y ESQUEMAS

Gracias a la numerización del texto, será posible crear un sistema de gráficos, de distintos tipos, para poder visualizar los diferentes porcentajes de informaciones recogidas, de modo que será posible definir los perfiles didascálicos de una obra, de un acto o de una escena: un acto puede presentar, por ejemplo, un perfil dinámico en la medida en que las numerosas didascalias de entrada o de salida de personajes o las didascalias de movimientos configuran elementos rítmicos básicos.

Podremos saber también si el autor da más informaciones acerca del espacio o de los personajes, o sobre los personajes o las luces y diferenciar de este modo las necesarias aportaciones del director escénico (sin caer en la idea muy controvertida de una restricción de la *creatividad*). Se trata, al fin y al cabo, de la posibilidad de visualizar las informaciones precisas dadas por el autor y los espacios que hay que rellenar en la puesta en escena.

El programa nos permitirá también apuntar la relación entre el tiempo de la representación y el tiempo de la ficción, lo que resulta útil en el momento de prever la puesta en escena. La temporalidad de la obra *Sangre lunar* podrá representarse así, para ayudar al trabajo previo de lectura dramática:

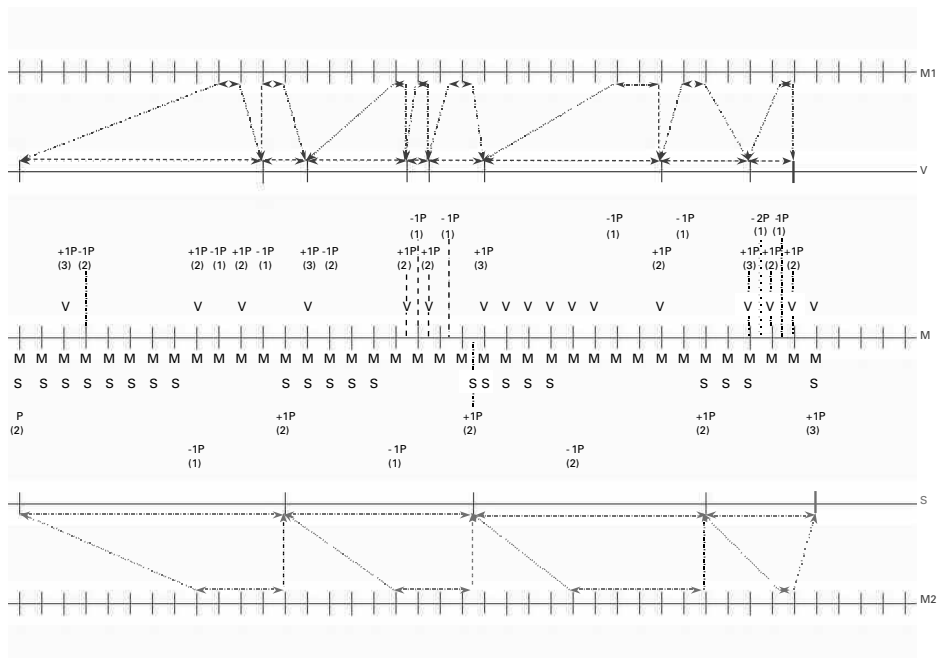


En la obra *Sangre lunar* ciertos acontecimientos tienen un referente temporal preciso. Son aquellos que se mencionan en la parte superior del esquema: el accidente, la violación, el descubrimiento del estado de Lucía, la rueda de prensa y el nacimiento. Pero no aparece ninguna fecha: se alude a las Navidades y a la fecha del 16 de agosto. El tiempo queda impreciso, borroso, lo que corresponde a la estética de lo translúcido del último período de José Sanchis Sinisterra³. El autor trastoca las coordenadas espacio-temporales, aplicando según sus propias palabras, los principios del teatro cuántico⁴. El mismo espectador tiene, después de la representación, que recomponer el transcurso de la historia. En cambio, se puede restablecer cierta diacronía para algunas escenas que parecen encadenarse dentro del entramado de secuencias. Las secuencias 4 y 6, aparentemente, son consecutivas: por un lado, presenciamos los preparativos de la comida con Estela, Hector y Sabina, y por otra parte se ve al doctor Soto y la doctora Caruana al final de esa comida, en el ascensor del edificio de los padres de Lucía. Otras secuencias están desconectadas de toda lógica temporal. Son secuencias que se pueden definir como fuera del tiempo: la secuencia en la que el limpiacristales y Jaime se hallan en el escenario, por ejemplo. Nos encontramos en un mundo superrealista, con una hermosa imagen final en la que Jaime se levanta de su silla de ruedas alzando los brazos al cielo. ¿Estamos en un mundo real o en un sueño? Esta misma impresión la tenemos en la secuencia 28 en la que todos los personajes coinciden en el escenario sin verse, mientras están contemplando la actividad del limpiacristales. El autor juega con el receptor, transtorna las pistas: ¿quién es el violador? ¿Manuel, a quien todos designan como culpable? o ¿Jaime, el minúsvulo capaz de levantarse y poseer entonces a Lucía?

