Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

TEATRO, COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Virginia Guarinos
Profesora titular de Narrativa audiovisual y del espectáculo. Universidad de Sevilla.

El teatro en pleno siglo XXI ya no es sólo una forma de ocio, es un signo de cultura. En esa eterna polémica entre teatro y cine primero, entre cine y televisión después, la institución teatral ha pasado a convertirse en un tótem cultural, en marchamo de intelectualidad. Pero, independientemente de la verdad o no de este hecho, lo cierto es que la teatralidad, hoy por hoy, excede al mismo teatro y se expande a otras formas de ocio, otros discursos ficcionales o no y otros medios o manifestaciones artísticas. A la irrupción en nuestras vidas cotidianas de las nuevas tecnologías hay que sumar nuestra tendencia cultural occidental a la hibridación de los últimos tiempos. Y de ese modo también el teatro se ha visto afectado, en el buen sentido de la palabra, por dichas nuevas tecnologías y éstas por aquél.

Este número quiere contribuir a otros estudios recientes que tienden lazos entre la Comunicación, el Teatro y las Nuevas Tecnologías, como fruto de una preocupación nueva pero no por ello inexperta. A partir de la década de los 90 del siglo XX comienza a desarrollarse una serie de publicaciones tendentes a reflexionar alrededor de la presencia cada vez más significativa de la tecnología en las prácticas comunicacionales vinculadas con las imágenes visuales, esto ha traído el desarrollo de una serie de ensayos sobre la forma en que se debe

abordar el lenguaje de las imágenes con la emergencia del paradigma tecnológico. Ya Lyotard[1] planteaba cómo la postmodernidad presenta lo impresentable y niega la consolidación de la forma bella indagando en nuevas presentaciones. Muy postmoderna es también la tensión entre la inclusión y la exclusión, en nuestro caso de lenguajes y modos expresivos entre el teatro y otros medios. E igualmente la visibilidad, la obscenidad de lo real, el juego de la realidad terminan por construir un mosaico donde la simulación y la apariencia, bases de lo teatral, se vuelven indispensables.

En este sentido hacemos nuestras las palabras de Olivia Fragoso (2007) cuando se refiera a

> La importancia del estudio de la imagen pues, se convierte en el *sustituto* de la realidad, del espacio y del tiempo. Imagen que representa a una cultura obsesionada por mostrar ya no el sentido, el signo o la significación. Hay una modificación y una sustitución de la temporalidad y la espacialidad en una suerte de imágenes repetidas imágenes fractales de la multiplicación a partir del vacío, la interpretación de la imagen le da sentido ya no a una interacción social orientada al desarrollo y crecimiento del hombre sino a una fragmentación de la visión del mundo que lo convierte en exceso de instantaneidad. Un hombre cuyas relaciones están basadas en la anomia, un hombre que se relaciona con otro espectral, vacío, carente de identidad en un espacio inexistente y con una carencia de reglas reguladoras. El tradicional intercambio comunicativo cara a cara se ha trastocado por una forma comunicativa en una cultura de la simulación y de la sustitución que nos hace preguntarnos por el sentido de realidad en este complejo intercambio de representaciones del mundo dadas por simulacros y apariencias en donde la imagen se encarga de gestar una suerte de realidad más allá de lo real, una hiper-realidad obsesionada por el consumo basado en lo maquínico y en el exceso de información, consumo en un espacio virtual que ocasiona que se de un debilitamiento de lo real. El espacio público deja de ser un espacio de identidad colectiva para convertirse en aquel lugar en donde no se es, en donde el personaje se confunde con la escenografía y los diálogos fluyen de altavoces etéreos. Nadie ve, nadie escucha, nadie existe[2].

Los creadores de imágenes se enfrentan estéticamente a conceptualizar una realidad fragmentándola y compartiendo planteamientos estéticos que antes diferenciaban unas artes de otras de forma identitaria. Ahora la hibridación y la contaminación se expanden de unas artes a otras y, en la mayoría de los casos, los soportes y los medios que las nuevas tecnologías proporcionan tienen buena culpa de ello. Pero no sólo los creadores, también los espectadores,

---

[1] En cualquiera de sus aportaciones: (1989): *La condición posmoderna*, Madrid, Cátedra, (1996): *La posmodernidad*, Barcelona, Gedisa; también en trabajos como los de Giani Vattimo (1990): *La sociedad transparente*, Barcelona, Paidós o Jean Baudrillard (1986): *De la seducción*, Madrid, Cátedra.

[2] De su artículo "Imagen, simulación y simulacro", en *Razón y palabra*, nº 59. En línea en http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n59/varia/ofragoso.html (14/III/2008).

lectores, jugadores, consumidores se han debido aclimatar a los nuevos pactos ficcionales en esta era del "declive del hombre privado" que llama Maldonado (2007:44)[3].

¿Dónde queda el teatro en todo esto? ¿En locales de teatro, pasacalles, espacios donde se establezca bien diferenciadamente la simulación de la representación y la relación espectatorial quede bien clara…? ¿Y en las pantallas de los ordenadores, y la teatralidad en los chats, y los personajes entre los avatares…? Decididamente para los que hemos nacido apenas con televisión y hemos asistido a la generalización de ordenadores y videojuegos y consolas con cierta madurez la experiencia es bien distinta a la de los cibernativos, nuestros hijos, nativos digitales o e-generación. Las nuevas formas de relación crean un nuevo imaginario y un nuevo modo de relacionarse donde las jerarquías sociales se quiebran y también las culturales. Las plataformas giratorias y las complejas tramoyas resultan ya ingenuas en comparación con decorados virtuales, experiencias con pantallas, con volúmenes concéntricos, cuando no con personajes espectrales sin cuerpos de actores tangibles[4], o directamente con emisión teatral por Internet. Este binomio humano-máquina y las oleadas continuas de renovación infotecnológica harán necesaria para nuestras futuras generaciones una renovación de la Teoría del teatro y con ella de la teatralidad. No queda más remedio en tanto que "de tal binomio, si se saben utilizar las capacidades protésicas del segundo y tiene criterio para hacerlo, se amplifica a sí mismo y amplifica sus acciones" (Sáez Vacas: 2007)[5]. Y no sólo refiriéndonos al espectáculo teatral en sí

---

[3] Tomás Maldonado (2007): *Memoria y conocimiento. Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*, Barcelona, Gedisa.

[4] Véanse ejemplos de ello en el artículo de Francisco Díaz-Faes: "Teatro y nuevas tecnologías", en *La ratonera: Revista asturiana de teatro*, nº12, 2004, p.85. Texto completo en línea en http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2245234 (12/II/2008) o en los de Iñigo Sarriugarte (2004): "Interferencias entre el teatro y el performance bajo la tutela de las nuevas tecnologías", en José Romera (ed.), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías*, Madrid, Visor, pp.465-473 y de Eduardo Vasco en "Las nuevas tecnologías en el teatro", en *ADE, Revista de la Asociación de Directores de Escena de España*, nº85, 2001, pp.233-234. O también en el artículo de María Domínguez Alba (2007): "Artes escénicas y nuevas tecnologías: el teatro virtual", en *Afuera. Revista de crítica cultural*, nº 3. En línea en http://www.revistaafuera.com/pagina.php?seccion=ArtesEscenicas&page=03.ArtesEscenicas.Alba.ed.htm&idautor=51 (23/IV/2008).

[5] Fernando Sáez Vacas (2007): "TVIC: Tecnologías para la vida cotidiana", en *Telos*, nº 73. En línea en http://www.campusred.net/TELOS/editorial.asp?rev=73 (13/II/2008).

mismo también al espectador. Ese espectador acostumbrado a la recepción en compañía y en simultaneidad ahora está aclimatándose a la individualización de las prácticas informacionales y culturales derivadas del uso de las tecnologías de la información y comunicación. La propia sociedad favorece el uso de las TIC, como dice Miège (2007):

> En un doble sentido: conectando a la vez todo lo que parte de la producción (o de la emisión) hacia el consumo (y la recepción), y actuando de un campo social a otro (como los nuevos productos educativos colgados en la Red, que integran ya elementos propios de las industrias culturales) (…) La comunicación mediatizada distinta de la comunicación ordinaria, e incluso opuesta a ella en aspectos originales y bien diferenciados, parece una perspectiva que debe ser sometida a revisión. A pesar de los temores y reacciones alarmistas siempre dispuestas a alzar la voz, principalmente a propósito del uso de las TIC por los niños o por los hiper-consumidores; y a pesar de las evaluaciones negativas o descalificadoras de ciertos sociólogos, lo que realmente vemos organizarse en este ámbito mantiene los términos de la coexistencia, del funcionamiento paralelo, incluso a veces de la complementariedad. Entre los numerosos síntomas detectables, dos apoyan especialmente esta afirmación: el tiempo que se pasa ante las pantallas informáticas para realizar actividades de orden privado no ha ido en detrimento del consagrado a los intercambios individuales (más bien parece ser la audiencia de las cadenas generalistas de televisión la que parece verse algo afectada); y la enseñanza a distancia, que hasta hace poco se anunciaba como la inminente sucesora de una parte de las instituciones educativas para ocupar una proporción creciente de la oferta de estudios, tiene grandes dificultades para desarrollarse y se limita actualmente a ciertos "compartimentos" que representan sólo una parte débil de la actividad docente, sin peso suficiente para impulsar cambios en la comunicación educativa[6].

Y queremos decir con ello que aunque el teatro "tradicional" (ya el de vanguardia o experimental también es tradicional) no vaya a desaparecer y puedan darse las simultaneidades de formas, formatos y medios, bien merece la pena estar preparados para el futuro. Trabajos importantísimos, como los de Dixon, investigaciones como las del centro dirigido por José Romera, SALITEN@T, (Centro de Investigación en Semiótica literaria, Teatro y Nuevas Tecnologías de la UNED), monografías como las de la revista *Signa* (nº 17, de marzo de 2008) dedicada a teatro y nuevas tecnologías, experiencias como las de *Tecnoescena. Sensibilización*

[6] Bernard Miège (2007): "La cuestión de las TIC. Hacia nuevos planteamientos", en Telos, nº 73. Versión en línea en http://www.campusred.net/TELOS/articuloAutorInvitado.asp?idarticulo=1&rev=73 (14/II/2008). En el mismo sentido puede leerse el artículo de Rosalía Winocur (2007): "Nuevas tecnologías y usuarios. La apropiación de las tics en la vida cotidiana", *Telos*, nº 73. En línea en http://www.campusred.net/TELOS/articuloexperiencia.asp?idarticulo=1&rev=73 (14/II/2008).

en arte y tecnología o *Imaginación atrapada* o *Alternativa teatral* (www.tecnoescena.com, www.alternativateatral.com y www.imaginaciónatrapada.com 23/IV/2008) corroboran que esta preocupación se arraiga entre los investigadores y entre los creadores.

El director de *Alternativa teatral*, ("página donde habitan las tribus teatrales", según reza en su subtítulo), Javier Acuña, dice en entrevista realizada por Diego Braude (2008):

> La mirada apocalíptica está buena, pero... todo es fatalismo, y el mundo siempre está por destruirse, ¿no? Como que el mundo siempre está al borde de la destrucción, y probablemente sea algo real, pero ahí es donde me parece que aparece la reflexión artística. Yo creo que los artistas son verdaderamente los únicos que pueden salvarnos del progreso tecnológico catastrófico, de la visión fatalista. Porque yo creo que no es la única cuestión posible que te plantea la tecnología, que ahí es una cuestión de pura resistencia a lo nuevo, que la gente de teatro lo tiene mucho. Quizás pase algo de esto que la tecnología por ahí pone en crisis algo del concepto teatral, no sé por qué la gente se resiste tanto. Y de hecho, quienes vos ves en teatro que se vinculan con la tecnología, es gente que ya está vinculada, o que por ahí, como los de Monoambiente, terminan accidentalmente por encontrar un recurso que después cuando lo usan empiezan a ver las posibilidades. Pero yo creo que eso está en gestación, y nosotros lo que queremos es participar de esa gestación de cuál es esa identidad artístico-tecnológica, al menos en relación a la escena[7].

Contribuimos a ello con esta monografía de *Icono 14*. En ella encontrarán una selección de nueve artículos además de una bibliografía comentada sobre teatro, comunicación y nuevas tecnología, realizada por Alberto Hermida; una relación de páginas webs, blogs y sitios relacionados con el teatro en general, el teatro y las nuevas tecnologías y el teatro en Internet, elaborada por Javier Lozano. Igualmente se puede leer una entrevista con el dramaturgo y director del Teatro Lope de Vega de Sevilla, Antonio Álamo, a cargo de Valerio Durán, y un breve texto dramático inédito, *Dikadoa*, pensado para ser montado escénicamente con nuevas tecnologías, cedido por su autor para esta publicación, el director de escena Alfonso Zurro, a quien agradecemos especialmente esta colaboración.

De los artículos de investigación, hemos procurado ofrecer una variedad que comprenda la relación del teatro con las tecnologías externas a él y las modernas formas de comunicación. Así, encontrarán el artículo de **Juan Antonio Ríos Carratalá** que tiende el puente tradicional entre el teatro y el cine, centrándose en el caso de *Atraco a las tres*, como ejemplo de obra de la

[7] Diego Braude (2008): "Entrevista a Javier Acuña", en *Imaginación atrapada*, versión en línea en http://www.imaginacionatrapada.com.ar/Teatro/entjavieracuna.htm (23/IV/2008).

cinematografía clásica española de comedia adaptada para su representación escénica en ***Atraco a las tres*** *(1962): Actualización cinematográfica y versión teatral*. **Rafael Cremades**, por su parte, se encarga de las relaciones entre teatro y televisión, con una propuesta para el análisis de obras teatrales adaptadas para televisión, bajo el título *Análisis de la puesta en imágenes del teledrama*. El uso de la tecnología como fijación del texto escénico es la propuesta sobre la que reflexiona **Fernando Melgosa** en su artículo *La documentación audiovisual del espectáculo*. **Mabel Brizuela** escribe sobre la obra *Caleidoscopio*, de Gustavo Montes donde la tensión entre la pantalla y el escenario se revela en su artículo *Entre la imagen y el silencio. La palabra escindida en Caleidoscopio***, de Gustavo Montes**. Las distancias entre el relato y lo dramático quedan estudiadas en las páginas de **Vicente Peña** sobre *Espacio dramático y espacio narrativo*.

La nueva sociedad filtrada por medios y máquinas exige nuevos planteamientos ante el hecho teatral, la obra de teatro, la recepción y la creación. A veces esa sociedad recurre todavía al teatro, a la dramatización sin mecanizar, como medio que cuenta con la imaginación por actores y receptores sin necesidad de más tramoyas tecnologías. A esto refiere el uso de los cuentos dramatizados en la educación sobre los que se habla en el artículo de **Julia Iglesia** titulado *Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria*. A pesar de ello, los videojuegos, en consolas, en Internet, las nuevas relaciones virtuales conforman nuevos modos de representación que hacen necesaria la reflexión sobre los términos simulación, representación… De ello trata **Virginia Guarinos** en el artículo *¿Representar o simular? Esa es la pregunta. Los límites de la representación*. Otras formas de ocio relacionadas con la espectacularidad pueden llegar a situarse al mismo nivel que la experiencia teatral y ése es el tema sobre el que gira el artículo *La hibridación en las nuevas formas dramáticas y espectaculares del siglo XXI*, firmado por **Inmaculada Gordillo**. Y cierra este volumen virtual el trabajo de **Valeria Cotaimich** sobre ciberteatro con el título *Hacia un teatro de cyborgs. Artes escénicas, tecnología/s y subjetividad/es*. En este último artículo se encontrará también una relación sobre la actividad teatral y tecnológica en Argentina, país que despunta en estos momentos tanto en práctica como en líneas de investigación sobre el tema, motivo por el cual se incluyen dos firmas de autoras argentinas en esta monografía, las compañeras Mabel Brizuela y Valeria Cotaimich.

El dramaturgo checo Karel Capel escribió la obra *R.U.R.* (Robots Universales Rossum) en 1921, supuesto inventor de la palabra *robot* (él inventó el concepto y su hermano Josef le puso

nombre, *esclavo* en su lengua) que aparece por primera vez en ella, probablemente no imaginaba que el modelo de mundo de ficcionalidad no verosímil, de ciencia ficción, que plantea esta obra, iba a convertirse casi en realidad efectiva. Lo que en aquel momento eran hombres interpretando a robots, ahora son cyborgs, hologramas, fantasmagorías interpretando a hombres, sustituyendo a actores. Y aún no hemos llegado a 2021, ni siquiera un siglo ha sido necesario.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

ATRACO A LAS TRES (1962): ACTUALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA Y VERSIÓN TEATRAL

Juan A. Ríos Carratalá

Catedrático. Universidad de Alicante. España

Resumen

El éxito popular y de crítica obtenido por *Atraco a las tres* (1962) ha propiciado su consideración como un clásico de la comedia cinematográfica española. En un marco de frecuentes adaptaciones al teatro de películas que han gozado de una buena respuesta del público, la comedia dirigida por José Mª Forqué fue llevada a los escenarios durante la temporada 2001-2002 y, casi simultáneamente, su guionista y productor, Pedro Masó, fue el artífice de un *remake*: *Atraco a las tres… y media* (2003). El artículo analiza los procesos de adaptación seguidos en ambos casos y las dificultades para mantener los rasgos que singularizan la popular comedia de los años sesenta.

Palabras clave

Atraco a las tres. Pedro Masó. Comedia cinematográfica. Versiones teatrales y remakes.

Abstract

The film *Atraco a las tres* (José Mª Forqué, 1962) is considered a classic within the genre of Spanish comedy films due to its popularity with the public and the overwhelming positive critiques. This film was readapted for the stage in the theatre season 2001-2002, while simultaneously, Pedro Masó (scriptwriter and director) readapted the classic in 2003 and called the film *Atraco a las tres…y*

media. This article analyses the process of adaptation for the stage and for the screen and looks at the difficulties in maintaining the unique features of this classic comedy.

Key words

Atraco a las tres - Pedro Masó - Comedy - Film remake - theatre version

Introducción

La cartelera teatral está necesitada de éxitos populares y, desde hace varias temporadas, los busca con cierta frecuencia en películas españolas y norteamericanas conocidas por el público. Su adaptación presupone una relativa garantía de cara a la taquilla. Este proceso ha conseguido resultados desiguales y ha seguido caminos que van desde la traducción al lenguaje teatral hasta la creación de nuevas y originales obras de teatro a partir de los referentes cinematográficos. No cabe, pues, una valoración global de una de las características de la cartelera contemporánea, tan necesitada de inspiración en fuentes ajenas para buscar los cauces del éxito popular.

Objetivos

El objetivo básico será el análisis de la comedia cinematográfica dirigida en 1962 por José Mª Forqué en relación con su adaptación teatral y su *remake* impulsado por Pedro Masó, el guionista y productor de la primera. Asimismo, se establecerán los criterios seguidos en los respectivos procesos de adaptación al teatro y actualización de la comedia cinematográfica original, así como las variaciones en la clasificación genérica derivadas de dichos procesos. Finalmente, se valorará la conveniencia y oportunidad de una tarea cuyos resultados en pocas ocasiones están a la altura de las películas que se intentan recuperar para la escena o la pantalla.

Metodología

Análisis comparativo de los elementos fundamentales de las tres obras citadas, así como de las circunstancias de producción y publicidad que propiciaron la adaptación teatral y la actualización cinematográfica de la comedia dirigida por José Mª Forqué.

Atraco a las tres fue uno de los escasos éxitos populares del teatro español durante la temporada 2001-2002. La productora Fila 7 confió en la dirección del joven Esteve Ferrer para sacar adelante la versión teatral, escrita por Blanca Suñén, de una comedia cinematográfica considerada como un clásico de nuestro cine desde poco después de su estreno a principios de los sesenta[1]. Había motivos para esperar la respuesta positiva del público. La película era de sobra conocida gracias a sus frecuentes pases por televisión y su divulgación en diferentes formatos audiovisuales. Contaba, además, con la poco habitual coincidencia del favor popular y de la crítica, que desde su estreno ha elogiado el trabajo de quienes intervinieron en una comedia realizada en estado de gracia por parte del guionista (Pedro Masó), el director (José Mª Forqué) y, sobre todo, el extenso reparto de intérpretes con brillantes trayectorias cinematográficas: José Luis López Vázquez, Manuel Alexandre, Alfredo Landa, Agustín González, Gracita Morales, José Orjas, Rafaela Aparicio, Cassen… Los responsables del proyecto teatral imaginaban, con fundamento, que el recuerdo de este reparto permitiría esbozar una sonrisa a buena parte del hipotético público, tanto el adulto que conoció los momentos estelares de estos actores como el más joven que los ha seguido a través de la

[1] La película fue estrenada en Madrid el 10 de diciembre de 1962. Con un presupuesto de 4.960.000 pts, había sido clasificada como de 1ºB con la correspondiente subvención de 1.736.000 pts. Estos datos auguraban una discreta acogida que se vio confirmada en las primeras semanas, pero pronto aumentó su prestigio y popularidad hasta el punto de que se repuso con frecuencia durante los años sesenta, fue distribuida por numerosos países y se ha convertido en un clásico de la programación televisiva y una comedia estudiada como modelo de cine popular.

televisión, donde la reposición de sus películas es una constante con buenos resultados de audiencia. El desafío consistía en que ese recuerdo, convenientemente actualizado, sirviera como acicate para acercarse a unos teatros donde otros actores, también populares, intentaban cometer un nuevo atraco a las tres en el Banco de los Previsores del Mañana.

Los responsables de Fila 7 centraron sus esfuerzos en la búsqueda de un reparto concebido para satisfacer las expectativas de un público mayoritario que se decanta por el género cómico. A pesar de contar con un buen respaldo presupuestario, esta tarea suele resultar compleja en la actualidad por la competencia que representa el cine y, sobre todo, las series televisivas que, desde hace varias temporadas, se han convertido en la fuente fundamental de la popularidad y los ingresos económicos para los actores. De hecho, el reparto sufrió frecuentes cambios a lo largo de los meses que la adaptación estuvo en cartel y sólo cuando fue estrenada en el Centro Cultural de la Villa de Madrid, enero de 2002, contó con todas las estrellas capaces de garantizar el «gancho popular»: Carmen Machín, Iñaki Miramón, Javivi y Manuel Alexandre.

La presencia de este veterano actor era fundamental de cara al supuesto homenaje a la película de José Mª Forqué y, sobre todo, para la promoción en prensa de su adaptación teatral. El dossier de la productora y las entrevistas concedidas así lo prueban. Las críticas periodísticas subrayan unánimemente la emoción del actor y el público gracias a una presencia más simbólica que necesaria desde un punto de vista teatral. En la película Manuel Alexandre era el picarón Benítez que galanteaba a Gracita Morales y pedía anticipos a cuenta del atraco. Cuarenta años después, encarnaba al entrañable Don Felipe que en la comedia original había protagonizado José Orjas con su habitual acierto. El papel del veterano cómico en la versión dirigida por Esteve Ferrer tenía un carácter menor y las limitaciones de la edad lo redujeron más. No obstante, lo importante en el escenario era su mera presencia. Manuel Alexandre subrayaba la pretendida continuidad entre la película y una adaptación que buscaba la fibra sensible y nostálgica del público.

El resto del reparto se seleccionó con la garantía del protagonismo de un Iñaki Miramón que había obtenido importantes éxitos en los escenarios con diversas comedias y la colaboración de actores populares gracias a sus apariciones televisivas. Mientras Manuel Alexandre era entrevistado para promocionar el estreno, los carteles también subrayaban la presencia en los escenarios de unos intérpretes queridos por el público de las series. Se combinaba así dos circunstancias capaces de propiciar el éxito en taquilla, aun a riesgo de no poder ensayar todos los días necesarios, admitir el lucimiento individual de algunos intérpretes y alterar el reparto con sustituciones por causa de los compromisos profesionales de quienes viven, fundamentalmente, de la televisión. El riesgo se asumía porque lo importante era crear una expectativa con las representaciones en Madrid. Después, la publicidad obtenida amortiguaría los cambios en las dadas en provincias y las reposiciones en la misma capital, que contaron con otros intérpretes seleccionados con similares criterios aunque no tuvieran tanta popularidad[2]. Había, por lo tanto, dos circunstancias buscadas por la productora y con gancho de cara al público: un título conocido vinculado con el humor y un reparto de los que animan la taquilla. Todo lo demás era secundario, incluso la propia adaptación y su dirección.

El éxito de la película original supone a menudo un obstáculo para su adaptación a los escenarios. Los responsables de la misma temen la posibilidad de alterar las claves de una obra conocida y exitosa. Sus esfuerzos se centran en la búsqueda de un correlato teatral para lo que ha funcionado en las pantallas. El resultado suele ser una especie de traducción, cuyo problemático encaje en el lenguaje escénico revela a menudo su origen cinematográfico. Ignoro los márgenes de actuación de Blanca Suñén a la hora de llevar a cabo la adaptación de *Atraco a las tres*, pero es evidente su rechazo, voluntario o no, de la posibilidad de crear una nueva obra teatral a partir del

[2] De acuerdo con una práctica habitual, la obra fue rodada durante el otoño de 2001 en una gira por provincias, después estrenada en Madrid con el reparto estelar y, posteriormente, inició la segunda fase de la gira que dio paso, en el otoño de 2002, a nuevas representaciones con un reparto distinto en el madrileño teatro Apolo.

material aportado por la película. Su opción resulta demasiado respetuosa con la misma, incluso hasta una literalidad en la estructura y los diálogos que, paradójicamente, provoca en el escenario unos resultados distintos a los obtenidos en las pantallas. Cualquier adaptador debía ser consciente de la brillantez del guionista a la hora de crear situaciones divertidas y escribir unos diálogos con réplicas difíciles de mejorar. Pedro Masó, con la colaboración de Vicente Coello y Rafael J. Salvia, tuvo uno de sus momentos felices durante las nueve noches en las que, según sus palabras, redactó el texto que luego sería supervisado por los citados guionistas. Nada sobra ni nada falta en el guión definitivo, pero está concebido para un lenguaje cinematográfico y su traslación casi literal a los escenarios chirría con cierta frecuencia.

Bernardo Sánchez siguió una línea más independiente del texto original en su adaptación de *El verdugo* (1963), de Luis G. Berlanga, estrenada con gran éxito en la temporada 2000-2001 bajo la dirección de Luis Olmos. La espectacular acogida obtenida por la obra tal vez supuso un acicate para realizar, poco después, una tarea similar con la comedia de José Mª Forqué. Sin embargo, los criterios seguidos en las respectivas adaptaciones fueron divergentes. Mientras Bernardo Sánchez buscó lo teatral en la película para fundamentar una obra cuya independencia resulta coherente con el respeto al original, Blanca Suñén optó por una traducción. Su literalidad origina un híbrido de dudosa correspondencia con la comedia cinematográfica. La orientación costumbrista y hasta sainetesca de la misma se transformó en una farsa cómica por el trabajo de los intérpretes y el director, pero también contribuyó una adaptación incapaz de potenciar lo teatral del guión para trasladarlo a un lenguaje distinto y, sobre todo, adecuar los contenidos a unas circunstancias alejadas de la España de los años sesenta. La preocupación por incluir todas las réplicas brillantes del original apenas permitió actualizar el planteamiento que hace de la ilusión, del sueño de superación de uno mismo, una constante capaz de superar el paso del tiempo. Este objetivo habría requerido una

reflexión creativa más independiente del guión que, en la versión de Blanca Suñén, sólo queda podado y ordenado para hacerlo viable en un escenario.

La versión teatral de *El verdugo* subrayó lo universal de su contenido y sacrificó lo circunstancial, aunque tuviera un indudable atractivo y fuera de sobra conocido por los espectadores. No pretendió jugar con una nostalgia de escaso valor creativo, sino alumbrar una obra válida para el escenario y el espectador del año 2000. Así lo entendieron Bernardo Sánchez y los responsables de la compañía Teatro de la Danza cuando obviaron buena parte de los contenidos costumbristas o dejaron en un relativo segundo plano el tema de la pena de muerte. El escenario no podía recoger detalles de ambientación que quedaron grabados con especial fortuna en la película. La profundidad de campo es una posibilidad de la pantalla cuya adaptación al escenario resulta poco menos que imposible. Había que atender a lo esencial y recrearlo con la debida continuidad; hasta alcanzar la hondura capaz de hablarnos de un individuo atrapado por la vida, un verdugo de indudable actualidad al margen de que su profesión sea un recuerdo del más negro pasado.

Blanca Suñén, supongo que a instancias de la productora y en colaboración con el director, optó por una vía de menor riesgo. Resulta deudora en exceso del guión original y propicia los altibajos de una realización teatral que podía gustar al público mayoritario y la crítica, pero no aportaba nada nuevo a lo creado por la película. El homenaje se transforma así en una invitación a la nostalgia y, a partir de la misma, se anula cualquier posible vínculo de continuidad con nuestro presente. Sonreímos al recordar escenas, personajes y diálogos ahora vistos en un escenario, establecemos como espectadores las inevitables comparaciones con sus referentes cinematográficos, pero la obra se convierte en una ceremonia del recuerdo, bastante divertida y entrañable, más que en un motivo de interés desde el punto de vista estrictamente teatral.

La adaptación de *Atraco a las tres* resulta entretenida y hasta gozosa en medio de las sonrisas compartidas con el resto del público. También podemos justificarla como un digno homenaje a un

título que forma parte de nuestros recuerdos. Marcos Ordóñez, en su comentario publicado en *El País*, afirma que «es una función desigual, con torpezas casi infantiles y grandes bajones de ritmo, pero hecha con tanto cariño a la comedia española clásica y a sus cómicos que acaba resultando simpática» (16-III-2002). De acuerdo, pero ese cariño no supone una actividad creadora y queda pendiente la pregunta de si la puesta en escena aporta algo al margen de la película original. Ninguno de sus responsables parece habérselo planteado como un requisito para su labor, resuelta siempre de acuerdo con los caminos más seguros de cara al éxito popular.

La versión teatral de *Atraco a las tres* respeta la localización de la historia en la España de principios de los sesenta, evocada mediante elementos añadidos como las referencias televisivas para reforzar el componente nostálgico y simpático. No obstante, lo que en la película era un presente mostrado de acuerdo con la tradición sainetesca, de plena vigencia por entonces en un cine español que actualizó su componente costumbrista (Ríos Carratalá, 1997), en la versión de Blanca Suñén y Esteve Ferrer se convierte en un motivo para la nostalgia resuelto en clave de farsa. Javier Villán, en su crítica publicada en *El Mundo* (14-I-2002), señala que «Ferrer aplica a la dirección un estimulante desparpajo que tiene bastante de farsa y un poco de sainete». Altera así el modelo original, verdaderamente complejo por sus equilibrios y requisitos interpretativos, para decantarse por un registro más cercano a su experiencia como actor procedente del mundo del clown y director especializado en musicales. El farsesco resultado se percibe en lo esquemático del desarrollo de las escenas, en la caracterización caricaturesca de unos tipos desprovistos del fondo social, laboral y familiar que los justificaba en la película[3] y en la interpretación de los actores, que actúan con

[3] Esteve Ferrer pretende lo contrario en sus declaraciones a la revista *Artez* con motivo del estreno: «Quería que todos los personajes, desde el primero al último, tuvieran un punto más humano, más tridimensional que en la película. Aquí todos tienen un porqué, son complementarios» (nº 55, noviembre 2001). En la misma entrevista, el director afirma que los personajes de la película «parecen salidos de un cuento», lo cual nos hace pensar su escasa familiaridad con la tradición

notable libertad por una falta de dirección o, tal vez, porque la misma les anime a sobreactuar como consecuencia de una desconfianza en los tipos originales. Aunque los responsables de la versión los mantengan porque forman parte de una estructura coral compensada gracias al acierto de Pedro Masó, su concreción en el escenario se vuelve más estridente y artificiosa. Desconocemos los problemas del pusilánime Cordero con su novia o el pandemónium que para el conserje Martínez supone su vuelta a casa tras la jornada laboral, pero reímos con el peculiar tartamudeo de un Javivi que opta por llevar la bufanda del Atlético de Madrid como guiño al espectador o la televisiva interpretación de Javier Calvo, sólo necesitada del subrayado de las risas enlatadas. Ambos trabajos funcionan si nos olvidamos de una comparación con los realizados por Agustín González y Cassen a las órdenes de José Mª Forqué, pero tras las sonrisas es perceptible una falta de imaginación, de trabajo creativo, para superar los límites de lo previsible.

Algo similar sucede con la puesta en escena del director y la escenografía firmada por Carlos Montesinos. El respeto a la literalidad del guión provoca la necesidad de recurrir a frecuentes cambios de localización, resueltos con relativa pericia técnica, aunque escasos de imaginación para engarzarlos con la debida continuidad. Frente al ritmo y la fluidez de la comedia original, uno de los rasgos más alabados por la crítica, su versión teatral se resiente del exceso de interrupciones, fruto del intento de trasladar al escenario la literalidad de un guión con diferentes localizaciones. Una escena memorable de *El verdugo,* la búsqueda del protagonista por parte de la Guardia Civil en las cuevas del Drac, fue recreada por Bernardo Sánchez en un cine sin perder su significado, aportando algunas notas nuevas para enriquecer la ambientación y evitando un trasiego de localizaciones que, a pesar de las innovaciones tecnológicas, en el teatro resultan complejas y hasta agotadoras cuando se reiteran. Sin embargo, en la versión teatral de *Atraco a las tres* no se escatima ni un solo cambio de

sainetesca de la que bebió un Pedro Masó también atento a los referentes italianos que, en clave de humor, recrearon otros atracos imposibles.

escenario y la tramoya hasta se convierte en protagonista en un momento determinado, como una especie de homenaje a los afanados técnicos. Se lo merecen, al igual que los responsables de una iluminación que permite otros cambios más rápidos y efectivos, pero queda la impresión de una falta de ritmo y continuidad, de una obra teatral que casi requiere la presencia de unos intermedios publicitarios para que no se perciba su yuxtapuesta estructura.

Estas relativas deficiencias son menores en comparación con la dificultad que supone contar con un reparto a la altura del que protagonizó la película. Pedro Masó siempre se ha considerado «el autor» de *Atraco a las tres,* hasta el punto de que en varias declaraciones públicas ha minusvalorado la aportación de sus colaboradores en el guión y ha comentado el escaso aprecio que el proyecto mereció a José Mª Forqué y los distribuidores. Vanidades de productor al margen, el peso del film recae en unos intérpretes que se encuentran especialmente a gusto en sus papeles. Esta circunstancia facilitó que, a lo largo de un rodaje con un buen ambiente, los enriquecieran con numerosos matices. José Luis López Vázquez nunca nos recordó tanto a Groucho Marx como en su papel de «Fernando Galindo, un admirador, un esclavo, un siervo», que encabeza al grupo de inocentes atracadores. Manuel Alexandre borda a Benítez con su sonrisa irrepetible para sablear y pedir anticipos. Agustín González da las primeras muestras de su maestría en el arte del enfado. Ningún otro cómico se ha cabreado con el mismo acierto en nuestro cine. Alfredo Landa debuta en la pantalla, con un sueldo de 10.000 pts., para encarnar al tímido Castrillo, que supone un adelanto de los excelentes papeles que interpretará en *Ninette y un señor de Murcia* (1965) y *La niña de luto* (1964) a las órdenes de Fernando Fernán-Gómez y Manuel Summers, respectivamente. Gracita Morales todavía no se había encasillado en su tipo, repetido en tantas comedias de los años sesenta que popularizaron a una actriz convertida en su propia caricatura. En esta película mantiene el gracejo exhibido en *Maribel y la extraña familia* (1960), también de José Mª Forqué, y provoca nuestras sonrisas con su papel de secretaria pizpireta que gana un sobresueldo gracias al televisor puesto a disposición de los vecinos.

José Orjas demuestra de nuevo que su mejor época fue la postrera de una larga trayectoria como actor de reparto, tarea en la que también aparece una Rafaela Aparicio siempre eficaz y entrañable. El convincente trabajo de Cassen, por último, permite suponer que su éxito en *Plácido* (1961), de Luis G. Berlanga, pudo ser menos fugaz de haberse sometido a la dirección de directores que controlaran sus excesos. En definitiva, juntar un reparto de estas características suponía la clave del éxito. Y también de la misma película, pues eran actores que estaban a gusto en unos tipos que conocían a la perfección y les permitían aportar los rasgos que les hicieron queridos por los espectadores. Pedro Masó debería compartir con ellos una mayor cuota de la autoría.

El trabajo del reparto que intervino en la versión teatral, al menos durante las representaciones en el Centro Cultural de la Villa de Madrid, fue digno y voluntarioso, coherente con un montaje donde había más voluntad de diversión que diversión, según Marcos Ordóñez. Los actores consiguieron, además, alentar la regocijada respuesta del público con recursos de probada eficacia ante espectadores que no necesariamente conocían la comedia original. Nada podemos objetar, salvo sus propias limitaciones y que tuvieran demasiado en cuenta lo realizado por sus homólogos en la película. Esta actitud, supongo que propiciada por un director poco sobrado de alternativas, les lleva a una competencia imposible y desecha otras posibilidades donde hubieran podido brillar con luz propia. La imitación suele ser poco creativa y, por el contrario, el trabajo de los intérpretes originales se desarrolló en unos términos que alentaron una creación genuina donde estaban verdaderamente a gusto. Tal vez porque intuían que este título les ayudaría a consolidar su popularidad y su carrera cinematográfica, mientras que el objetivo del reparto de la versión teatral estaba más diluido. Algunos incluso verían su trabajo en los escenarios como una interrupción de su presencia en las series televisivas, como una forma de comprobar en directo el alcance de su popularidad mediática.

Pedro Masó siempre ha gozado de un buen olfato para conocer los gustos del público. Cuando triunfó en *Atraco a las tres* ya había colaborado en los guiones de varias comedias con el denominador común del éxito popular: *Manolo, guardia urbano* (1956), *Los ángeles del volante* (1957), *Las chicas de la Cruz Roja* (1958), *El día de los enamorados* (1959), *Tres de la Cruz Roja* (1961)… En 1962, coincidiendo con la película que nos ocupa, escribió el guión de *La gran familia*, uno de los títulos presentes en los recuerdos de varias generaciones. Esta condición de artífice de un cine popular nunca le ha abandonado. Resulta, pues, lógico que, en la estela del éxito obtenido por la versión teatral, el productor y guionista también sacara adelante un *remake*: *Atraco a las tres…y media.*

Pedro Masó contrató para su dirección al portorriqueño Raúl Merchand, desconocido en España y con un escaso bagaje de títulos. Sustituyó al director originalmente previsto, Joaquín Oristrell, que podría haberle dado un tono más personal a la realización mediante el recurso a una memoria compartida con los espectadores. La adaptación de este «*remake* muy libérrimo [sic]», según el productor, fue firmada por él y Joaquín Andujar. Para el reparto se volvió a contar con Iñaki Miramón y Manuel Alexandre, que repitieron sus papeles de la versión teatral, así como tres actores (Josema Yuste, Josep Julián y Cristina Sola) que por entonces estaban triunfando en las series televisivas y otros que con su colaboración contribuyeron a crear una película de rostros conocidos: Chus Lampeavre, Carlos Larrañaga, Pedro Reyes, Neus Asensi, Manolo Royo y Marta Fernández Muro. La nota erótica la puso Elsa Pataky, cuyo papel como la Katia Durand que seduce a Galindo pasa de ser una cantante de cabaret a una presentadora de televisión. Pedro Masó siempre encuentra con facilidad el correlato a la hora de concebir la actualización de su comedia, que suele pasar por una explicitud sin imaginación.

La acción se traslada a las fechas navideñas del 2001, cuando la inminente llegada del euro supone una oportunidad ideal para perpetrar el atraco. Fernando Galindo se erige de nuevo en el

cabecilla de un grupo de trabajadores convertidos en atracadores, pero que han perdido buena parte del sabor costumbrista de la comedia original. Su *remake* resulta entretenido, el trabajo de los intérpretes es digno y la dirección está bien resuelta como una labor artesanal o de encargo. Nos encontramos ante una película en la que el productor se ha convertido de nuevo en el autor. Su actualización del guión se limita a evitar los anacronismos y a incluir situaciones eróticas o diálogos con tacos que no habrían pasado la barrera de la censura en 1962. Katia Loritz, por ejemplo, era el imposible objeto del deseo de Galindo en la comedia original, mientras que en su *remake* podemos disfrutar de las reiteradas apariciones de una Elsa Pataky que exhibe generosamente su belleza. Y se acuesta con Iñaki Miramón. No más profundos son otros cambios, aunque lo actualizado sea pertinente en gran medida. Así sucede con un atraco que ya no podía resultar tan ingenuo como el de 1962. Aquella oficina de los inicios de la etapa desarrollista se ha convertido en otra moderna con sofisticados medios de seguridad. Los improvisados atracadores emprenden una tarea más compleja cuyo desenlace, ante la previsible inverosimilitud, en el montaje final es elidido de forma sorprendente. No parece importar, pues prevalece el objetivo del entretenimiento con unos personajes que han pasado de ser los antihéroes de un discurso sainetesco -«gente sencilla, inocente y buena», según Pedro Masó- a émulos de un Dioni u otros personajillos del *famoseo* televisivo. La consecuencia es la aparición de unos tipos mucho más planos, apenas enriquecidos por los intérpretes, y una pérdida del referente costumbrista que les daba el carácter entrañable y creíble de la comedia original.