También se podría pensar en otros esquemas, como el que habíamos establecido para el tiempo en la dramaturgia textual de *El Salvador*, otra obra del repertorio de Les Anachroniques, que proponemos aquí sin análisis, por falta de espacio:

³ Véase M. Martínez Thomas (2003).

⁴ Véase el libro de próxima aparición de Monique Martínez y Agnès Surbézy, *Le théâtre quantique: vers une nouvelle approche de la dramaturgie espagnole contemporaine*.



4. LAS LISTAS

La tercera aplicación posible a partir del programa DRAMA serán las listas, que nos permitirán visualizar rápidamente, por ejemplo, los distintos trajes que conforman el vestuario de la obra y estudiarlos en su sincronía o diacronía. Daremos dos ejemplos de la utilización de listas informáticas, tanto para la puesta en escena como para la investigación.

Para nuestra puesta en escena de *Sangre lunar*, hubiera sido interesante poder obtener la lista de numerosos sonidos presentes a lo largo del texto: Sonidos humanos, Sonidos no humanos y Música. Los sonidos numerosos constituyen una especie de *vínculo* en el universo atomizado de la obra. Fueron imprescindibles para resolver el problema de los numerosos cambios de espacio escénico, difíciles de realizar en el transcurso de la representación. En efecto, la banda sonora, omnipresente en el espectáculo, hacía posible la creación de un decorado sonoro, a la vez que proporcionaba informaciones espaciales y temporales para orientar al espectador.

La extracción del *universo sonoro* de la obra *Sangre lunar* pone en evidencia, además, el extraño vaivén entre silencios y sonidos presentes en el texto. Esta alternancia es, desde el punto de vista dramaturgico, fundamental, teniéndose que respetar la oposición entre vacío y lleno en la puesta en escena.

Esta alternancia cobra una forma distinta: una serie de sonidos sirve de marco a un intercambio dialogal con *huecos*, que definen nuevos espacios en los que se desarrollan los diálogos entre los personajes. Muchas veces la oposición sonidos / silencio se ve reforzada por el carácter estridente de los sonidos, el ruido de las sirenas, el del accidente, unos ruidos metálicos, etc. Ciertos sonidos molestan, como el ruido emitido por el limpiacristales, convirtiéndose en algo insoportable, como el teléfono, o incluso cacofónico, como los sonidos del bar o del aeropuerto. Ese vaivén entre sonidos y silencio es una de las originalidades de *Sangre lunar*. DRAMA permitirá un análisis más afinado de los vínculos funcionales y semánticos entre Silencio y Sonido.

De forma más general, editar tales listas sería de gran ayuda para el hombre de teatro, ya que le permitiría estudiar todos los elementos de la dramaturgia textual en cada uno de sus detalles. Los Accesorios, los Actos, los Actos de lenguaje, el Vestuario, las Entradas / Salidas, los Desplazamientos, la Morfología, las Posturas, las Miradas, las Aperturas / los Cierres, las Emociones, las Voces, los Elementos Decorado, los Espacios, las Luces, el Recorte, los Silencios, el Sonido, el Tiempo, el Papel lingüístico y el Tipo dialogal se podrían visualizar en su conjunto o de forma particular.

Al igual que en el apartado de numeración, será posible activar las listas con múltiples opciones. Se podrá pedir así al programa que edite la lista de los accesorios entre las secuencias 1 y 9 por ejemplo. Todas estas informaciones pueden interesar al semiólogo, en su lectura crítica del texto o en una óptica de análisis comparativo entre texto y escena. Para la puesta en escena, el mayor interés es proporcionar a cada uno de los agentes de la representación una lista que es como la partitura para los distintos trabajos inherentes a la escenificación. Las listas de los accesorios podrán entregarse al acceso-rista, el vestuario a la encargada del mismo, la morfología de los actores al director del casting, los elementos de decorados y los espacios al decorador o al escenógrafo, las luces y los sonidos a los técnicos.

Los Actos, actos de lenguaje, las entradas y salidas, los desplazamientos, las posturas, las miradas, las emociones, las voces, los silencios, el papel dialogal constituirán la partitura del actor, que tendrá una visión sintética del personaje. DRAMA será el asistente informático para la puesta en escena.

5. PRESENCIA ESCÉNICA

Gracias a las informaciones dadas por las entradas y salidas y por el recorte de la obra en partes (implícita o explícitamente), el programa nos permitirá visualizar la ocupación del espacio y la presencia escénica. Esta operación deberá efectuarse para un personaje, para un grupo de personajes y, por supuesto, para las distintas partes o para toda la obra. Tendríamos un sistema para anotar las presencias escénicas de la obra. El cuadro siguiente nos muestra la anotación de presencias en las primeras escenas de la obra de José Sanchis Sinisterra:

	Primera Parte	Segunda Parte	
1	p(2)	p(2) +1p(3) -1p(2) +1p(3)	14
2	p(2)	-1p(2) -1p(1)	15
3	p(2) -2p	-1p(2) +1p(3) +1p(4)	16
4	p(2) +1p(3) -1p(2) +1p(3)	p(2) +1p(3)	17

+p: entrada.