Un ejemplo clarificador lo encontramos en los divergentes finales de las dos versiones. En la original, los supuestos atracadores acaban evitando el verdadero atraco, cometido por una banda de extranjeros para la tranquilidad de la censura y los espectadores de la época. Los oficinistas son unos héroes circunstanciales que, en realidad, nunca abandonan su condición de antihéroes resignados, con la excepción de Galindo, a una vida mediocre y gris a las órdenes de Don Prudencio. En la

nueva versión, no sólo consiguen el botín y burlar a las huestes bancarias del prepotente Otto Schültz, sino que les vemos disfrutar de los millones en un paraíso caribeño, rodeados de cocoteros y en compañía de bellezas que nos recuerdan la publicidad de las agencias de viajes. El sueño de los oficinistas se hace realidad[4] sin que la censura de la etapa franquista nos recuerde que el mal nunca debe triunfar.

Esta libertad no supone necesariamente una mejora en el desenlace. Al igual que sucediera con antecedentes franceses e italianos (*Rififi*, 1955, de Jules Dassin y *Rufufú*, 1958, de Mario Moniceli), o con películas españolas que siguen la estela de los atracos imposibles: *Los dinamiteros* (1963), una insólita y amarga comedia de Juan G. Atienza, la frustración del final se impone con la lógica de un género donde el atraco tan sólo es un motivo para ilusionar a unos protagonistas que, por su condición social y económica, ni siquiera tienen el derecho de soñar. Convertirlos en millonarios en medio de hermosas mujeres y al son de ritmos caribeños supone una cesión al público mayoritario. Y resulta más conservadora que la realizada por la imposición de las normas de censura. El final agridulce, de obligada resignación que no deja en el olvido la necesidad de seguir soñando, es propio de la tradición sainetesca en la que se inserta la comedia original. El desenlace feliz y convencional de la nueva versión se ajusta mejor a una comedia de entretenimiento lista para ser olvidada a la espera de una nueva comedia con idéntico final. Por el camino hacia lo banal se han perdido píldoras como las dichas por Galindo cuando al odioso Don Prudencio, el nuevo director de la oficina, le toca la lotería jugando al número trece: «Y luego no quieren que haya revoluciones», o cuando el mismo personaje intenta imaginar un futuro al margen de las restricciones morales de su modesto pasar: «Cuando uno es rico todo vale». Son frases sueltas, probablemente ingenuas en su

[4] Pedro Manuel Villora, en su reseña de la versión teatral publicada en *ABC*, escribió que «*Atraco a las tres* pone en escena los sueños de la clase trabajadora» (15-I-2002). La afirmación es discutible y cuesta considerar a Pedro Masó como portavoz del imaginario colectivo de una clase social.

búsqueda del sentido común, pero que apuntan un largo recorrido ausente en un *remake* donde todo se consume en la inmediatez del entretenimiento.

Atraco a las tres…y media pasó por las carteleras con la discreción de tantos otros títulos a la espera de unas emisiones por televisión para cuadrar el presupuesto. Cinco años después ya casi nadie recuerda esta comedia, mientras que la memoria de los espectadores que utilizamos este recurso como guía para evitar confusiones nos conduce a la versión original. Y no cabe la añoranza porque la podemos recuperar con absoluta facilidad. La pregunta es inevitable: ¿merece la pena, desde un punto de vista creativo, acometer una versión teatral o un *remake* cinematográfico?

Conclusiones

Los dos casos comentados evidencian una clara iniciativa comercial por parte de sus responsables. Fila 7 o Pedro Masó P.C. consideraron que el rescate de *Atraco a las tres* podía ser una buena oportunidad para obtener beneficios económicos. Al margen de supuestos homenajes, la versión teatral y el *remake* fueron concebidos con la intención de llegar al público mayoritario y todos los elementos puestos en juego son coherentes con esta lícita pretensión. Un título conocido y vinculado al humor, actores con gancho popular, directores dispuestos a realizar una adaptación nada conflictiva o arriesgada… son ejemplos del proceder de unas productoras convertidas en impulsoras de un proceso creativo cuya corrección profesional apenas rompe los márgenes de lo previsible. En tan estrecho marco todavía cabe una labor creativa a partir de una reflexión en torno a la obra original, pero resulta poco probable y destinada, en el mejor de los casos, a satisfacer las demandas de un público minoritario.

La sorpresa que supuso el éxito multitudinario de la adaptación teatral de *El verdugo* tiene otras claves. Bernardo Sánchez es un investigador familiarizado con la obra de Rafael Azcona desde

hace bastantes años. No recibió un encargo que debía satisfacer en un plazo fijo, sino que a partir de los estudios publicados sobre su también amigo fue reflexionando acerca de la teatralidad de un guión que conocía a la perfección. De ese conocimiento, profundo y pausado, surgió una nueva obra coherente con la película. Se trata de un proceso cuya maduración lleva años y, desde luego, no actúa a instancias de un hipotético beneficio empresarial. La sorpresa, relativa, fue la masiva respuesta del público. La enseñanza, alentadora, fue que el trabajo bien hecho también puede ser recompensado con el éxito popular.

La versión teatral de *Atraco a las tres* y su remake están, por el contrario, en la línea de las películas que han pretendido actualizar otros títulos clásicos y populares de Fernando Fernán-Gómez, la ya citada *Ninette y un señor de Murcia*, Edgar Neville, *La vida en un hilo* (1945) o el mismo José Mª Forqué, la también citada *Maribel y la extraña familia*. Sus nuevas versiones cinematográficas (*Ninette* (2005), de José Luis Garci, *Una mujer bajo la lluvia* (1992), de Gerardo Vera y *Cásate conmigo, Maribel* (2002), de Ángel Blasco[5]) han sido acogidas con frialdad y, sobre todo, no han aportado nada a unos originales que, por el contrario, han desvirtuado en aspectos fundamentales. Los *remakes* se suelen escudar en pretendidos homenajes, pero probablemente el único que merece la pena emprender desde una perspectiva creativa sea el del reencuentro crítico con unas películas que sólo han envejecido a los ojos de quienes consideran que el presente comienza cada mañana. Esos mismos espectadores no sienten la necesidad de reencontrarse con su memoria y, por lo tanto, pueden prescindir de títulos vinculados de alguna manera con el pasado. Somos otros los que nos interesamos por ellos y, salvo excepciones, los podemos disfrutar a plena

[5] La película de Ángel Blasco es un título «maldito» que apenas fue difundido. En el otoño de 2005, se estrenó una versión musical de la misma comedia de Miguel Mihura bajo la dirección de Ángel Montesinos. A las pocas semanas desapareció de la cartelera madrileña en medio de un sonoro escándalo por las irregularidades cometidas por la productora. Era el año del homenaje a Miguel Mihura con motivo de su centenario, pero también de un manifiesto oportunismo de quienes, sin ningún respeto, se aprovechan de la fama del comediógrafo.

satisfacción en su formato original. El único homenaje, pues, que concibo con un sentido crítico y creativo es la difusión y conocimiento de este legado cinematográfico, aunque tampoco conviene rechazar unos trabajos como los comentados. Su dignidad profesional sirvió para el regocijo de los espectadores y, supongo, alguno tendría la curiosidad de volver a ver o descubrir la divertida y sainetesca película dirigida por José Mª Forqué. Ya es bastante.

Bibliografía

RÍOS CARRATALÁ, Juan A. (1997), *Lo sainetesco en el cine español,* Alicante, Universidad de Alicante.

SÁNCHEZ, Bernardo (2000), *El verdugo,* Alcobendas, Teatro de la Danza de Madrid.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

ANÁLISIS DE LA PUESTA EN IMAGEN DEL TELEDRAMA

Rafael Cremades Salvador

Doctor por la Universidad Complutense

Resumen

Se propone un modelo para el estudio de la puesta en imagen de los discursos teatrales adaptados para televisión. Una vez aclarados los conceptos de teledrama y de puesta en imagen relacionada con la puesta en escena puramente teatral, se iniciará el análisis a través de los cinco elementos fundamentales: personajes, espacio, tiempo, acción y la propia imagen audiovisual televisiva.

Palabras clave

Análisis - Puesta en imagen - Discurso teatral - Televisión - Personajes - Espacio - Tiempo - Acción - Imagen audiovisual - Teledrama.

Abstract

A model is proposed to analyse the adaptation of theatre speeches on television. Once teledrama concepts have been explained and how it is performed on television related to the purely theatre staging, the analysis begins using the most important elements: characters, space, time, action and the own audiovisual television image.

Key words

Analysis - Television Performance - Theatre Speech - Television - Characters - Space Time - Action - Audiovisual Image - Teledrama.

Introducción

Desde estas páginas se desea contribuir a resucitar ese cadáver de las adaptaciones al medio técnico audiovisual de obras teatrales.

Al iniciar este trabajo surge la presunta necesidad de aclarar, sobre todo, dos conceptos: el teledrama y la puesta en imagen.

El afán de abortar en televisión el vocablo teatro, como uno de sus géneros, obliga a buscar una denominación que signifique el producto televisivo basado en un texto dramático teatral.

Cada medio tiene su lenguaje específico y cualquier cambio de soporte precisa la adaptación del texto -una transducción- porque el proceso de comunicación en cada caso es diferente. Obviar esto parece una falta de respeto y -en ocasiones- hasta una aberración. El discurso audiovisual suele respetar, en su significante, el significado deseado por el autor del texto teatral originario. Incluso, se deben respetar, en el texto dialógico del guión literario del teledrama, construcciones, giros, léxico, etc., propios del autor de la obra teatral.

Así pues, el realizador -que suele ser el adaptador- trata de respetar –aunque relativamente, dadas las características del medio televisión frente al teatral– el paratexto, es decir, las acotaciones (descripción de decorados, mobiliario, vestuario, aspecto exterior del comediante, etc.) y didascalias (sugerencias al actor y al director para la interpretación y la puesta en escena). Hay que tener en cuenta que una puesta sobre escenario no es lo mismo que la puesta en escena e imagen del teledrama. La aportación del realizador en cuanto a los elementos propios de la imagen (escala de planos, su articulación, encuadre, angulación, profundidad de campo, etc.) es importante y no figura en el texto literario originario.

Cuando se adapta una obra de teatro para la televisión, es conveniente no perder de vista las características del telefilm. Su planteamiento temporal debe ser más breve que en teatro, y el total ha de aproximarse –salvo necesarias excepciones– al módulo de una hora y quince minutos, sin incluir los bloques publicitarios. Generalmente se reduce el tiempo de la representación por estar en juego el difícil mantenimiento de la atención del telespectador y para evitar su fatiga. A partir de aquí los responsables de la empresa pueden mantener contacto con los realizadores con objeto de determinar la posibilidad o no de acortar al mínimo eficaz la duración de los teledramas (salvo retransmisiones y desarrollo en tiempo real). En algunas ocasiones será factible y en otras no. En los casos negativos, la empresa podría incluso plantearse el cambio de obra.

Se eliminan escenas de relleno y se evitan algunas redundancias con objeto de evitar al telespectador cierta lentitud, que sobrelleva mejor el espectador teatral. A veces procede la

actualización de algunos lexemas y expresiones. También será preciso evitar o acortar los parlamentos, que pueden sustituirse por acciones escénicas que la cámara enfatice. Los diálogos se harán concisos y se acortarán las escenas. Utilizando el *zoom*, las cámaras destacarán acercamientos o planos detalle de todos aquellos elementos de decorado, acción o *atrezzo* que sean importantes en la diégesis, como puertas, reacciones de personajes, armas, etc., evitando hacerlo con comentarios o alusiones de los actores.

El número de personajes será reducido. Por ejemplo, cinco comediantes al mismo tiempo se perderían en un plano general. Esto nos obliga a renunciar a textos con excesivo número de integrantes en acción, o de excesiva duración, o con un desmedido decorado, o abundantes acciones no esenciales para la línea dramática principal. Esto puede obligar a la eliminación de personajes episódicos o al recurso de la revelación oral para informar al espectador de algunos hechos ocurridos fuera de campo.

La proximidad de la cara del actor -que la cámara enfatiza o distingue- tiene más fuerza que ciertos parlamentos teatrales, escritos para la expresión de interés, sorpresa, alegría, etc., de los personajes. Hay diálogos que suenan bien en teatro pero que, por la proximidad de los personajes, pueden oírse falsos en televisión. El adaptador ha de cuidar, más que en el original teatral, que el guión televisivo posea su lenguaje específico y un desarrollo de la acción claro, sencillo y preciso.

Se considera inadecuada la fórmula teatro –con prefijo, sin él o con complemento– para cualquier producto televisivo. Si se trata de televisión resulta incongruente hablar de teatro, salvo para agregar la expresión "basado en la obra teatral homónima de...". Así se ha hecho, por ejemplo, cuando el origen ha sido una novela, como *Cañas y barro*, *La barraca*, *Fortunata y Jacinta*, *La Regenta*, *Los gozos y las sombras*, y otras.

En cuanto al título del programa es preciso olvidarse de denominaciones como: ***Teatro***, *Tele**teatro***, *El **teatro** de siempre*, ***Teatro** breve*... Nos parecen aceptables cualesquiera de los ya utilizados sin el vocablo teatro: *Primera función*, *Butaca de salón*, *Sesión de noche*... y, sobre todo, *Estudio 1*, que también podría ser *2*, *3, 4* ó *5*...

Se entiende como **teledrama** el producto televisivo cuyos guiones, literario y técnico, se basan en un texto específicamente teatral, convenientemente adaptado al medio televisión y grabado con sus facilidades.

Dicho esto, se precisa que el teledrama es un género televisivo con vocación de ser realizado, fundamentalmente, en estudio.

Las grabaciones en escenarios teatrales o naturales, sin previa adaptación, resultan productos impropios y sólo pueden considerarse retransmisiones, no teledramas. En ellas, creación y comunicación pueden ser simultáneas o no, pero la primera se está produciendo en un medio (teatro) y la comunicación en otro (televisión). La figurativización y estructuración de unos sistemas de signos que crean un sentido depende del medio de comunicación elegido y en modo alguno podemos crear teatro y emitirlo por televisión si antes no se ha adaptado y, por tanto, convertido en un producto televisivo. Ubersfeld (1997; 28) dice que "las fotos y los vídeos no son más que herramientas imperfectas en las que se pierden las propias condiciones de la comunicación teatral y la respuesta del receptor".

La grabación de una obra de teatro (salvo grandes espectáculos), en un escenario o exteriores, y su exhibición a través del medio televisivo podría calificarse de aberración. La difusión por TV de un espectáculo teatral se convierte en una pálida aproximación a la representación directa en un escenario y se deteriora. Los elementos tridimensionales pierden la profundidad, el espacio global se recorta ofreciendo fragmentos y no detalles[1], desaparece la fuerza de los espacios en *off*, los movimientos internos se distorsionan y se hacen menos perceptibles, se dificulta la apreciación de la proxémica, se pierde –en demasiadas ocasiones– el fondo, se reduce la gama musical, la voz se desnaturaliza, se aborta la influencia del telespectador en el espectáculo, etc. Se admiten las retransmisiones de todos aquellos espectáculos en grandes escenarios de complicada o ineficaz adaptación. En ese caso se encontrarían la ópera, el ballet, las funciones al aire libre –como las producidas por grupos como Els Comediants– los acontecimientos deportivos, las corridas de toros, etc.

En cuanto a la puesta en imagen, se trataría de la puesta en escena televisiva, es decir, el concepto de puesta en escena teatral a la que se agregan los elementos específicos del medio televisivo.

---

[1] ***La diferencia entre detalle y fragmento está clarificada por Omar Calabrese (1994; 86-89). Así como el detalle es concomitante con el entero, en el fragmento, ese espacio total está in absentia. El detalle se percibe a partir del completo y se ve siempre como integrado en ese espacio global que nunca se pierde. Por ejemplo, mediante el zoom o el travelling llegamos al detalle desde el entero. No sucede así con el fragmento, cuyos límites son interrumpidos hasta considerarlo aislado. Si los límites del detalle llaman a la re-constitución, en el fragmento obligan a la "re-construcción. El fragmento es explicado. El detalle explica de manera nueva el sistema mismo".***

Son componentes de la puesta en escena los relativos a las cuatro primeras unidades básicas: personajes, espacio, tiempo y acción. En el sistema de la imagen visual y auditiva entran en la puesta en escena el movimiento interno, el cromatismo, la textura, la música y los efectos. El movimiento escénico es, quizá, el elemento más determinante de la puesta en escena.

En la fase de la puesta en imagen se inserta el inventario de planos, su escala y su articulación, el encuadre, la angulación, la acción en campo o fuera de él, los movimientos de cámara, la profundidad de campo, la colocación de los espacios bisagra (bloques publicitarios y créditos) y los efectos visuales.

En la producción de un teledrama se dan las dos fases.

La televisión es lenguaje –como dice Eco– dotado de una tercera articulación. Esta nueva articulación aparece cuando el signo, que ha pasado por las dos articulaciones del texto literario, recibe otro significado específico de la imagen televisiva que refuerza la intencionalidad de los autores. Este lenguaje específico televisivo está en posesión de todo receptor, aun cuando no sea consciente de ello. El telespectador medio distingue conceptos como montaje (o edición), iluminación, escala de planos, primer plano, encuadre, profundidad de campo, secuencia, escena, bloque, *flash-back*, etc.

El teledrama, en su principio, es literatura, aunque con vocación de puesta en imagen. Es, pues, el conjunto de actos de lenguaje (no sólo de lengua) que se resuelven en una combinación de unidades sintácticas de todo tipo (texto expresado, música, lenguaje cinésico y proxémico, espacio, tratamiento de la imagen, tiempo, etc.), y que convierten el enunciado en enunciación. Al mostrar unas imágenes audiovisuales reforzadas con la prosodia, con la expresión corporal, el aspecto exterior, y la acción del comediante, dentro de un espacio escenográfico, en un tiempo y con una iluminación y un tratamiento de imágenes específico, la literatura se hace viva y hasta las cosas **dicen**.

Los signos escénicos poseen una doble función significativa: caracterizadora y funcional. Determinado salón puede caracterizar a una familia acomodada, pero a la vez, es un espacio para recibir, leer, conversar... vivir. Un lujoso sillón puede ser trono de Enrique IV y, a la vez, un mueble para sentarse y descansar. Una vajilla de aluminio caracteriza a una familia pobre y una de porcelana a unos personajes acomodados, pero ambas sirven para comer. Una luz azulada puede caracterizar la noche y ser atmósfera adecuada para el asesinato.

En el teledrama se dan las dos funciones primarias: expresión y comunicación. Con la primera se exteriorizan pensamientos y sentimientos provocando, a través de la función comunicativa, representaciones, y suscitando emociones en el telespectador.

Tomando como referencia los elementos dramáticos teatrales de Kowzan (1992; 189) se ofrece la Tabla 1 aplicada al teledrama:

Tabla 1

DAD SICA	ELEMENTOS	SISTEMA	SIGNO	PERTENENCIA	INTU
ONAJE	PALABRA	TEXTO PRONUNCIADO	AUDITIVO	COMEDIANTE	TI
	PROSODIA				
	ASPECTO FÍSICO	EXPRESIÓN CORPORAL	VISUAL		ESPACI
	GESTOS				
	ADEMANES				
	MOV. EXPRESIVOS				
	POSTURAS				
	PROXÉMICA				
	MAQUILLAJE	APARIENCIA EXTERIOR DEL COMEDIANTE			
	PELUQUERÍA				
	INDUMENTARIA				
	VISIÓN LINGÜÍSTICA	PERSONAJE Y ACTOR			
	ACTANTE				
	CARACTERIZACIÓN				
	COMEDIANTE				
ACIO	DECORADO	ESPACIO ESCENOGRÁFICO		EXTERIOR AL COMEDIANTE	
	MOBILIARIO				
	UTILERÍA AMBIENTE				
	ILUMINACIÓN Y EFEC.				
MPO	DE REPRESENTACIÓN	EXPRESIONES DEL TIEMPO	TEMPORAL		TI
	REPRESENTADO				
	VERBAL				
	ESTACIONAL				
	ATMOSFÉRICO				
	DÍA/ NOCHE				
CIÓN	MODALIDAD	CARACTERÍSTICAS DE LA ACCIÓN	AUDITIVO Y VISUAL	COMEDIANTE	ES
	MANIPULACIÓN				
	SANCIÓN				

	CONFLICTOS				
	INTRIGAS				
GEN AL Y *TIVA*	ENCUADRE	PUESTA EN IMAGEN VISUAL Y AUDITIVA	VISUAL Y AUDITIVO	DENTRO Y FUERA DEL COMEDIANTE	ESP TI
	ESCALA PLANOS				
	ARTICULACIÓN				
	ANGULACIÓN				
	PROFUND. DE CAMPO				
	MOV. DE CÁMARA				
	MOV. INTERNO				
	CROMATISMO				
	TEXTURA				
	CAMPO				
	MÚSICA Y EFECTOS				

Objetivos

Los principales objetivos son:

a) Configurar un modelo de análisis del discurso teatral adaptado a televisión.

b) Posibilitar -a través del mismo- el estudio comparativo de las diversas unidades analizadas, tanto en el eje sintagmático *–in praesencia–* como en el paradigmático *–in absentia*. Es decir, redundancias necesarias, isotopías, etc., en el mismo teledrama, o relaciones entre elementos pertenecientes al mismo autor (del texto teatral literario, del realizador del teledrama) dentro del género correspondiente (tragedia, comedia cómica, comedia dramática, etc.) o entre los diversos géneros, diferentes épocas, etc.

c) Establecer diferencias con el discurso teatral originario.

d) Evidenciar que el punto de vista idóneo para este estudio es el del receptor del mensaje, subrayando el carácter pragmático del trabajo.

e) Demostrar la facilidad de hibridación del teatro y de la televisión.

Metodología

De acuerdo con la afirmación del profesor Vidal-Beneyto hecha pública en la presentación del programa Europa Mundi en Santiago de Compostela en el año 2000, “Nada hay más práctico que una buena teoría”. La metodología de este trabajo posee los rasgos característicos del carácter

científico: es teórica, tanto en su origen como en su fin. Presenta, además, unas conclusiones eminentemente prácticas en las que interactúan lo teórico y la experiencia.

La toma de datos del teledrama y el tratamiento efectivo que reciben son los componentes de esta investigación. La fidelidad al principio empírico se materializa en una descripción coherente, exhaustiva y tan simple como ha sido posible. Lo más importante es la ausencia de contradicciones; luego, la exhaustividad; y después, la simplicidad. El modelo ha nacido con el estudio de las unidades básicas presentes en la puesta en imagen de una obra de teatro adaptada para su producción y difusión a través de la televisión. Todas se han analizado desde los puntos de vista cuantitativo y cualitativo, partiendo de una valoración pormenorizada de cada una y llegando a la consideración de la obra completa.

El método puede calificarse como **inductivo-deductivo**. La inducción conduce de lo particular a lo general, comprendiendo la obtención de los datos. La deducción viene identificada por su clasificación, su enfrentamiento con las ideas teóricas concomitantes, y la consecución de las conclusiones.

La metodología sigue -como todo desarrollo científico- la doble vía **analítico-sintética**. Primero distingue y segmenta los elementos de la realidad para después –en el análisis– recomponer, con objeto de lograr una visión estructural.

Es un procedimiento **selectivo** que concentra su análisis en los elementos pertinentes, tratando de trascender esas apariencias que tienen tanta importancia en los espectaculares medios que nos ocupan. Es útil prescindir de lo accidental yendo a lo esencial, a lo trascendido, para evitar errores de accidente.

Las fuentes para la realización son mixtas. Las primarias son la cinta de vídeo o el DVD correspondiente al teledrama. Como fuentes secundarias se utilizan los textos teatrales originarios y –si es posible– los guiones literario y técnico del teledrama y el cuaderno del realizador.

Artículo

El texto dramático –dentro del plano de la expresión– distingue los planos textual y escénico. El primero comprende el cuerpo literario y contiene dos categorías: texto dialogado y para-texto; el escénico contiene la puesta en escena y la puesta en imagen.

Este modelo de análisis se inscribe en el plano escénico y considera –por ejemplo en el personaje– los datos cuantitativos que subrayan la determinación de su importancia, así como la prosodia, la expresión corporal, la apariencia externa, su caracterización y las relaciones con el resto de las *dramatis personae*, más que un estudio de la lengua del texto escrito.

El análisis del teledrama considera el de sus cinco sistemas básicos: personajes, espacio, tiempo, acción y tratamiento de las imágenes visual y auditiva, encuadrados en los planos de coherencia semántica y en los del significado.

Consideramos como planos de coherencia semántica: el plano elemental, el intermedio y el textual.

El **plano elemental** comprende las unidades mínimas con significado. Generalmente son las escenas.

El **plano intermedio** integra los elementos contemplados en el plano elemental en unidades de coherencia mayores como las situaciones, los cuadros o los actos.

En el **plano textual** se llega al análisis del discurso completo.

Los signos en un proceso de comunicación –como el teledrama– producen significado en los planos del objeto, del sujeto y de la inter-subjetividad.

En el **plano del objeto**, si un signo acompaña al habla crea significado. Condiciona y define –sobre todo– el contexto y el significado de los signos lingüísticos; realza el signo verbal y potencia el significado de los signos prosódicos como, por ejemplo, la entonación o el acento (un acento irónico se potencia con una ligera sonrisa). Los signos cinésicos que sustituyen al habla son **indicadores**, si se refieren a personas y objetos presentes o al espacio; **icónicos**, si aluden a una característica elegida al azar; **simbólicos**, si la relación significante/significado se basa en la convención.

En el **plano del sujeto** se relacionan con el personaje respectivo. Expresan: edad, sexo, *status* social, nivel cultural, profesión, complexión física, estado anímico, rasgos característicos, emociones, sentimientos y otras circunstancias. Los cinésicos pueden ser, por ejemplo, defectos

físicos, gestos infantiles, gestos característicos del hombre o de la mujer, gestos propios de un rol determinado, gestos soeces, gestos del beodo, etc.

En el **plano de la inter-subjetividad** tienen que ver con las relaciones entre las *dramatis personæ*. Actúan la mayor parte de las veces junto a signos lingüísticos y regulan el proceso de interacción.

La sucesión de los signos en el escenario requiere una segmentación horizontal sin olvidar que la simultaneidad de signos acústicos y visuales por unidad de tiempo en medios audiovisuales, como la televisión, exige la segmentación vertical. La primera permite analizar las relaciones sintagmáticas entre unidades de un mismo sistema y con la segmentación vertical se aprecian las relaciones paradigmáticas entre elementos de diversos sistemas.

Interesa el análisis de los componentes de cada uno de los sistemas y el estudio comparado de todos ellos. Después, al contrastar resultados, se obtendrán las conclusiones correspondientes, por géneros, autores, etc. Igualmente se trabajaría con unidades menores como decorado, mobiliario, iluminación, etc.

El elemento primario del lenguaje teatral o del teledrama es el comediante. De lo que no se puede prescindir en estos lenguajes es del ser humano en su doble rol de actor-personaje y de espectador.

El comediante que interpreta al **personaje** más que hablar, **dice**, y enriquece un texto rigurosamente literario con una adecuada prosodia en la que entran, como recursos importantes, las pausas y los silencios. De manera que hay una voz, pero también un silencio que –aunque no se oiga– se "escucha" y se siente. Además, el actor subraya y redunda con gestos, ademanes, posturas, proxémica y movimientos expresivos. Su caracterización –que no sólo es física– se completa con maquillaje, peluquería e indumentaria. La ausencia de muchos de los elementos citados también le identifica.

Se puede definir el **espacio** como una forma articulada desde la extensión para darle una cierta significación. Es como la extensión en la que se sitúan cuerpos y objetos. Articulado y construido por el sujeto, el espacio –que no la extensión– está íntimamente relacionado con él.

En el teledrama, y desde el punto vista del telespectador, no se llega jamás al espacio orgánico[2]. Se mueve en un espacio perceptivo[3].

---

[2] ***Es el espacio de la acción.***

Por lo que se refiere al **tiempo**, los comediantes y los espectadores teatrales confluyen en el presente, mientras que en el teledrama lo hacen en pasado. Es un elemento manipulado y manipulable en cuanto a sucesión o simultaneidad de acción.

El ser humano es **acción** expresada en el discurso, y la expresión –oral, escrita, cinésica, musical y demás– es una de las funciones del lenguaje. La consecuencia inmediata es que el lenguaje es acción y, como no existe lenguaje sin pensamiento, éste se halla ligado a la acción.

Heidegger afirmó "soy lo que digo". Se podría añadir que **somos lo que hacemos**.

Se parte del origen de la palabra drama: *δραμα*, de *δραω* = *hacer*. Decir es una acción verbal. Los gestos encierran la adecuación de elementos faciales y los ademanes precisan de la colocación de nuestros miembros: ambos son parte de los movimientos expresivos de los actores. Una expresión musical se resuelve mediante acordes, que son combinaciones armónicas; las sinfonías o los conciertos tienen movimientos; en la puesta en escena los personajes se mueven para situarse, para presentar una postura, para hacer mutis; el movimiento en televisión se logra mediante el recorrido de un pincel electrónico. Todo se resuelve arbitrando actuaciones.

Los eventos son las acciones y los acontecimientos. Las primeras se consideran como provocadas por un agente animado; los segundos, causados por un factor ambiental o una colectividad anónima.

La acción se analiza al nivel de texto completo. Los elementos que la componen son: las situaciones, su fragmentación, la conexión entre ellas, las transformaciones, el esquema narrativo y relaciones, configuración de las situaciones, y los componentes de la acción.

La quinta unidad básica es la **imagen** visual y auditiva.

Las imágenes del teledrama reproducen un objeto perceptivo, pero excluyen del mundo que ve ya que ni siquiera participa en su constitución. En la función teatral se elige el punto de vista, el encuadre y el plano, y se privilegia la figura, elementos que en televisión vienen impuestos. En el teledrama se percibe la imagen empobrecida con relación a lo representado.

Entran en la constitución del plano de la expresión visual los elementos geométricos elementales (punto, línea y plano), el cromatismo, la textura, la mayor o menor presencia de luz, el contraste, la dimensión, la proporción, el movimiento, y sus relaciones compositivas.

Sin más dilación se estructura el modelo de análisis de las cinco unidades básicas del teledrama.

---

[3] ***Se llega con los sentidos.***

1.- Ficha identificativa

Tomando la fuente primaria (cinta o DVD) se prepara la ficha identificativa del teledrama, procediendo a la significación contextual del mismo (condiciones históricas, políticas, culturales, sociales, etc.) y describiendo –en síntesis– el argumento (tabla 2).

Tabla 2

Nombre de la obra:	Género:
Autor de texto literario:	Realizador de teledrama:
Decorado:	Iluminación:
Música:	Efectos:
Sonido:	Vestuario:
Coreografía:	Peluquería:
R E P A R T O	
PERSONAJE	***INTÉRPRETE***
Fecha de la producción:	

2. Doble lectura del texto

Es necesario descomponer el texto teatral en segmentos fácilmente identificables (generalmente escenas), señalándolos con claridad en la copia de trabajo. Si no se dispone del guión literario del teledrama, se revisa el texto dialógico en su fuente primaria, corrigiendo la copia del drama originario. Así mismo se revisa el para-texto. A este inicio del proceso se le ha llamado **doble lectura del texto**.

Es conveniente materializar en una tabla los personajes que intervienen en cada uno de los segmentos.

La valoración de las diferencias entre la transducción a guión literario del teledrama y el texto literario teatral originario se realiza, fundamentalmente, al nivel del texto dialógico. En este apartado es común suprimir y no agregar líneas y réplicas en la adaptación, con objeto de obtener la duración aconsejable para el espacio televisivo. La puesta en escena y en imagen del teledrama es específica del medio televisivo y tiene, por tanto, sus requerimientos particulares. No obstante, suele responder al para-texto de la obra de teatro, salvo en lo referente a movimientos internos de los personajes, supeditados a la situación de las cámaras, encuadres, etc.

3.- Personajes

El análisis de este apartado se estructura en los siguientes sistemas: texto pronunciado (inventario, características, signos supra-textuales, prosodia, modelo, orden diegético, modalidades argumentativas, sub-texto), expresión corporal, proxémica, apariencia exterior del comediante, visión lingüística, relaciones e importancia.

El primer criterio para el estudio de los personajes es su presencia o ausencia. En casi todos los casos, los personajes *in absentia* posen una gran importancia. Recuérdense casos como PEPE EL ROMANO, de *La casa de Bernarda Alba* o MAURICIO de *Madrugada*.

3.1.- Texto pronunciado

El análisis de este sistema se inicia, en el plano elemental, con el inventario de las intervenciones de los distintos personajes, indicando su participación en cada segmento. El número de escenas en que toma parte cada uno es un dato orientativo para calibrar su importancia. Se utilizará, por comodidad, la fuente secundaria.

Completados los segmentos elementales, cuadros y actos, se confecciona una tabla resumen por personajes y unidades intermedias y mayores (actos y plano textual).

Luego se señalan, por personajes, el número de réplicas y el de líneas o versos en cada segmento. Lo obtenido en el plano elemental se integra en el plano intermedio –en la misma tabla– sumando, por actos, las líneas o versos y se completan los datos a nivel del plano textual.

El número de monólogos, soliloquios, apartes y apelaciones[4] en cada segmento elemental y a nivel de los planos superiores es un dato que, como las réplicas, resulta eficaz en la evaluación de la importancia del personaje.

Dentro de los planos intermedio y textual se establecen las relaciones de coherencia o incoherencia entre réplicas.[5]

Otro dato fundamental es el de las características del lenguaje verbal, por personajes, comenzando por las cualidades primarias (intensidad, tono y timbre) en los tres planos de coherencia semántica. La intensidad se valora como alta, normal o baja; el tono es agudo, medio o grave y el timbre, de voz clara, apagada o profunda.

Los rasgos del lenguaje verbal se completan con las características gramaticales, sólo a nivel del plano textual. Son la corrección (depurada, normal o descuidada) y el léxico (cuidado, normal y vulgar)

Los signos supra-textuales o elementos verbales-signo realizan, dentro de las réplicas del texto dialogado, funciones de para-texto y, principalmente, son:

a) Caracterización de los personajes (*status* social, edad, cualidad psicológica, nivel profesional y cultural, origen, etc.).
b) Tiempo.
c) Decorado verbal (en el espacio o en la escenografía)
d) Acción verbal (descripción de acciones ocultas a la vista).

En el plano del sujeto, las cualidades primarias, las características gramaticales y los elementos prosódicos se pueden convertir en elementos verbales-signo de la edad, sexo, estado de ánimo (avergonzado, derrotado, alegre, humillado, culpable, optimista, deprimido, admirado, etc.), sentimiento, origen familiar, recursos económicos, extracción social, nivel cultural, etc.

El análisis prosódico suele circunscribirse al estudio de los personajes principales en los tres planos de coherencia semántica.

En cuanto a la **entonación**, se valoran, sobre todo, las oraciones interrogativas e imperativas, que son las que más se evidencian en el texto audiovisual.

---

[4] ***Cuando el comediante se sale de la ficción y se dirige directamente al público.***

[5] ***En la mayoría de los casos la relación es coherente.***

En el **acento principal**, la **dicción**, el **ritmo** y la **originalidad** se han tenido en cuenta los tipos indicados en la tabla 3, y se ha dado la importancia que corresponde a las **pausas**, los **silencios** y la **acentuación tónica** de las palabras.

Tabla 3

P R O S O D I A		**P E R S O N A J E S**					
ENTONACIÓN	**AFIRMATIVA/ NEGATIVA**						
	INTERROGATIVA						
	IMPERATIVA						
	DESIDERATIVA						
	FINAL						
	DUBITATIVA						
	DE COMPROMISO						
	OFENSIVA						
	FAMILIAR						
	RESPETUOSA						
	DESAGRADABLE						
ACENTO PRINCIPAL	**NO MARCADO**						
	IRÓNICO						
	ENFÁTICO						
	DESESPERADO						
	ALEGRE						
	DISTANTE						
	DE BURLA						
	DE INTERÉS						
	DE SORPRESA						
	DE DUDA						
DICCIÓN	**AFECTADA**						
	CLARA						
	CONFUSA						
PAUSAS							
TRANSICIONES							

SILENCIOS								
RITMO	**VELOCIDAD**	**ALTA**						
		NORMAL						
		BAJA						
	MELODÍA	**MONÓTONA**						
		UNIFORME						
		ASÍNCRONA						
ACENTUACIÓN TÓNICA DE PALABRA								
ORIGINALIDAD PROSÓDICA	**NACIONAL/ UNIVERSAL**							
	ÉTNICA							
	REGIONAL							
	CASTIZA							
	DE ÉPOCA							
	DEFICIENCIA FISIOLÓGICA							

Los modificadores distinguen estados psicológicos o fisiológicos. Son **calificadores**: respiración, cuchicheo, nasalidad, etc.; **diferenciadores**: risa, llanto, grito, tos, bostezo, etc.; y **alternantes**: intención de hablar o de interrumpir, interjecciones vocales no articuladas (*pst, tsch,* etc.) y otros.

En este estudio se prescinde de otros análisis que profundizan en el aspecto lingüístico de la obra literaria y se limita a la puesta en imagen televisiva de la obra originaria.

La sumisión, o no, al modelo aristotélico, la relación entre sus tres partes y los tipos de estructuras para unir los contenidos del discurso muestran otros puntos a señalar (Tabla 4).

Tabla 4

MODELO ARISTOTÉLICO (planteamiento, nudo, desenlace) :	
ORDO NATURALIS	***ORDO ARTIFICIALIS*** *(in media res)*

MODALIDADES ARGUMENTATIVAS							
AL	**CASUAL**	**CENTRADA**	**DISPERSA**	**COMPLETA**	**INCOMPLETA**	**LÓGICA**	**CR**

El **sub-texto** ocupa un lugar preferente en este modelo de análisis. Significa el mundo interior del personaje, lo sobreentendido, las razones ocultas al exterior y presentes en su interior, aquello que no se dice abiertamente, pero que se quiere decir, lo existente aunque encubierto (Tabla 5).

Tabla 5

ESCENA	RÉPLICAS		SUB-TEXTO
	PERSONAJE	TEXTO	

3.2. Expresión corporal

Se estudian gestos, ademanes, posturas, movimientos expresivos y una aproximación a la proxémica. Los tres primeros se analizan en los planos del objeto, del sujeto e inter-subjetivo. En el teledrama se entienden como intencionados. En el plano del objeto la cantidad de elementos agregados al habla suele ser muy superior al resto. Se identifican pormenorizadamente los correspondientes al plano del sujeto. Los movimientos escénicos internos se señalan en la puesta en imagen.

En cuanto a las posturas, puede ser interesante –aunque no es frecuente– significar la posición final, la locomoción (movimiento para obtenerla) y la velocidad para conseguirla. La postura nos ayuda en la caracterización del personaje y es indicativa de la predisposición o no para la acción (Tabla 6).

Tabla 6

GESTOS, ADEMANES Y POSTURAS		PERSONAJES					
PLANO DEL OBJETO	AGREGADO AL HABLA						
	INDEP. DEL HABLA						
	ESTILIZADOS						
	REALISTAS						
	AFECTADOS						
PLANO DEL SUJETO	ÉPOCA						
	ORIGEN						
	EDAD						

	SEXO						
	ESTADO DE ÁNIMO						
	ACTITUD						
	SENTIMIENTO						
	RECURSOS ECONÓMICOS						
	NIVEL CULTURAL						
	EDUCACIÓN						
	CATEG. PROFESIONAL						
	EXTRACCIÓN SOCIAL						
	DEFECTO FÍSICO						
	CONDUCTA DESVIADA						
	ESTADO DE SALUD						
	OTROS						
PLANO INTER-SUBJETIVO							
	Aquí se harán figurar los						
	nombres de los personajes						
	en el mismo orden.						

Los diferentes movimientos expresivos: prosbólicos[6], simpatéticos[7], simbólicos[8] y metafóricos[9], se valoran en intensidad, extensión y velocidad. La intensidad es alta o tensa, media y baja; la extensión corta, normal y ancha o ensanchada; y la velocidad lenta, normal y rápida. En el teledrama se considera **normal** la intensidad baja, la extensión corta y la velocidad lenta.

[6] ***Enfocan el sentido para percibir el mensaje.***

[7] ***Movimiento de todo el cuerpo para expresar un sentimiento.***

[8] ***Demostración de la fantasía. Por ejemplo, una mirada perdida.***

[9] ***Movimientos inteligentes. Por ejemplo, una mirada expresiva.***

3.3. Proxémica

Se procede después al análisis de la utilización del espacio por los personajes en la puesta en escena. Es el estudio proxémico. En el teledrama es aproximada.

La **proxémica** estudia las relaciones de comunicación a través de las distancias entre los personajes entre sí, entre los personajes y los objetos, y el lugar que ocupan los comediantes en el espacio dramático. A través de estas distancias el espacio comunica. Nuestra visión, como espectadores de este juego del espacio es mucho más efectiva en teatro que en televisión.

Se trata de determinar las distancias íntimas, personales, sociales o públicas.

Las personas tienden a situarse más próximas a quienes simpatizan; la proximidad depende también del carácter de los encuentros, de que éstos sean muy formales o amistosos e íntimos cuando llegan incluso a tocarse (Tabla 7).

Umberto Eco (1994; 329-330) mantiene vigentes las distancias citadas por Hall. Las distancias íntimas se mueven entre los 15 y 20 cm. Con la posibilidad del contacto físico; las personales, entre 0.75 y 1.25 m.; las sociales se encuentran entre 2 y 3.5 m. y las públicas por encima de este valor.