-p: salida (cuando los personajes ya se hallan en el escenario cuando se descorre el telón, ningún signo precede a la letra).

Este cuaderno es una propuesta para visualizar la presencia escénica. Comprobamos que la mayoría de los personajes no entran ni salen del escenario. Aparecen o desaparecen sin que se les vea, como por arte de magia.

6. APERTURAS Y CIERRES

La conexión de informaciones como el sonido, las luces y la presencia escénica permitirá visualizar las aperturas y cierres, para las distintas partes o

para toda la obra. Estos elementos también serán decisivos en el trabajo previo de análisis y de puesta en escena.

7. PERSONAJES

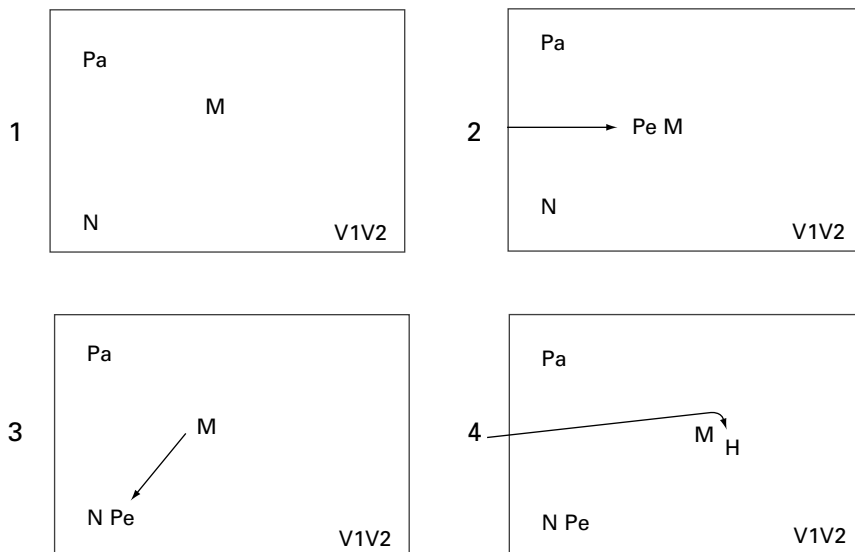
Gracias al programa, se podrán concentrar informaciones acerca de los personajes: los Accesorios, los Actos, el Vestuario, las Entradas-salidas, los Desplazamientos, los Ademanes, les Emociones, las Miradas, la Voz, los números de Réplicas, el número de Palabras, Perfil dialogal, Análisis léxico. A partir de todos estos elementos, editaremos la partitura del personaje con los distintos espacios asociados, los distintos sonidos asociados, las distintas emociones asociadas, los distintos vestuarios asociados, los distintos silencios asociados, los distintos accesorios asociados, las distintas miradas asociadas, las distintas posturas asociadas, las distintas voces asociadas, las distintas voces asociadas, los distintos textos asociados.

8. EL ESPACIO Y LOS DESPLAZAMIENTOS EN EL INTERIOR DEL ESPACIO

Es el punto más *técnico* del programa, que se encuentra todavía en fase de desarrollo; gracias a la indexación del texto, pasaremos de la descripción de la escenografía a la generación automática del escenario en tres dimensiones correspondientes. Habrá que estudiar la interpretación de las descripciones escénicas en términos geométricos, para que la traducción en parámetros espaciales (por ejemplo: relaciones espaciales) de las intenciones del autor se correspondan con la imagen mental del escenario creado. Será necesario estudiar unos sistemas de generación a la vez sólidos y eficaces para que los escenarios generados puedan ser a la vez lo suficientemente ricos (con numerosos elementos), pero producidos en unos tiempos aceptables para el usuario.

Cuando se realice el estudio y el desarrollo de las herramientas descritas anteriormente, habrá que mantener como objetivo, no sólo el hecho de que las herramientas están enfocadas a usuarios que no son especialistas de la modelización geométrica, sino también que la utilización de estas herramientas podrá efectuarse en distintas plataformas y en el futuro a distancia.

En este escenario podemos visualizar los movimientos de los personajes de la forma siguiente:



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MARTINEZ THOMAS, M. (2003). *J. S. Sinisterra, una dramaturgia de las fronteras*. Ciudad Real: Ñaque.
- (2004a). «El tratamiento informático de la puesta en escena: ¿una práctica transgresiva?». En *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, J. Romera (ed.), 73-79. Madrid: Visor Libros.
- (2004b). *La dramaturgie espagnole contemporaine: traditions, transitions, transgressions*. Paris: L'Harmattan.
- MARTINEZ, M. y SURBEZY, A. (en prensa). *Le théâtre quantique: vers une nouvelle approche de la dramaturgie espagnole contemporain*. Carnières: Lansman (*Hispania*, 11).
- PAVIS, P. (1996). *L'analyse des spectacles*. Paris: Nathan.
- TRAPERO, A. P. (1995). *Bases para un análisis del espectáculo (teoría y práctica)*. Palma de Mallorca: Ediciones de la Universidad de Les Illes Balears.