Tabla 7

ACTO PRIMERO			*ACTO SEGUNDO*				**ACTO TERCERO**			
PE.	**SO.**	**PÚ.**	**IN.**	**PE.**	**SO.**	**PÚ.**	**IN.**	**PE.**	**SO.**	**PÚ.**

3.4. Apariencia exterior del comediante

Se analiza, habitualmente, a nivel de plano textual.

El análisis, en el plano textual, se comprende el aspecto físico del actor (normal, delgado o grueso), su estatura (baja, media o alta) y su complexión (débil, normal o fuerte). También se reseñan los defectos físicos.

En lo referente a vestuario, peluquería, y utilería del comediante es conveniente su descripción por personajes.

Para las características de todos los elementos, se propone la tabla 8 para cada uno de los actos y su integración en otra para el teledrama completo.

Tabla 8

SISTEMA		ACTO					
		PERSONAJES					
MAQUILLAJE	DISCRETO						
	EXAGERADO						
	CARACTERIZACIÓN						
	OTROS						

PELUQUERÍA	**ÉPOCA**						
	ACTUAL						
	EXAGERADA						
	ESTILIZADA						
	DESCUIDADA						
	CARACTERIZACIÓN						
	OTRAS						
VESTUARIO	**ÉPOCA**						
	ACTUAL						
	EXAGERADO						
	ESTILIZADO						
	REALISTA						
	ELEGANTE						
	DESCUIDADO						
	PROFESIONAL						
	LUJOSO						
	POBRE						
	DISCRETO						
	TÍPICO						
	VULGAR						
	CROMATISMO						
UTILERÍA DEL **COMEDIANTE**	**ÉPOCA**						
	ACTUAL						
	EXAGERADA						
	ESTILIZADA						
	ELEGANTE						
	PROFESIONAL						
	LUJOSA						
	DISCRETA						
	TÍPICA						
	VULGAR						

3.5. Visión lingüística

El personaje es una unidad sintáctica y un lexema. Se presenta como metonimia[10] o sinécdoque[11] (por ejemplo, el loco bufón de *El rey Lear* es metonimia del rey en su locura), como metáfora[12]

[10] ***Sentido parecido de dos cosas diferentes.***

[11] ***Sentido parecido de dos cosas iguales.***

[12] ***Empleo de la expresión en un sentido diferente en parte.***

(FEDRA es metáfora de la conjunción del deseo y de su represión; en teledramas como *El tintero*, de Carlos Muñiz, hay gran cantidad de personajes metafóricos: CROCK es metáfora de la libertad, FRANK de la crueldad y los hay de la falsedad, del poder, de la inmoralidad, etc.), o como oxímoron[13] (CORDELIA, en *El rey Lear,* aparece como hija, siendo metáfora de vida, fecundidad y futuro, y como muda, siendo metáfora de muerte)

Como conjunto semiótico, cada personaje tiene una serie de rasgos distintivos: nombre, sexo, edad, características físicas del actor o envergadura, su aspecto externo (maquillaje, peinado, indumentaria), máscaras, hipérboles (por ejemplo, la BERNARDA interpretada por Ismael Merlo, el DON JUAN de Ana Mariscal o el HAMLET de Nuria Espert), etc.

El personaje puede venir codificado (galán, gracioso, etc.), conocido por su historia o su leyenda, con identidad prestada (aunque conocida por el telespectador), problemático. Es importante destacar si es definido antes o después de su primera aparición en escena, y si se trata de personaje *in praesentia* o *in absentia*.

Además, será un personaje estático (sin evolución en el teledrama) o dinámico (en caso contrario).También puede ser lineal o contrastado con respecto a los demás. Será un personaje encarnado si representa fenómenos abstractos (virtud, belleza, etc.)

Se indican las características de la interpretación de cada personaje (histriónica, austera, justa, fría, intensa, hiperbólica).

3.6. Relaciones

El personaje se relaciona con el autor del texto literario originario. Si éste, en su texto, le ha dejado indefinido, se trata de un personaje plano. Por el contrario, si ha proporcionado abundante información (tanto en didascalias y acotaciones, como en las réplicas de otros personajes o en la denominada auto-caracterización) le calificamos como figura redonda o personaje con relieve. Esta información siempre puede ser explícita o implícita. El código para transmitir estos datos puede ser verbal o extra-verbal. En el primer caso, en texto pronunciado; en el segundo, por signos no-verbales.

---

[13] ***Coordinación de dos antónimos.***

Es preciso establecer las diferentes relaciones de correspondencia o contraste, formales (de oposición, apoyo o indiferencia) y las interacciones entre personajes.

La interacción puede ser positiva (beneficiosa para el personaje), negativa (perjudicial) o neutra (no hay interacción) y conducirá al imprescindible **conflicto**.

Es común acudir a las propuestas por Greimas (1987) en su modelo actancial. El **remitente** guía al **sujeto** que busca un **objeto** en interés del **destinatario** (concreto o abstracto). En esta búsqueda, el sujeto y/o el objeto (dependiendo de donde suceda el conflicto) tienen sus **ayudantes** y sus **oponentes** (Tabla 9).

Tabla 9

REMITENTE ►			**► DESTINATARIO**		
AYUDANTES ►	**OPONENTES**	**SUJETO ►**	**► OBJ ETO**	**AYUDANTES ►**	**OPONENTES**

Los modelos actanciales por fragmentos se unifican considerando unidades mayores hasta llegar al plano textual por cada sujeto pertinente.

Estas relaciones, su forma y las interacciones, junto con el modelo actancial resultan útiles para la caracterización del personaje y contribuyen muy eficazmente a la determinación de la importancia de cada uno y a la evolución del drama.

Las relaciones entre los distintos elementos del sistema de los personajes suelen ser coherentes y así se hace notar.

3.7. Importancia de los personajes

Para fijar la importancia de los personajes se cuenta con los datos necesarios, tanto desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo.

Cuantitativamente se estudia el número de escenas en que el sujeto está presente (no sólo en pantalla), el texto pronunciado (el número de réplicas y el de líneas o versos), los cambios de vestuario, la copresencia de otros personajes, y el tiempo de permanencia en escena (no sólo en

pantalla). Este último puede ser fundamental (por ejemplo, el caso de ANITA, en *Las cartas boca abajo*, de Buero Vallejo, que no habla), al relacionar el número de escenas y el de réplicas con su medida en líneas o versos.

Desde el punto de vista cualitativo, se tendrán en cuenta la importancia del contenido de las réplicas, la existencia de monólogos o soliloquios, el posible idiolecto, la expresión oral y la gestual, la manera de andar y las posturas, los movimientos, la auto-calificación y la calificación por los demás, el *status* social y el nivel cultural. Se analizan las razones por las que el personaje dialoga con uno y no lo hace con otros.

Para la importancia de las réplicas se propone su evaluación en muy alta, alta, media-alta, media o baja; la expresión oral será buena, enfática, deficiente; la expresión gestual, normal, afectada, grosera.

La manera de andar, las posturas y los movimientos pueden ser elegantes, normales, vulgares, toscos, etc. En cuanto a los últimos, interesa también la aparición de los que se han considerado simbólicos o metafóricos.

Todas las características apuntadas hasta el momento nos permitirán realizar una calificación exhaustiva de los personajes.

4. Espacio

Se inicia con la descripción detallada de los elementos del sistema (decorado, mobiliario y utilería ambiente) y sus características principales: actual o de época, estilizado, exagerado o realista, elegante o vulgar, lujoso, clase media o pobre, típico, etc.

La espacialización refiere la deixis espacial, que sitúa lo ostensible, es decir, si se trata de espacio interior o exterior, y la identificación del espacio, que lo presenta en dimensiones menores (salón, dormitorio, cocina, etc.), reducidas (piso, casa, palacio, castillo, parque, etc.) y grandes (país, comunidad, ciudad, pueblo, etc.). La iconización expresa la significación (histórica, política, social, etc.)

Se concretan las características de la iluminación en los espacios dramático y escenográfico y al nivel que –según la obra– sea pertinente (Tabla 10).

Tabla 10

ACTO	CUADRO	ESCENAS	ILUMINACIÓN			
			AMBIENTACIÓN		PUNTOS DE LUZ	
			TIPO	SÍ	CLASE	CANT.
			EXTERIOR		LÁMPARA DE TECHO	
			INTERIOR		LÁMPARA DE PIE	
			DÍA		LÁMP. SOBREMESA	
			NOCHE		APLIQUE	
			AMANECER		FLEXO	
			CREPÚSCULO		VELAS	
			IRREAL		OTRAS	

Dentro de la utilería ambiente pueden adquirir especial relieve los **objetos-signo**. Hay teledramas en que este elemento cobra una extraordinaria importancia.

Sus características operativas son: la situación, que determina si se trata de un elemento físico, manteniéndose dentro del espacio visible, o de un componente lingüístico o verbal, fuera de dicho espacio; la fabricación aparente, que define su procedencia artesanal o industrial; su **estado** de conservación, es decir si parece nuevo o usado.

También su utilización, aclarando si, en su aplicación, es un objeto utilitario, profesional o de adorno; si parece lujoso o no; si su pertenencia es a la utilería –ambiente o de personaje– al decorado, al mobiliario o a la iluminación; y si ha sufrido, intencionadamente, un deterioro evidente en el desarrollo del teledrama.

Después, se analizan sus rasgos concretos: en cuanto al cromatismo, los matices dominantes y la temperatura. Respecto al estilo se señala si es de época, actual indeterminado, u otro; se valora el *status* social y el nivel cultural de los personajes, siempre que el objeto-signo los subraye.

Se señala la apariencia de sus rasgos distintivos (madera, plástico, tejido, metal, etc.) y, de acuerdo con ella, los rasgos pertinentes (riqueza, bienestar, elegancia, etc.) y los contextuales.

4.1. Tipología de los espacios

La segmentación considerada en el plano elemental se integra en un espacio único o dividido en módulos**,** tanto al nivel de cuadros como de actos. Si es modular, es preciso indicar las modalidades de conexión entre ellos (yuxtaposición, inclusión). Hay que tener en cuenta si es en anchura o en altura.

Existe la posibilidad de espacios "prótesis" o agregados (intra o extra-diegéticos) o de espacios aludidos**.** También pueden estar configurados por la música o por la luz. En el caso de espacio aludido –además del decorado verbal ya citado en los elementos verbales, dentro del plano elemental– puede tratarse de espacio en ***off*** (que puede tener gran importancia, como en *La tejedora de sueños*, de Buero Vallejo) o de espacio distante (del pasado o de los sueños).

4.2. Dinámica de los espacios

En la escenografía del teledrama es necesario adaptar la forma teatral, captando la acción desde los más diversos puntos de vista. Esto es una razón más para abandonar definitivamente las retransmisiones teatrales como tales. Los decorados, los muebles, la utilería y la colocación de los personajes se realizan teniendo en cuenta el necesario movimiento de las cámaras, que se posibilita, en gran medida, gracias a los elementos de decorado y *atrezzo* móviles. Puede romperse el decorado, aprovechar huecos y "violar" puertas y ventanas.

Los espacios pueden ser variables, si cambia decorado, mobiliario o utilería sobre un mismo espacio escénico (Por ejemplo: *La Fundación* de Buero Vallejo); cambiantes si se trata de varios espacios no simultáneos (*Casa de muñecas*, de Ibsen); múltiples si se trata de espacios simultáneos (*El grillo* de Carlos Muñiz), o fijos si se mantiene constante a lo largo de toda la función o grabación (*Hay que deshacer la casa*, de Sebastián Junyent).

4.3. Elementos de los espacios

De los componentes que conforman el espacio –salvo la iluminación– hay que definir los elementos constituyentes y los caracterizantes**.** Los primeros son los formantes del espacio dramático

(decorados, mobiliario y utilería de ambiente) y serán esenciales o no; los segundos se refieren a su influencia en la caracterización del teledrama.

Los elementos constituyentes pueden ser centrales si son indispensables en la escena o unidad segmentada (situación, cuadro, acto), o periféricos si podemos prescindir de ellos. Los elementos caracterizantes son extensos si caracterizan el drama, e intensos si no es así.

También es necesario señalar si tanto los decorados como el mobiliario y la utilería de ambiente funcionan principalmente como utilitarios, referenciales, cotidianos, históricos, simbólicos o de lo imaginario.

4.4. Estilística de los espacios

El tipo de arquitectura definirá si es actual, de época, futurista o indeterminada, si es rural o urbana. La unidad nos situará en la deixis menor, es decir, si se trata de salón, cocina, dormitorio, jardín, etc. En cuanto a los componentes se anotarán los principales, dentro de cada elemento. El ambiente será neutro, estilizado o concretado.

4.5. Transformación del espacio

Es fundamental que se expresen, al nivel del plano textual, los cambios experimentados por cada unidad a lo largo del teledrama.

La transformación se percibe como cambio. Si afecta al sistema espacio, lo podrá hacer en cualquiera de sus elementos: decorado, mobiliario, utilería o iluminación. El ejemplo más característico en nuestro teatro contemporáneo lo tenemos en *La Fundación*, de Antonio Buero Vallejo, producido en 1977. En este teledrama sufren transformación los cuatro elementos.

4.6. Relaciones en el sistema

Las relaciones entre las distintas unidades del espacio suelen ser coherentes y así se hace notar.

5. Tiempo

La temporalidad resume las características del tiempo. En su figurativización aparecen la época en la que se encuadra el teledrama, la estación, el tiempo de reloj (amanecer, día, mañana, tarde, crepúsculo o noche); en su iconización, si se trata de pasado, presente o futuro, y las relaciones que puede tener el tiempo con el clima y con el sentido de la diégesis.

La duración del teledrama, primero por segmentos elementales (generalmente escenas) y luego al nivel de unidades medias y totales (actos y obra completa) es un dato fundamental en el análisis. Esta cuantificación se refleja en las tablas 11 y 12.

Tabla 11

ACTO							
UNIDAD	DURACIÓN POR ESCENAS						
ESCENA	1	2	3	4	5	6	7
TIEMPO							
ESCENA	8	9	10	11	12	13	14
TIEMPO							
ESCENA	15	16	17	18	19	TOTAL	
TIEMPO							

Tabla 12

TOTAL TIEMPO REPRESENTADO							
UNIDADES DRAMÁTICAS MAYORES	PRIMERA PARTE	BLOQUE PUBLIC.		SEGUNDA PARTE	BLOQUE PUBLIC.		TERC PAR
		SPOTS	TIEMPO		SPOTS	TIEMPO	

TIEMPO REPRESENTADO							
TIEMPO DE LA REPRESENTACIÓN							
TOTAL TIEMPO DE LA REPRESENTACIÓN							

En cuanto a la representación del tiempo, se enfoca desde tres puntos de vista: Respecto al orden, según la disposición de los hechos en el eje temporal del tiempo representado, es decir, vectorial (progresivo o regresivo), no vectorial (*flash-back* o *flash-forward*), continuado, segmentado, sincrónico o anacrónico. Con relación a la grabación, continua o discontinua. En lo concerniente a la emisión, en directo o en diferido.

6. Acción

Teniendo en cuenta a Courtés (1997), se inicia este análisis con la descripción de la acción a través de los distintos segmentos elementales, intermedios y a nivel textual, bajo el concepto de **modalidad**[14], que forma parte del principio de organización del discurso. Corresponden al deseo de establecer una relación y son un medio de actuar sobre el receptor.

Se recorren las diversas escenas definiendo **sujetos de estado** (ser o estar) o **de hacer**, en las modalidades del */querer/, /deber/, /poder/* y */saber/*.

Cada modalidad tiene un significado. En la modalidad del */hacer/*, la afirmación del */poder-hacer/*, que es la **libertad**, nos lleva a la no afirmación */no poder-hacer/*, que supone la **impotencia**, mientras que el */poder-no hacer/*, que es la **independencia**, conduce al contradictorio */no poder-no hacer/* que da por hecha la **obediencia**. La afirmación del */deber-hacer/*, que considera **lo prescrito**, nos dirige a la no-afirmación */no deber-hacer/*, que admite **lo autorizado**; el */deber-no hacer/*, que cuenta con **lo prohibido**, nos transporta al contradictorio */no deber-no hacer/*, que es **lo permitido**.

[14] ***La modalidad se define como la manera de manifestarse las acciones de la persona.***

En los enunciados de estado, en la modalidad del /*estar* y *ser*/, la afirmación del /*querer-estar* y *ser*/, que representa **lo deseable**, nos lleva a la no afirmación /*no querer-estar* y *ser*/, que es **lo indeseable**. El /*querer-no estar* y *no ser*/, que indica **lo repulsivo**, nos conduce al contradictorio /*no querer-no estar* y *no ser*/, que admite **lo no repulsivo**. La afirmación /*poder-estar* y *ser*/ (**posibilidad**), nos transporta a la modalidad /*no poder-estar* y *ser*/ (**imposibilidad**), mientras que el /*poder-no estar* y *no ser*/ (**contingencia**) conduce al contradictorio /*no poder-no estar* y *no ser*/ (**necesidad**).

El acto o acción es una estructura que reúne ***performance*** y **competencia**. La primera se refiere a la acción realizada, es /*hacer-ser*/ o /*hacer-estar*/; la segunda incluye los conocimientos y habilidades requeridos para acometer la acción, es lo que /*hace-ser*/ o /*hace-estar*/. Courtés –siguiendo a Greimas– distingue entre competencia semántica y modal. La primera es un procedimiento a seguir y no un /*saber-hacer*/. La competencia modal es la que hace posible que la competencia semántica pase a realización del programa narrativo. El guión literario de teledrama sería la competencia semántica de un realizador, y la habilidad de éste para ponerla en imagen televisiva sería la competencia modal.

Se descubren las manipulaciones del /*hacer-hacer*/ calificando a sus manipuladores a los niveles cognoscitivos de la **seducción** o de la **provocación**, y a los niveles pragmáticos de la **tentación** o de la **intimidación**. Determinamos la sanción y su retribución por **saturación** (si la situación final representa la conclusión previsible de acuerdo con el planteamiento inicial), **inversión** (en el caso de que la situación inicial se convierta, al final, en su opuesto), **sustitución** (cuando la situación inicial presenta alguna conexión con la final), **suspensión** (si la situación inicial no encuentra solución en la situación final realizada) o **éxtasis** (cuando la variación es prácticamente inexistente). Como consecuencia de este juicio aparece la **retribución** en forma de recompensa o de castigo.

Una vez establecida la acción es más sencilla la segmentación del teledrama en situaciones, la calificación de las mismas (aislada, agrupada o encadenada) y el orden (lineal o dividido, efectivo o aparente, lógico o cronológico).Se puede establecer la conexión[15] y la consecuente relación entre

[15] ***Narrativa (dos situaciones mantienen una relación temporal), deductiva (una situación se deduce a partir de otra precedente), motivada (se realiza mediante cadenas de motivaciones, abductiva de tipo causal (se propone una situación como efecto de otra, sin mediación de una voluntad consciente), abductiva de tipo funcional (una situación producida por un sujeto intencionalmente, se propone como funcional al verificarse otra), conceptual o lógica (entre***

las mismas o entre grupos de ellas (de dependencia, independencia e interdependencia). Dos situaciones tienen una relación de dependencia (siempre de una con la precedente) si no pueden cambiar de lugar; serán independientes si pueden hacerlo, e interdependientes si una se relaciona con la precedente y ésta con la siguiente. Serán coherentes las situaciones entre las que existan relaciones de dependencia o de interdependencia.

Inventariamos, en los enunciados de estado y del hacer, las distintas modalidades, las *performances* y competencias de la acción, las manipulaciones y las sanciones. Todo ello configura el **esquema narrativo** (Tablas 13, 14, 15 y 16).

Tabla 13

M O D A L I D A D E S					
ENUNCIADOS DE ESTADO *(Querer, deber, poder y saber ser o estar)*			**ENUNCIADOS DEL HACER** *(Querer, deber, poder y saber hacer)*		
SIT. NÚ M.	**PERSONAJE**	**MODALIDAD**	**SIT. NÚ M.**	**PERSONAJE**	**MODALIDAD**

Tabla 14

A C C I Ó N			
PERFORMANCE		**COMPETENCIA**	
DESEO (/***Querer***-ser o estar/)		**DESEO** (/***Querer***-hacer/)	
OBLIGACIÓN (/***Deber***-ser o estar/)		**PRESCRIPCIÓN** (/***Deber***-hacer/)	
POSIBILIDAD (/***Poder***-ser o estar/)		**LIBERTAD** (/***Poder***-hacer/)	
CONOCIMIENTO (/***Saber***-ser o estar/)		**MODAL** (/***Saber***-hacer/)	

Tabla 15

dos situaciones no se da una relación que haga posible que una de ellas dé lugar a la otra, ni que se produzcan recíprocamente, ni que provoquen una tercera situación, ni que sean gestadas por esta última).

MANIPULACIÓN			
COGNOSCITIVA		**PRAGMÁTICA**	
SEDUCCIÓN	**PROVOCACIÓN**	**TENTACIÓN**	**INTIMIDACIÓN**

Tabla 16

SANCIÓN → RETRIBUCIÓN				
SATURACIÓN	**INVERSIÓN**	**SUSTITUCIÓN**	**SUSPENSIÓN**	**ÉXTASIS**

La acción es un comportamiento que desemboca en situaciones. Se califica como voluntaria o involuntaria, consciente o inconsciente, individual o colectiva, transitiva o intransitiva (producirá o no consecuencias), singular o plural (originará efectos en una o más personas), única o repetitiva.

Sólo después de haber analizado la acción, descubierto su esquema narrativo y determinadas las situaciones, sus conexiones y sus relaciones, se podrá realizar el inventario de los **conflictos** e **intrigas**, que son los componentes finales de la diégesis.

La función del conflicto es relacionar por oposición a los personajes entre sí.

La intriga establece una cadena de conflictos en una sucesión de situaciones, a través de la relación a uno de ellos que forma su nudo. La intriga puede contener numerosos conflictos, y en un texto puede haber muchas intrigas. La intriga puede ser, pues, simple y compleja.

7. Tratamiento de las imágenes

Esta última parte del análisis comprende las fases de la puesta en escena audiovisual y la específica puesta en imagen televisiva.

Se inicia el estudio de la puesta en escena con el tipo de la misma. Se tratará de una puesta realista, naturalista, simbolista, expresionista, etc. Y será rígida, estilizada, efectista, hiperbólica, etc.

Pavis (2000; 215) hace mención a la tipología de Lehmann y distingue tres puestas en escena:

1) **Metafórica**. Utiliza la escenificación como una metáfora del texto literario, comentándolo e ilustrándolo con medios escénicos.
2) **Escenográfica**. Se trata de una 'escritura' escénica autónoma. Usa la escenificación como lenguaje de pleno derecho. Sin estar supeditada al texto literario, puede tenerlo en cuenta.

3) **Del acontecimiento**. Prescinde de manera absoluta del texto literario y crea su propio texto.

Los movimientos internos se evalúan cuantitativamente y el cromatismo y la supuesta textura, cualitativamente. Es conveniente hacerlo en los planos elemental, intermedio y textual. Como orientación se presentan los resultados en un modelo como la tabla 17:

Tabla 17

DESCRIPCIÓN											
L	INCORPO-RARSE		SENTARSE				SOBRE SILLA				
			MUEBLE		SUELO		SUBIRSE		BAJARSE		
%	NÚM	%	NÚM	%	NÚM	%	NÚM	%	NÚM	%	

ES ITES	TEMPERATURA			
	CÁLIDOS	FRÍOS	TEMPLADOS	

La música y los efectos se analizan en los planos intermedio y textual. Si fuera necesario se incluirían tantos bloques de tablas como elementos diferentes de descripciones. También aquí se sugiere la tabla 18 como modelo:

Tabla 18

MÚSICA									
IPCIÓN	FRAGMENTO		INTRA-DIEGÉTICA				EXTRA-DIEGÉTICA		
	NÚM	DURACIÓN	IN		OFF		EN DIRECTO		MED
			SUBRAYA SITUAC.	IDENTIF. SITUAC.	IDENTIF. ESPACIO		IDENT. TIEMP.	IDENTIF. PERSONAJ.	

EFECTOS									
IPCIÓN	FRAGMENTO		INTRA-DIEGÉTICA				EXTRA-DIEGÉTICA		
	NÚM	DURACIÓN	IN		OFF		EN DIRECTO		MED
			SUBRAYA SITUAC.	IDENTIF. SITUAC.	IDENTIF. ESPACIO		IDENT. TIEMP.	IDENTIF. PERSONAJ.	

En cuanto a la puesta en imagen, se incluyen el inventario de planos, las características específicas de la misma en el plano de la expresión y los espacios bisagra.

La tabla 19 puede ser un modelo para inventariar los planos –con las filas y páginas necesarias-, la articulación entre ellos y los personajes presentes en pantalla.

Tabla 19

	NÚM. PLANO	ESCALA	FIGURAS PARTICIPANTES	ARTICULACIÓN		CASOS ESPECIALES		
				CORTE	ENCAD.	Escorzo	Picado	Contra

Se finaliza el modelo con la descripción de las características específicas de la imagen en el plano de la expresión. Se resumen en tablas como la siguiente para los planos elemental, intermedio y textual (tabla 20).

Tabla 20

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN						
ESCALA DE PLANOS	PD	PP	PMC	PM	PML	PA	PG
ENCUADRE	CENTRADO		A DERECHA		A IZQUIERDA		
ANGULACIÓN	HORIZONTAL		CENITAL		PICADO		CONTRAPICADO
ACCIÓN	EN CAMPO				FUERA DE CAMPO		
MOVIMIENTO DE CÁMARA	PANORÁMICA					DESPLAZAMIENTO		ZOOM
	HORIZONTAL				VERTI-CAL			
	SEGUI - MIENTO	RECO-NOCIM.	INTE-RRUMP	BARRI- DO		AVANT	RETRO	

PROFUNDIDAD DE CAMPO	DILATADA					COMPRIMIDA	
ESPACIOS BISAGRA	CARETA INICIAL		BLOQUES PUBLICITARIOS			CARETA FINAL	
	DESCRIP.	TIEMPO	BLOQ.	NUM. SPOTS	TIEMPO	DESCRIP.	TIEMPO
EFECTOS VISUALES							

BIBLIOGRAFÍA

CALABRESE, Omar, (1994): *La era neobarroca*. Edit. Cátedra, 2ª edic., Madrid, trad. Anna Giordano.

COURTÉS, Joseph, (1997): *Análisis semiótico del discurso*. Edit. Gredos, 1ª edic., Madrid, trad. Enrique Ballón Aguirre.

ECO, Umberto, (1994): *La estructura ausente*. Edit. Lumen, 5ª edic. Barcelona, trad. Francisco Serra Cantarell.

GREIMAS, Algirdas Julien, (1987): *Semántica estructural*. Edit. Gredos, 1ª edic., Madrid, trad. Alfredo de la Fuente.

KOWZAN, Tadeusz, (1992): *Literatura y espectáculo*. Edt. Taurus, 1ª edic. Madrid, trad. Manuel García Martínez.

PAVIS, Patrice, (2000): *El análisis de los espectáculos*. Edit. Paidós, 1ª edic., Barcelona, trad., Enrique Folch González.

UBERSFELD, Anne, (1997): *La escuela del espectador*. Edit. ADE, 1ª edic., Madrid, trad. Silvia Ramos.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

ENTRE LA IMAGEN Y EL SILENCIO
La palabra escindida en *Caleidoscopio* de Gustavo Montes

Mabel Brizuela

Profesora de Literatura Española Contemporánea. Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)

Resumen

El presente trabajo propone un análisis e interpretación de *Caleidoscopio* de Gustavo Montes. Una fuerte articulación se revela a partir de las tensiones entre pantalla y escenario, entre palabra e imagen, cuyos mecanismos y estrategias nos permiten plantear una singular expresión dramática.

Palabras clave

Caleidoscopio – *pantalla/escenario – palabra/ imagen – tensiones – articulación – estrategias – expresión dramática*

Abstract

The present paper attempts at presenting an analysis and interpretation in Gustavo Montes's Caleidoscopio. *A strong articulation is revealed by the tensions between the screen and the stage, the word and the image, whose mechanisms and strategies allow us a singular dramatic expression.*

Key words

Caleidoscopio – screen/stage - word/image - tensions - articulation - strategies - dramatic expression

Introducción

Como "un teatro intenso" define el primero de sus diez mandamientos al Teatro Hurgente que "se escribe con H como expresión de búsqueda de lo soterrado, de lo que permanece silencioso, mudo. Como expresión del silencio. La H también como irreverencia", tal como aclara la segunda Revelación adicional a esos mandamientos. Las obras del Teatro Hurgente se representan en el Teatro Janagah de Madrid, "un espacio audiovisual que es un lugar de encuentro con un espíritu opuesto al de las salas comerciales" según señala Gustavo López (2004) director, y uno de los responsables de este colectivo, juntamente con Gustavo Montes, autor, ("VI Premio de Teatro Martín Recuerda") para quien el Teatro Hurgente es un teatro intenso "... que busca trasladarlo /al espectador/ a la verdad dramática", con piezas que tienen "un intento de exploración creativa, de trascender la fugacidad de la noticia, de la anécdota, de crear una verdadera obra literaria" (2005).

En el Prólogo de la -hasta ahora- primera Trilogía de Teatro Hurgente, Off familias (2005) Gustavo Montes, que se siente deudor de autores como Beckett, Pinter, Shepard, Sanchis Sinisterra, y nuestro Mauricio Kartun, señala que los diez mandamientos: Nacieron motivados por una doble necesidad. Por un lado, la necesidad de tener un armazón poético con el que sostener la estética y la ética de nuestras historias desde su concepción como texto hasta su puesta en escena. Por otro lado, la necesidad funcional pero no menos importante de adaptar nuestro trabajo a un espacio de dieciséis metros cuadrados: el escenario del Janagah. Toda poética, desde Aristóteles, pasando por la Carta a los Pisones de Horacio, El Arte Nuevo de hacer comedias de Lope, el Prólogo a Cromwell de Victor Hugo, el Naturalismo de Zola, los manifiestos surrealistas de André Breton y otros muchos

> *manifiestos hasta llegar al último Dogma cinematográfico, genera una forma de hacer, una forma de contar y de ver la vida. Y en ese momento, en cuanto la vida se cuenta, se toma partido. De ahí que definamos al Teatro Hurgente, pese a no ser esencialmente mimético, como un teatro político en nada ajeno a lo que ocurre en la realidad...*

Objetivos

El presente trabajo tiene por objetivo el análisis e interpretación de la funcionalidad textual y escénica de la pantalla como signo central en *Caleidoscopio* de Gustavo Montes. Es producto de una reflexión estimulada por estas palabras de P. Pavis (2001):

> Este tipo de enfrentamiento simbólico entre la palabra individual y los medios de comunicación es frecuente en el teatro actual. Tiene que ver con los medios de comunicación, en particular audiovisuales, y la escritura dramática, artesanal, individual, que con frecuencia está acorralada, a la defensiva y, en ocasiones... dispuesta a pasar al contraataque.

Metodología

El modelo de análisis se conforma desde una perspectiva semiótica, teniendo en cuenta las unidades sintácticas, con su dimensión estructural y de construcción como también los valores semánticos que pueden encontrarse en ellas y muy especialmente las relaciones pragmáticas que el texto y sus unidades mantiene con referentes extratextuales y con los sujetos de la comunicación. Se consideran los aportes metodológicos de C. Bobes Naves (1997).

Gustavo Montes ha escrito, entre otras obras, *Dos obreros, Ojos y El bus* reunidos en la trilogía *Off Familia's* (2005), *Ulises* (2005), *Caleidoscopio* (2005), *En negro* (2005), *Algo sigue su curso* (2006), todas ellas representadas en el espacio del Teatro Janagah de Madrid y dirigidas por Gustavo González López. La Nota de Prensa (2006) de *Caleidoscopio* (2006, finalista del "IV Premio Madrid Sur para Textos Teatrales") presenta su síntesis argumental y espectacular:

> Una distancia transoceánica, la existente entre Lima y Madrid, separa a la pareja protagonista de la obra, una actriz peruana y su ex amante, un cameraman que se ha trasladado a Madrid. A través de la convergencia de códigos audiovisuales y escénicos, la historia plantea el conflicto entre dos mundos: la palabra y la imagen, el amor y la incapacidad para vivirlo.

El título, como orientador de lectura, anuncia la fractura del tiempo y el espacio y la intervención del azar, que mueve las piezas de este caleidoscopio uniendo o separando mundos y personajes de modo antojadizo. Por su parte, la acotación escénica inicial con un carácter, más que referencial, poético y metateatral, es la expresión, en primera persona, de un sujeto que imagina un espacio y que anticipa un texto no convencional:

> Imagino un espacio completamente blanco, de tal modo que la vista confunde suelo y fondo: un espacio que no es espacio, sino ausencia de espacio. Una gran pantalla en el centro divide el escenario en dos mitades (quizás no lo divide, quizás une ambas mitades). A la izquierda tendremos el mundo de LÚA (el mundo de la

palabra) y a la derecha el mundo de MIGUEL (el mundo de la imagen). Imagino un decorado austero, blanco también, y polivalente: lo que parece un colchón sobre el suelo se convierte en una mesa en otro momento. Sin embargo, imagino el vestuario de los personajes completamente naturalista y reales determinados objetos: cámaras de vídeo, un aparato de televisión, una silla alta, una taza de té...

Este no es un texto convencional (no es una virtud, sino simple constatación). Quizás convenga aclarar, por tanto, que la acción transcurre en el escenario y proyectada en la pantalla central. La primera aparecerá bajo la leyenda "ESCENARIO". La segunda bajo la leyenda "PANTALLA". En este último caso la acción se desarrollará en espacios reales. Obviamente, cuando la acción es simultánea, la leyenda será "PANTALLA/ESCENARIO" y en la pantalla veremos preferentemente planos cercanos de los personajes en el escenario: gestos, detalles, matices, emociones...

Conceptos como interdisciplinariedad, intertextualidad, fragmentación están presentes de una u otra manera en este texto dramático.

El espacio se define por su ausencia, con un decorado austero donde sólo se destaca la "gran pantalla en el centro" que divide (¿o une?) el escenario y que proyecta acciones desarrolladas en "espacios reales". El espacio escenográfico, patente[1], limita al extremo su referencialidad, en tanto el espacio virtual de la pantalla, latente, la recupera a través de una imagen siempre mediatizada.

En una compleja estructura de caja china, con ilimitados reflejos y refracciones, se suceden 27 secuencias, divididas todas por "oscuro", de acuerdo a una segmentación que toma como signo recurrente la luz/oscuridad para diferenciar las secuencias. En su mayoría alternan los dos espacios geográficos, Lima y Madrid, donde se ubica a Lúa y Miguel, respectivamente, separados por un océano y con una "desesperada necesidad de diálogo" (2006). Esta alternancia (escenario/pantalla,

[1] En un sentido general se llama espacio patente a todo lo que se ve en el ámbito del espacio escénico o escenario concreto donde se realiza la puesta, en tanto el espacio latente es aquel que no se ve representado en escena pero que los espectadores saben que existe, por los diálogos de los personajes. (Bobes, 1997, Brizuela, 2000, 28-30) En este caso, se considera espacio latente al de la pantalla por su virtualidad, por su falta de concretización escénica.

palabra/imagen), fragmenta constantemente la diégesis en una intrincada red de signos que se entrecruzan y entremezclan. Nada está completo, todo aparece aquí cortado, interrumpido, fraccionado: el escenario, la pantalla, la palabra y la imagen. No hay un hilo de Ariadna que nos oriente, sino múltiples bifurcaciones, innumerables cristalitos de colores que funden en pantalla y escenario, la imagen reveladora del título. Así se presentan en la secuencia 1:

PANTALLA/ESCENARIO
(... Sobre la pantalla imágenes de un caleidoscopio. Las imágenes se proyectan al mismo tiempo sobre el escenario blanco: una pantalla dentro de la otra. En ambas, los cristalitos azules, rojos, blancos del caleidoscopio componen cambiantes figuras geométricas. Sobreimpresionado aparece el título de la obra.

La imagen se repite en la secuencia 11:

PANTALLA
(En la oscuridad del escenario, la pantalla muestra imágenes de un caleidoscopio: cristalitos de colores que imponen sus formas y colores cambiantes).
PANTALLA/ESCENARIO
(Los cristalitos de colores de la pantalla se han extendido ahora sobre el escenario, proyectándose también sobre el cuerpo desnudo de MIGUEL. Se encuentra solo, tirado en el suelo en una postura fetal. Mira a través de un caleidoscopio. De tanto en tanto, coincidiendo con el movimiento de los cristalitos en la PANTALLA, lo hace girar con la mano. El fondo azul permanece en la pantalla de la televisión).

En la secuencia 18, a través de la cámara, Lúa regala a Miguel un caleidoscopio:

PANTALLA

.....
...

(Se limpia los labios con una servilleta y saca de debajo de la mesa un paquetito envuelto en papel de colores. Lo coloca sobre la mesa, frente a la cámara).

(.....)

(Lo desenvuelve con la misma emoción que si lo hiciera el homenajeado. Entre sus manos aparece un caleidoscopio, el mismo que hemos visto anteriormente en las manos de Miguel).

¿Te acuerdas? Lo estuviste mirando en el mercadillo de la Plaza de la Independencia. No lo compraste porque te pareció caro,...

La misma imagen cierra la obra en la sec. 27: (*Sobre el escenario, imágenes de un caleidoscopio. Cristalitos azules, blancos, rojos que componen cambiantes figuras geométricas*).

La imagen de los cristalitos del caleidoscopio, diseminados sobre el escenario, funciona como el eje anafórico de la pieza (Serpieri, 1977, 106-109) que, en la secuencia 11, se carga de sentido al trascender la mera reiteración lumínica para convertirse en efecto de una acción: es el propio Miguel quien manipula el caleidoscopio y forma con él las figuras. Del mismo modo, en ese espacio desnudo, des-habitado por los personajes, se diseminan también los retazos de una historia de engaños y frustraciones, que la palabra es incapaz de revelar. La pantalla destaca gestos, movimientos y silencios que se imponen como tema y sustancia de una obra esencialmente intertextual, en un sentido general, de cruce de discursos y de textos, donde las relaciones, los sentimientos y los enigmas de los personajes se verbalizan a través de sus palabras y se manifiestan mediante las proyecciones que invaden la escena, a la vez que articulan y desarticulan el entramado dramático. No hay apenas acción, no hay historia. Trozos y retazos de réplicas e imágenes, piezas aisladas de un caleidoscopio cuyas figuras los espectadores deben formar. Se trata, de “un texto que pone en crisis la palabra, que la cercena y la enfrenta a la contundencia de la imagen y del silencio” (Brizuela, 2007).

El discurso de los personajes, deshilvanado, entrecortado, revela la incomunicación, la soledad, la crueldad de las relaciones humanas, el hastío. La ruptura de las reglas del diálogo y de las máximas conversacionales, como la falta de cooperación entre los hablantes, produce réplicas ambiguas, imprecisas, inacabadas. Sin embargo, la imagen, aunque también fragmentaria, alcanza mayor coherencia semántica para traducir y aún anticipar los conflictos. Entre una palabra escindida y una imagen fraccionada se construye esta historia. Las réplicas o parlamentos dan cuenta de la intriga, de la sucesión de los hechos, de su encadenamiento, en un nivel discursivo-narrativo (Pavis, 2001) en tanto las imágenes proyectadas en la pantalla muestran el hacer, la manifestación externa del conflicto, las estructuras actanciales (Pavis, 2001) a través de las acciones físicas. Ellas están detrás de las palabras, revelan el inconsciente del texto e intentan colmar sus lugares de indeterminación. Muestran la incapacidad de los personajes para establecer relaciones interpersonales en una búsqueda desenfrenada que se resuelve en apareamientos casi animales, limitados al contacto de los cuerpos, sin compromiso afectivo alguno. Para Stanislavski (1996: 7) "un pequeño acto físico adquiere un significado interno enorme: la gran lucha interior busca un escape en dicha acción externa...". El maestro ruso entiende que "las acciones externas adquieren su significado o su calor de los sentimientos internos y éstos encuentran su expresión en términos físicos". Sanchis Sinisterra (2002: 208-209), por su parte, al considerar la pragmaticidad de la palabra dramática reivindica la afirmación de Stanislasvki -"hablar significa actuar"- y destaca que "decir es hacer", al observar cómo "todas las corrientes de la pragmática lingüística que se centran en la actividad discursiva nos permiten... analizar objetivamente qué acciones realiza el personaje por medio de su comportamiento verbal: en la propia textualidad de los enunciados se halla inscrita la marca de su facticidad".

En *Caleidoscopio* el "comportamiento verbal" de los personajes tiene su correspondencia en la acción física que la pantalla resalta y destaca en sus mínimos detalles, como se observa en la acotación de la secuencia 3:

> (La cámara de Miguel se queda con el rostro de Nieves, deleitándose. Un suave zoom acerca su rostro y recoge hasta el último detalle. Tiene miguitas de pan en los labios, el flequillo rubio sobre los ojos. Levanta la vista y descubre la mirada de la cámara. Finge estar enfadada mientras se acerca*)*

El conflicto se centra en la dialéctica escenario/pantalla, palabra/imagen que, combinadas, logran la cohesión necesaria para configurar la sintaxis dramática y determinar el estatuto de los personajes. El mecanismo discursivo de la escena, en su complejidad intertextual e intermedial, "teatraliza" el texto pero, a la vez, el comportamiento y vestuario de los personajes es naturalista, real. Ellos se construyen a través de un discurso tortuoso, corrosivo y fraccionado sobre la realidad que viven. Como ocurre en las escrituras dramáticas contemporáneas (Pavis, 2001) no hay aquí contradicción entre teatralidad y naturalismo sino una nueva forma de relación entre el personaje y su discurso, intensificado éste por recurrencias y analogías que, como un eco constante, se continúan escuchando más allá del personaje. En la secuencia 12 la misma acción en pantalla y escenario, se describe en la acotación, como anticipo de un largo monólogo de Nieves ante el mutismo absoluto de Miguel:

> PANTALLA/ESCENARIO
> (NIEVES duerme desnuda abrazada a MIGUEL, también desnudo. Se despierta. Bosteza. Permanece en silencio unos instantes. Luego, acaricia el pelo de Miguel, que abre los ojos lentamente. Nieves los besa. Se incorpora de repente y camina por el escenario. Lleva puestos los calcetines gruesos de vivos colores. La acción que se desarrolla en el escenario también aparece en la PANTALLA, como si Miguel se estuviese grabando a sí mismo y a Nieves, aunque aquél aparecerá sin moverse del

colchón, mudo, observándola. Quizás encienda algún cigarrillo. **El foco de la cámara se acerca o se aleja, encuadra y reencuadra en función de la intensidad del monólogo, tomando también las reacciones de Miguel que se consideren oportunas)**. *Negritas, nuestras.*

(.....)

NIEVES.-

Hay una cosa de mi padre que no te he contado nunca. ¿Te acuerdas del primer día que te llevé a cenar a casa? Pues un momento antes de que llegases mi padre me estaba diciendo -en broma, ya sabes cómo es- que cómo diablos me había podido enamorar de un indio bajito y achaparrado. Te imaginaba como los inmigrantes del documental, ¿sabes? Y decía que no quería tener nietos bajitos y achaparrados... No le dije nada. Cuando llegaste y te vio, me pilló en un aparte y me susurró al oído: si yo fuera tía también me habría enamorado de él. ¿Miguel? ¡Miguel! No me estás escuchando. Al menos, podrías fingir que estás dormido.

(Se levanta. Se dirige al lugar donde dijo que estaba la mecedora de la abuela)

NIEVES.-

(Finge hablar con la abuela inexistente)

Abuela, ¿qué voy a hacer con él? Casi no habla. No, no es cuestión de timidez. Es así. Callado. Triste. Te mira, te observa. Parece escucharte. Pero nunca sabes si de verdad te escucha. Siempre parece estar en otro sitio. No sé dónde, abuela. Quizás allá, en Perú... Qué sé yo. (Se acerca una mano al oído) ¿Qué? Sí, abuela, yo creo que me ama. No, nunca me lo dice. No. Ya te he dicho que es muy callado. No, abuela, no. Te equivocas. Yo sé que me ama. (A Miguel) ¿Has oído lo que dice mi abuela, Miguel?

MIGUEL.-

...

NIEVES.-

Dice que te deje.

.

La pantalla succiona el escenario y concentra en la imagen, la palabra y la acción. El acto verbal y el acto físico, en tanto "verbo-cuerpo"[2] operan como síntesis del ideologema dramático. En este caso, el monólogo de Nieves manifiesta la voluntad de mostrar un problema (la incomunicación) que no tiene posibilidad de resolver. El silencio de Miguel es interpretado por Nieves y estimula un cambio en la interpelación, "finge hablar con su abuela", busca otro destinatario, otro interlocutor, cambia la dirección del discurso apelando a la respuesta. La palabra va siempre en busca del otro, al que se dirige con interrogantes, en un intento por reconstruir algo, por recuperar un cierto orden, pero el silencio se impone y, con él, el vacío.

Se trata de una construcción dramática basada en la poética de la sustracción que tiene en cuenta un "sistema conceptual y estético" (Sanchis Sinisterra, 2002,126) en el que operan, como puntos cardinales de la representación, silencio/oscuridad - vacío/quietud. La ausencia de voz, de luz, de movimiento, de palabras, se convierte en presencia de significados que, aunque fragmentarios y difusos, van construyendo el sentido de la pieza. Es patético en la obra el "silencio de los auditores" (Sanchis Sinisterra, 2002, 126) "que deja a los hablantes perdidos, enajenados, absorbidos por ese espacio vacío, sin nada de qué asirse. Suplicando una respuesta como Nieves, ante el mutismo de Miguel"(Brizuela, 2007):

NIEVES.-
(Afectada)
Me haces sentir incómoda, Miguel. Deja de mirarme así. Deja de observarme. Me duele. Siento como si me estuvieras absorbiendo el alma... Como un vampiro.
(Continúa mirándola en silencio. Sus ojos en la PANTALLA)

[2] Para Pavis (1994,117) el "verbo cuerpo" es "la alianza de la representación de cosa y la representación de palabra... *la alianza del texto pronunciado y los gestos (vocales y físicos que acompañan a su enunciación)*, el vínculo específico que el texto mantiene con el gesto".

NIEVES.-
Háblame. ¡Dime algo! ¡Lo que sea!

Podríamos trasladar a este texto las funciones que Sanchis (2002, 125) aplica a *Final de Partida* de Beckett, en tanto el mutismo de Miguel "acentúa su papel subsidiario (no secundario) al tiempo que intensifica su carácter impenetrable, su indescifrabilidad". En la escritura dramática contemporánea el silencio es estructural (Pavis, 2001) porque es anterior al texto, lo absorbe, y la palabra debe luchar contra él "para constituirse, para ir del sonido al sentido". El silencio en el teatro ya no es solamente de orden temático o sicológico sino material, por lo que opera como un soporte no solo de la escritura dramática sino también de la escritura escénica. Sin embargo, sigue siendo el revés de la palabra, su otra cara, y "está ligado al sentido, a la expresión, al subtexto". El silencio, por otra parte, da tiempo a los espectadores para que completen las figuras, para que atribuyan sentido a cada una de las piezas.

En *Caleidoscopio*, tras las palabras pronunciadas, emerge la voz de los personajes en un continuo monólogo, producto de esa comunicación conflictiva, de esa interacción perturbada por el silencio del interlocutor. Miguel apenas habla, solo se manifiesta a través de gestos y movimientos. El vacío de la respuesta deja resonando las palabras en el espacio escénico mientras fija la imagen de los hablantes en la pantalla. El interlocutor válido no es Miguel, sino la cámara que registra el discurso, que fija y legitima la palabra y la imagen.

PANTALLA/ESCENARIO
(Paloma, desnuda, **le habla a la cámara** mientras recorre el escenario. Está sola. No vemos a Miguel grabando, pero su imagen aparece en pantalla como si lo hiciera. **Paloma no siente ninguna vergüenza ante la cámara. Al contrario, la provoca con miradas y gestos**). *Negritas, nuestras.*

PALOMA.-

Me gusta cómo tienes decorado esto. (Reflexiona). Mejor dicho: me gusta cómo no lo tienes decorado. Me gusta el vacío de este piso viejo y solemne. Le da un aspecto de plató antiguo, de historia por contar, de principio sin final, qué sé yo. (Se percata de algo en la pared). Pero mira, Miguel: viejas marcas de un mueble en la pared. Una cómoda quizás. O el lujoso tocador donde se desmaquillaba la señora de la casa después de las fiestas. Colocaba las joyas, se cepillaba el pelo... Se metía en la cama, abrazaba desesperadamente la almohada. No podía dormir. Estaba sola. La cama se le hacía una planicie blanca, helada e inmensa: no estaba acostumbrada a meterse en una cama sola. Aquí hay mucho pasado, Miguel. Muchas historias.
(.....)
¿Qué piensa la mosquita muerta de que follemos en la casa de su abuela? (Con hiriente ironía) Ah, que no lo sabe... (Sonríe a cámara) ¿Te ha contado el secreto de la familia? No, seguro que no. Es una chica bien educada. Pero debería contártelo. No es justo que vivas en esta casa y que no lo sepas. Yo sé el secreto. ¿Quieres que te lo cuente? No, mejor que no. Debería hacerlo ella. (Pausa. No puede contenerse) Su abuela era puta. Una puta bien instalada. Puede que dejara de ser puta cuando lo conoció a él. Al abuelo de la mosquita muerta. Entonces se convirtió en querida, que aquí en España era una forma más decente de ser puta. ¿Te das cuenta, Miguel, de que el padre de la mosquita muerta es literalmente un hijo de puta y no solamente porque sea nuestro jefe? (Pausa)

La interpelación de Paloma comienza con un tono amistoso, cordial, y termina con la revelación de un secreto de familia, en un discurso donde se manifiesta la manipulación por el saber (Greimas, 1979, 252) en un juego de seducción y provocación, nuevamente ineficaz como recurso para recuperar al otro, para provocar el diálogo. La pantalla absorbe la palabra y se convierte en un signo de grado compuesto (Kowzan, 1992,195) de la escena, en el que convergen todos los significantes verbales y paraverbales para producir sentido.

La pantalla es la escena exterior e interior de los personajes. El proceso de ficcionalización (Pavis, 1994) ya de por sí complejo en el teatro por su doble dimensión textual y escénica, aquí se intermedializa a través de la pantalla que se constituye en centro del discurso teatral. Es en la pantalla, y solamente en ella, donde se manifiesta el intertexto con Antígona *de Sófocles (secuencias 8, 14 y 24)*

que revela el conflicto central. Como Antígona vs Ismene, Lúa lucha por enterrar a este nuevo Polinices, no hermano sino amante infiel, en un acto que le permitirá reencontrarse con sí misma y recuperar su perdida identidad. Las tres escenas, en marcada relación anafórica, intra y extrarreferencial, se ubican en el comienzo, a la mitad y hacia el final de la obra, a la que sostienen como un eje narrativo (Serpieri, 1977, 106-109) que organiza el complejo entramado dramático que solo desde ellas es posible leer.

En la secuencia 8 la acotación presenta a Lúa/Antígona/Ismene en la pantalla:

PANTALLA

(LÚA parece vestida con una especie de túnica improvisada que deja al descubierto uno de sus pechos. Su rostro aparece teatralmente maquillado en dos mitades, una de ellas más oscura. Ojos, cejas, labios, simétrica, claramente divididos. La mitad más oscura de la cara corresponde a ANTÍGONA. La otra, la de tonos más claros, a ISMENE. Se mueve en el cuadro mientras declama delante de la ventana. **Siente y vive como Antígona e Ismene, las dos fundidas en un solo cuerpo, inseparables, como dos hermanas siamesas).** *Negritas, nuestras.*

Con su voz, Lúa recupera el diálogo de Antígona e Ismene, ésta paralizada porque "Escuché la amenaza de Creonte", aquélla, decidida a dar sepultura a su hermano porque "¡Y yo escucho la voz del cadáver de Polinices!". Ismene firme en el cumplimiento de la ley ("Te has vuelto loca, Antígona. Creonte lo prohíbe con la muerte") y Antígona firme también en su decisión de incumplirla: "¡La muerte! ¿Acaso no es la muerte vivir así humilladas? Se me clavan en el pecho los pelados huesos de mi hermano insepulto. ¡Como espadas!".

La secuencia 14 presenta a Ismene ofrendando su anillo a los dioses para que le den una respuesta, en tanto Antígona, segura en su decisión, la compadece: "¡Pobre Ismene! Los dioses no suben los caminos empinados: ayudan al mortal que los emprende".

La secuencia 24 muestra nuevamente a Lúa "en su doble papel de Antígona e Ismene"... "Sus movimientos se hacen más violentos a medida que avanza la acción". En el diálogo entre las hermanas, Ismene trata de impedirla, "¡No irás!

¡Conmigo está la sensatez!" y Antígona, desafía la autoridad "(Se levanta como impulsada por un resorte).¡Eso mañana los siglos lo dirán! ¡Y los poetas!"

Con la preeminencia de la pantalla como signo se produce en la intraescena una compleja red de procesos semiósicos[3] *que se observan en este orden: procesos expresivos como manifestación de contenidos personales y expresión de vivencias individuales, de Lúa, Nieves y Paloma, a través de un discurso marcado por la isotopía de la incertidumbre, en la reiteración y analogía de monólogos que bucean en un mar de dudas, sin otra intención que la de verbalizar sus sentimientos ante un oyente virtual (Miguel) casi siempre en presencia física pero en ausencia dialogal. Este muro de silencio genera un proceso interactivo (el específicamente teatral) no ya entre los sujetos de un diálogo inexistente sino entre los dos ámbitos del conflicto, entre los cuales se produce un diálogo de espacios: espacio real/espacio virtual; escenario/pantalla; palabra/imagen. En consecuencia, la palabra vaciada de significados, incapaz de revelar el sentido, es absorbida por la pantalla que adquiere total autonomía y se constituye en centro de un proceso de significación que deja en virtualidad a emisores (cámara, personajes) y receptores (público) para manifestarse como signo total, como signo de grado X (Kowzan, 1992, 195). El signo pantalla se independiza de los sujetos "y entra en relación de contigüidad, de recurrencia, de contraste, etc. con otros signos, creando, a partir de estas relaciones, nuevos sentidos" (Brizuela, 2000,5). Finalmente, el proceso de interpretación, con un emisor virtual (Miguel, a quien se dirigirá "en los momentos más intensos",) se produce a través de Lúa, único personaje capaz de leer y leerse en la escena.*

Tengo que enterrarte, Miguel, como Antígona a Polinices, aunque después no me espere otra cosa que la espada de Creonte**.** No quiero ser Ismene, que acepta que tu cadáver se pudra, que los cuervos te saquen los ojos y coman tus entrañas.

(El rostro queda completamente limpio de maquillaje. La piel brilla como los ojos. Se incorpora y se gira hacia Miguel ofreciéndole toda su desnudez)

[3] En todo proceso semiósico (Bobes Naves, 1997) se mantiene el esquema básico, emisor-signo-receptor, y, de acuerdo a las posibles relaciones que se establecen entre ellos y al grado de participación de cada uno de esos elementos, se pueden distinguir variantes como Expresión, Significación, Comunicación, Interacción, Interpretación y Transducción. (Brizuela, 2000, 4-12).

Tengo que enterrarte dignamente, Miguel. Tengo que matar a Lúa. Tengo que volver a ser Adriana.

Gustavo Montes

CONCLUSIONES

Esta secuencia de procesos en una ilimitada cadena de semiosis conforma un mosaico de enunciados que el texto, abierto a la intermedialidad, traslada a su superficie, como los innumerables cristalitos del caleidoscopio (eje anafórico) y el intertexto de *Antígona*, (eje narrativo/dinámico) entre los cuales se marca, en contraste sutil, la fragilidad de la condición humana a la vez que su capacidad de recuperación a través de un acto de autonomía y libertad individual. El silencio estructural de la obra se transforma en su metáfora y nos remite al ideologema de la incomunicación como unidad textual e ideológica que recorre toda la pieza.

El público no queda fuera de este circuito pero su mirada debe atravesar el escenario para encontrar en la pantalla, el lugar donde se funden la palabra y la imagen.

Bibliografía

Montes, G. (2006) *Caleidoscopio*. Original del autor.

Bobes Naves, C. (1997) *Semiología de la obra dramática*. Madrid, Arco Libros.

Brizuela, M. (2000) *Los procesos semiósicos en el teatro. Análisis de Las meninas y El sueño de la razón de Antonio Buero Vallejo* .Kassel, Reichenberger-Universidad de Oviedo.

Brizuela, M. (2007) "Los diez mandamientos del Teatro Hurgente. Una poética de la intensidad". Ponencia leída en sesión semiplenaria del IX Congreso Argentino de Hispanistas. Mendoza, Facultad de Filosofía y Letras.

González López, G. (2004) "Teatro Hurgente estrena obra y sala". Nota de Itziar de Francisco en TeatroMundial.com. Online. Febrero.

Greimas. A. y Courtes, J. (1982) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, Gredos

Kowzan, T. (1992) *Literatura y espectáculo*, Madrid, Taurus.

Montes, G. (2005) "Algo así como un prólogo".*Off familia's (Trilogía de Teatro Hurgente).* Hondarribia, Editorial Hiru.

Notas de Prensa (2006) *Caleidoscopio*. Online. www.janagahteatro.com, 13 de octubre, www.entredosorillas.org, 30 de noviembre.

Pavis, P. (1994) *El teatro y su recepción. Semiología, cruce de culturas y posmodernismo.* UNEAC, Casa de las Américas, La Habana.

Pavis, P. (2001) Mímeo. Seminario "Las escrituras dramáticas contemporáneas". Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad Nacional de Córdoba.

Sanchis Sinisterra, J. (2002) *La escena sin límites. Fragmentos de un discurso teatral.* Valencia, Ñaque.

Serpieri, A. (1977) "Ipotesi teorica di segmentazione del testo teatrale". *Strumenti Critici.* Nº 32-33

Stanislavski, C. (1996) *Manual del actor*. México, Editorial Diana.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

LA DOCUMENTACIÓN AUDIOVISUAL DEL ESPECTÁCULO

El ejemplo de Eduardo De Filippo

Fernando Javier Melgosa Rodríguez

Doctor en Artes Escénicas y profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universidad de Burgos.

Resumen

Los investigadores en el campo de las Artes Escénicas y Audiovisuales, se enfrentan con la dificultad de no poder acudir directamente a su materia de estudio –en la mayoría de los casos- sino es a través de una reproducción del acontecimiento escénico.

Por ello, la importancia de la metodología a seguir en los registros audiovisuales de cualquier espectáculo, se convierte en un eje fundamental, tanto para la labor de los investigadores como para los profesionales de la escena.

Palabras clave

Registros audiovisuales - Documentación - Espectáculos.

Abstract

Researchers on Scenic and Audiovisual Arts face the difficulty of not being able to go directly into his matter of study. In most cases, they have to work with reproductions of the scenic event.

For this reason, the method for recording any audiovisual show turns into a fundamental principle for the work of both researchers and professionals of the scene.

Key words

Audiovisual records - Documentation - Shows.

"*Per ora sto lavorando a un progetto antico, questo di fare televisione per lasciare un documento dell mio lavoro teatrale. Può essere utile, non so, come studio per il futuro, perchè domani si possa vedere come si faceva teatro oggi e qual era il filone che affrontavo facendo teatro. Devo farlo perchè è mio dovere lasciare questo documento*".

Eduardo De Filippo

Introducción

Nos parece conveniente poner en evidencia uno de los aspectos relativos a las relaciones entre los medios audiovisuales y el espectáculo: específicamente el aspecto que se refiere a la función documental que puede tener la grabación cinematográfica o videomagnética para el estudioso, con respecto al espectáculo y más en general al hecho teatral.

En nuestra opinión, una reflexión metodológica sobre el registro audiovisual del espectáculo, puede tomar como punto de partida adecuado la crítica al documento que en los últimos años se ha desarrollado en términos especialmente radicales en la nueva historiografía francesa, y en particular por el medievalista Jacques Le Goff: " No existe un documento objetivo, inocuo, primario. El documento (...) es el resultado, en primer término, de un montaje, consciente o inconsciente, de la historia, de la época, de la sociedad que lo ha producido, pero lo es también de las épocas sucesivas durante las cuales ha continuado subsistiendo, tal vez olvidado, durante las cuales ha seguido manipulado, quizás por el silencio (...). El documento es un monumento (...). En última instancia, no existe un documento-verdad. Todo documento es una mentira. Es el historiador el que no debe hacerse el ingenuo" (1978, 44-45).

Es por esto que el trabajo del investigador del arte escénico está marcado por una grave contradicción, que incluso puede asumir el carácter de una aporía. Por un lado, nosotros, -en cuanto estudiosos de *acontecimientos*-, nos ocupamos de objetos que literalmente no existen (que no existen ya) en el momento de la investigación, es decir objetos efímeros y transitorios. Por otro lado, los testimonios que utilizamos, es decir, los documentos de los acontecimientos que los distintos eventos espectaculares dejan tras de sí como únicas huellas son -como todos los documentos, y en cuanto tales-, subjetivos, parciales, elusivos, incompletos: son "monumentos", en última instancia, siempre quizás algo mentirosos, como señala justamente Jacques Le Goff.

En nuestra opinión esto es aplicable a la nueva categoría documental con la cual el investigador de las artes escénicas trabaja en los últimos años: los registros audiovisuales de argumento teatral. Creemos por tanto que esta premisa puede constituir un punto de partida útil para una reflexión metodológica sobre la grabación cinematográfica y televisiva del espectáculo teatral; y en particular para una reflexión que, como la nuestra, aspira a situarse más allá de las mitologías sobrevivientes sobre la objetividad y la omnipotencia de los medios audiovisuales y, que al mismo tiempo, intenta colocarse más allá, de la desconfianza y los prejuicios que aún asedian el empleo de estos instrumentos en el trabajo de los investigadores del espectáculo.

1. Notas para el realizador

1.1. ¿Qué hay que grabar?

Desde el punto de vista de la realización, el problema del registro audiovisual del hecho teatral puede ser dividido a su vez en dos cuestiones diferentes: por una parte *qué grabar* y por otra *cómo grabar*[1].

Con respecto a "qué grabar", la orientación metodológica que nos parece más correcta y adecuada se resume en tres afirmaciones sintéticas y unidas entre sí, y que después trataremos de

[1] En adelante, aunque no sea explícito en este sentido, nuestro discurso debe considerarse referente, sobre todo, a la grabación videomagnética como a la solución ya adoptada, desde hace algunas décadas, por razones de costo y manejo, en la documentación del espectáculo con fines de conservación y de estudio.

ilustrar: es necesario documentar no sólo el resultado, el producto terminado, sino también y sobre todo el proceso teatral. No sólo el *texto* (espectacular) sino también y sobre todo su *contexto* (cultural). No sólo, por tanto, el espectáculo sino también y sobre todo el *acontecimiento teatral*.

El proceso y no sólo el resultado, es una de las limitaciones más graves y más difundidas en las grabaciones teatrales existentes. En su mayoría registran únicamente el espectáculo, el producto terminado, ignorando todo lo que hay detrás y antes de ese resultado, es decir, el proceso creativo-productivo que ha llevado hasta el espectáculo. Y cuando hablamos de "proceso" no nos referimos sólo a los ensayos, a las distintas etapas de proyección y preparación, sino también especialmente en ciertos tipos de teatros al trabajo del actor.

El contexto además del texto. Pero ¿qué significa desplazar la atención de los productos a los procesos, de los espectáculos a los teatros? Conocer un tipo de teatro quiere decir, ante todo y fundamentalmente, intentar conocer (por lo menos parcialmente) la cultura (en sentido antropológico) que lo sostiene, el humus del cual ese teatro vive o ha vivido. Para comprender el texto espectacular, el espectáculo, es necesario estudiar también su contexto sociológico-cultural, la realidad extrateatral que lo rodea y en la que se basa el hecho espectacular. Más allá de cualquier reduccionismo sociológico creemos que lo que apenas hemos enunciado representa un principio metodológico de validez general para los estudios teatrales; es evidente que un análisis contextual es indispensable en el caso de los fenómenos teatrales "necesarios" (para expresarlo con un término muy apreciado por Ferrucio Marotti), es decir, de los teatros ligados orgánicamente a la realidad social que los rodea, de la que forman parte, como hechos antropológicamente necesarios. Es por ello que parece constituirse en un instrumento realmente útil y orientador en la comprensión de los teatros. El registro audiovisual del espectáculo debe, por tanto, intentar proponerse cada vez menos como un *film teatral* y cada vez más como un *film etnográfico*.

Concentrándose sólo en el espectáculo, la grabación audiovisual corre el riesgo de preservar lo que en realidad no existe, que jamás ha existido, al menos en el sentido absoluto y aislado en que ella lo muestra. De esto trata propiamente la referencia que Peter Brook ha hecho de las filmaciones teatrales. Si documentar —señala Brook— significa mostrar "exactamente" lo que ha sucedido, entonces las filmaciones teatrales que toman sólo el espectáculo, sólo al actor, no son verdaderos documentos, o por lo menos son testimonios gravemente incompletos e incluso falsos, falsos en tanto que incompletos. De hecho sigue diciendo: "no ofrecen ninguna información directa acerca del aspecto existencial y experiencial en el momento de su registro, es decir nada indican sobre las maneras de cómo los espectadores han vivido el evento teatral filmado, ni sobre los efectos emocionales e intelectuales que el espectáculo provocó en esa circunstancia" (Croy, 2003, 121).

Por lo tanto, cuando señalamos que la grabación audiovisual debería ocuparse del evento teatral y no sólo del evento espectacular, lo que queremos decir es que debería rendir cuenta además del contexto pragmático y receptivo del espectáculo, es decir, de aquello que se ha llamado la "relación teatral", y de las dinámicas cognitivas, pasionales y de comportamientos que ésta implica. ¿De qué manera esto es técnicamente realizable? Lo ignoramos y creemos que en gran medida todavía debe ser inventado. Lo que sí se puede decir por el momento es que no se trata únicamente de desplazar el objetivo de la cámara de la escena a la platea, de encuadrar incluso a los espectadores, filmando su comportamiento durante la representación[2].

Concluyendo, podemos decir que el riesgo que hay que evitar y en el cual se acostumbra a caer actualmente con gran frecuencia es el de concebir y realizar la videograbación como "sucedáneo" del espectáculo, como una especie de "fijación" electrónica del texto espectacular. Si es verdad que —como ha escrito Ferdinando Taviani (1982, 8)— una de las grandes tentaciones de la cultura occidental ha sido siempre la de reducir/reconducir el espectáculo (que tiene carácter de acontecimiento) al Libro (como sinónimo, por oposición, de duradero), entonces dicha concepción de la grabación electrónica constituye seguramente su expresión contemporánea.

1.2. ¿Cómo grabar?

Una vez que verdaderamente nos hemos desprendido de toda ilusión positivista acerca del carácter objetivo y exhaustivo de una documentación audiovisual del espectáculo[3], el realizador de la videograbación debería estar en condiciones de transformar lo que parece (o es) una posición de debilidad en una posición de fuerza, de ventaja. ¿De qué manera? En nuestra opinión, jugando la carta (la única de la cual disponemos, por otra parte) de una *lectura deliberadamente parcial y orientada del hecho teatral*. Es decir, una lectura que rechazando la tentación de "restitución física" siga el camino de un análisis basado en elecciones interpretativas precisas, tendente a destacar los elementos significantes y las valencias comunicativas del espectáculo. ¿Y cómo? Pues por medio del

[2] Muy interesante es, sin embargo, el uso que del video se hace para las investigaciones empíricas sobre la recepción teatral, sobre todo para documentar y analizar los aspectos de comportamiento externos del acto receptivo y, en particular, los recorridos, de la mirada del espectador.

[3] Todo cuanto hemos dicho hasta ahora no lleva en la dirección impracticable y contraproducente de hacer más completo y más "fiel" el documento audiovisual, sino la de hacerlo más adecuado y funcional con respecto a los usos científicos que se le quieran conferir considerando de hecho el estatuto de parcialidad y no de totalidad que le es propio.

uso de todos los medios "lingüísticos" propios del instrumento audiovisual: desde el encuadre hasta el montaje y la reconstrucción en el estudio. Por lo tanto, podríamos hablar: de la grabación como *conservación* (o fotocopia) a la grabación como *análisis*.

Es evidente que cuando decimos grabación-análisis nos referimos a una concepción totalizadora del trabajo en cuyo interior pueden existir diferentes posibilidades y diversos tipos de enfoques. Querríamos limitarnos a apuntar dos opciones importantes y que no se excluyen mutuamente: el análisis crítico-interpretativo de los espectáculos y el análisis científico del lenguaje teatral.

En el análisis crítico-interpretativo el video busca una lectura del espectáculo que ilumine sus valencias expresivas estilísticas y semánticas. Podríamos imaginar incluso una serie de grabaciones diferentes y por tanto la producción de varios análisis interpretativos de un mismo trabajo, algo así como crear una especie de macrodocumento que, en lugar de una inútil e imposible reconstrucción "total", ofrezca el sugestivo montaje de una pluralidad de miradas sobre un mismo objeto teatral.

En cuanto al análisis científico se trata de utilizar los medios audiovisuales como instrumentos para una investigación sobre los lenguajes o códigos teatrales implicados en un determinado hecho espectacular y, por lo tanto, en primer lugar, para la catalogación y análisis de los códigos (paralingüísticos, quinéxicos, proxémicos, etc.) que un espectáculo dado (o un género, una cultura teatral entera) emplea. De hecho, el medio audiovisual ha revelado una utilidad indiscutible en el estudio de fenómenos de carácter cinético, como por ejemplo la gestualidad actoral. En el presente una investigación científica sobre el actor (sobre sus técnicas, léxicos y gramáticas) no puede prescindir de la cámara de video[4].

Para este estudio sobre las estructuras teatrales, las convenciones y los principios recitativos, es obviamente indispensable el trabajo de desmontaje y montaje del espectáculo, bien en el teatro o en el estudio de televisión; es por ello, que es imprescindible una estrecha relación con el director teatral, los actores, el iluminador, etc.

Como esta perspectiva nos parece capital, vamos a utilizar estas reflexiones como Corpus para el análisis del acto primero de la obra *Natale in casa Cupiello* de Eduardo De Filippo, en donde los indicios textuales se plasman en función del texto espectacular; y trataremos de verificar, hasta qué

[4] Particularmente, el uso del medio audiovisual se ha mostrado ya indispensable para las investigaciones de antropología teatral que —por impulso de Eugenio Barba y del ISTA— se están ocupando, desde hace años, de los principios transculturales subyacentes al trabajo del actor y, de manera más amplia, al comportamiento del hombre en situación extracotidiana.

punto el diseño de los movimientos espaciales reflejan no sólo los aspectos estéticos, sino también, de comprensión de una dramaturgia y de una cultura teatral concreta: la del teatro popular napolitano.

Sabemos que sobre la especificidad de procedimientos propios de ambas direcciones de trabajo habría mucho que agregar y que sería ya un tema de por sí para otros artículos de investigación. Sin embargo, en los dos casos sería útil que el medio de grabación recuperase todas sus potencialidades y las peculiaridades lingüístico-expresivas, sin falsos pudores ni el temor a reducir necesariamente por ello, la funcionalidad didáctica e ilustrativa del documento, el carácter testimonial de lo audiovisual.

Esta relación de proporcionalidad directa entre rendimiento fílmico y rendimiento documental de un audiovisual teatral sólo podrá sorprender a quienes se obstinen en entender a este último como una especie de "copia-fotoestética" del espectáculo. La paradoja no es tal si se toma conciencia de lo inevitable y fecundo de una grabación concebida como análisis/interpretación/lectura aunque, quizás, "traicione" el espectáculo para restituir en cierto modo el teatro al que se refiere. Por otra parte, no faltan los ejemplos que confirman lo que sostenemos: es suficiente confrontar la escasa funcionalidad documental, e incluso ilegibilidad material de tantas grabaciones pseudo-objetivas (cámara central fija, profundidad de campo, sonido estandarizado, etc.), con respecto a la realidad teatral a la que se refieren versiones cinematográficas o videomagnéticas deliberadamente "infieles" e incluso completamente autónomas y originales: pensemos por ejemplo en algunas muy diferentes entre sí como *Marat-Sade* (1967) y especialmente en *King Lear* (1969) de Peter Brook, en *Apocalipsis cum figuris* (1979) de Grotowski -reconstruida en el estudio por Ermanno Olmi-, en la misma *Nostra Signora dei Turchi* (1968) de Carmelo Bene, en *Re Lear* (1970) de Mario Ricci o en *Crollo-nervoso* (1982) que los Magazín han extraído de su espectáculo homónimo.[5]

Para concluir, desde el momento en que es absolutamente inútil, y contraproducente perseguir todavía hoy el mito de la grabación objetiva, neutra, completa, desde el momento en que, por el solo hecho de enfocar el ojo de la cámara sobre el espectáculo teatral, a la escritura escénica se sobrepone

[5] Cada principio admite, obviamente, su excepción: el primero con un concepto de registro "neutro" donde la cámara inmóvil puede tener su justificación técnica y expresiva, la filmación puede tener problemas técnicos, sin embargo, puede lograr quizás mostrar una atmósfera teatral, al restituir algo del clima emotivo creado por el espectáculo, evocando en quien lo ve algunos elementos de su vivencia de espectador (lo que no es poco). Por otra parte, con el segundo tipo de grabación: luces televisivas, sonido apoyado por micrófonos, poder repetir las tomas, etc., es con toda seguridad más falsa con respecto al espectáculo originario pero documenta —aunque sea descontextualizado— aspectos importantísimos, que con el primer tipo de video no se pueden seguir, como la declamación de los actores y, en particular, sus "acciones físicas".

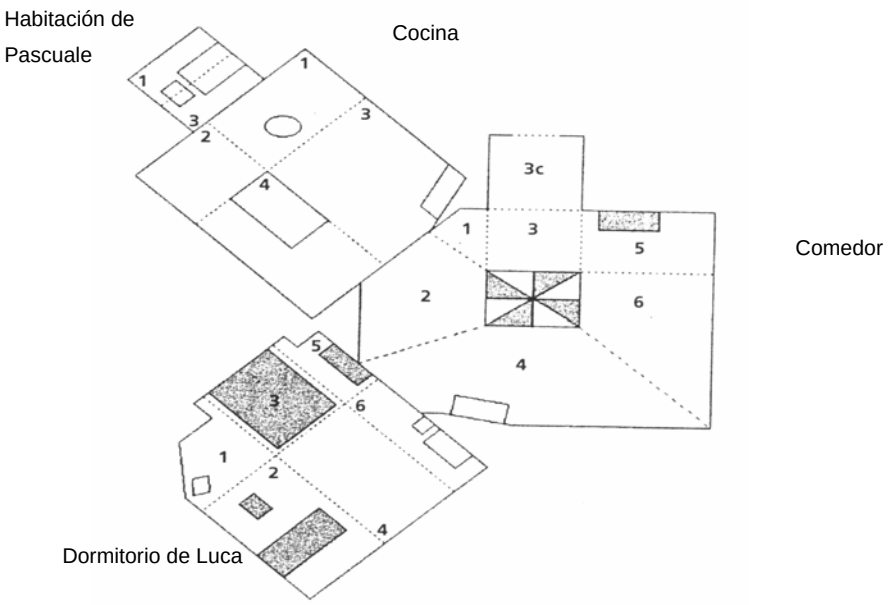
siempre, inevitablemente, una segunda escritura audiovisual, entonces es conveniente que este segundo "estrato" de escritura sea confesado y explícito, que no intente ocultarse y, por el contrario, utilice todos los recursos lingüísticos expresivos a su alcance.

Dicho esto hay que enfrentar una posible objeción. Quede claro que, de hecho, para nosotros la explicitación y la originalidad no significan ni la arbitraria imitación ni el pretexto ni el formalismo gratuito: son riesgos que se corren cuando se pone el acento sobre la realización fílmica y espectacular, pero que la escritura audiovisual puede evitar —salvaguardando a la vez la especificidad y la explicitación— a condición de colocarse siempre en una relación de coherencia con la escritura teatral, de la que intenta ser testigo con su propio proyecto. Es inútil extenderse aquí sobre lo que significa e implica esta coherencia. Nos limitaremos a recordar lo que, en nuestra opinión, representa una condición que prejuzga su existencia. Una relación de coherencia por parte del realizador audiovisual (y de su escritura) con respecto a la escritura del espectáculo, a su lógica interna y a sus principios básicos, presupone una profunda complicidad con ésta, y esta complicidad, a su vez, implica un conocimiento de la intimidad del espectáculo y de su proceso productivo. (Sea dicho de paso, pero posiblemente es también por esta razón, que los mejores y más eficaces documentos audiovisuales del objeto teatral son casi siempre los "autodocumentos", los que los directores y grupos producen sobre sí mismos a partir de los espectáculos propios: véanse, por ejemplo, los films ya mencionados y, sobre todo, las videograbaciones que Eduardo De Filippo dirigió, interpretó y supervisó de sus obras para la R.A.I., material que vamos a utilizar como parte de este análisis).

2. Análisis de un documento audiovisual teatral: acto I de *Natale en casa Cupiello* de Eduardo De Filippo.

Partimos de la hipótesis que el espacio en las comedias de Eduardo De Filippo viene continuamente regulado y establecido por un orden o equilibrio eminentemente geométrico, modelado sobre los mismos elementos que componen la escena. Nos proponemos aquí el verificarla a través del análisis comparado en dos documentos audiovisuales de *Natale in casa Cupiello*, uno recogido en 1962 y el otro en 1977.

La escenografía de la *casa Cupiello* realizada en los estudios de la RAI en 1962 fue construida en cuatro áreas distintas, aprovechando las posibilidades narrativas de tipo televisivo que le ofrecía la utilización de diferentes cámaras en varios puntos del plató de televisión. Eduardo admitió aquella especie de "sacrificio" teatral en la reestructuración de la unidad de lugar, respecto a los *Natale* de las representaciones teatrales, a pesar de que pensaba que cada acto era intrínseco a un lugar de la casa. Por lo tanto, el espacio tuvo que ser rediseñado y redefinido, no ya dentro de un cuasirrectángulo conforme a un escenario teatral, sino, más bien, haciendo una reconstrucción real de la casa. Por ello, ahora se materializará la habitación de Pasquale junto a la cocina; otros lugares existentes derivados de esta disposición escénica se hacen más grandes bien porque son construidos para un gran estudio de televisión o porque la disposición de las cámaras lo exigía así.

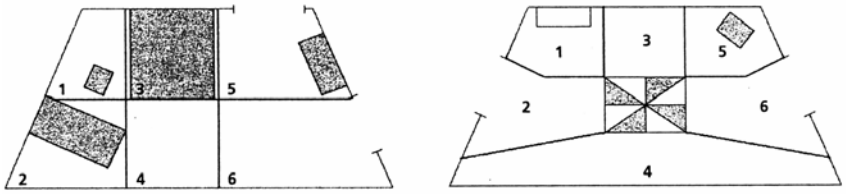


El plano del escenario se refiere a la composición escénica de esta primera *casa Cupiello* televisiva. Como se puede ver, hemos dividido el plano en zonas marcadas. Éstas nos permitirán localizar con facilidad los desplazamientos de los personajes, los cuales determinan el mecanismo del espacio escénico que regula el funcionamiento de cada uno de los tres actos.

La segunda versión televisiva de 1977 se diferencia en muchos motivos de la anterior, no tanto porque hayan evolucionado los sistemas y la tecnología de grabación, sino porque también (y a pesar de haber firmado la dirección de la primera) Eduardo descubre y asume plenamente la dirección escénica y televisiva de la obra: " *è quello di lasciare un documento, il più possibile fedele del mio teatro in azione*" (Castellani y Donat Cattin, 1984) . En los estudios de Cinecittà no vería recreada

una nueva *casa Cupiello*, sino una escena en donde se construirán sólo dos escenarios: el dormitorio para el acto primero y tercero y el comedor para el segundo.

Los planos de esta nueva grabación sitúan el dormitorio a la izquierda y el comedor a la derecha.

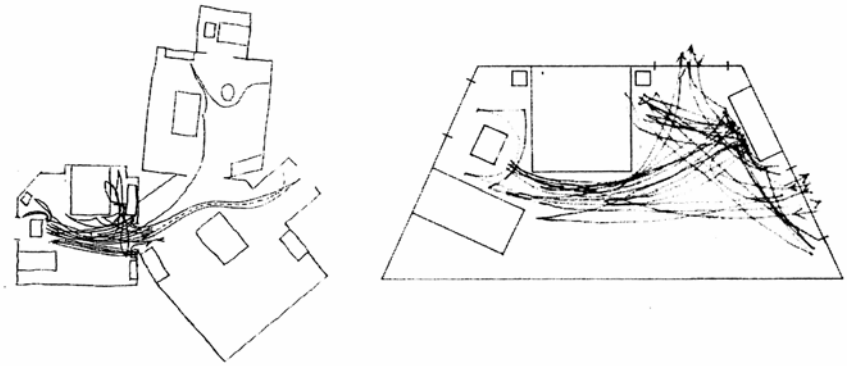


Como el anterior, los escenarios están divididos en cuadrantes. Es importante señalar como la numeración de estas zonas coincide con la planta del plano de 1962; en realidad, el comedor y el dormitorio de las dos ediciones han sido organizados —en la distribución de los objetos, en los muebles y en las áreas de movimientos— de manera similar. Esto nos permite confrontar los espacios de las dos versiones.

La tragedia que recorre Luca-Eduardo en este primer acto de las dos versiones puede diseccionarse en seis fases:

1. Vestirse y prepararse para el trabajo.
2. Movimientos entre dos zonas: el belén y Nennillo.
3. Salida de escena (destrucción de Ninuccia).
4. Regreso a la escena.
5. El desmayo de Concetta.
6. Recomposición.

Los movimientos que siguen se refieren al recorrido que hace Luca en el primer acto de la versión de 1962 (1) y de la de 1977 (2).



La aparente semejanza entre los dos movimientos escénicos, facilitada por la disposición similar de los espacios, nos dará unas claves importantes en una visión más en profundidad.

En la grabación de 1962 contamos con 52 desplazamientos de Eduardo contra los 77 de la grabación posterior; no obstante, en la primera versión, el área en que nos inscribe sus movimientos aparece sensiblemente más amplia, con el consiguiente número de cruces que abarcan más espacio de la habitación. En la versión siguiente Luca-Eduardo experimenta con más acciones en los dos puntos fundamentales de la izquierda de la escena: el belén y Nennillo; y así, durante toda la primera parte del acto decide casi "ocultarse" entre estos elementos, no llegando siquiera a lograr la escena de contrastes que tiene con Pasquale el que pueda apartarse de sus "criaturas"[6]. Quizás esto pueda deberse a la intención de Eduardo por presentarnos a un Luca Cupiello más vulnerable e indefenso de cuanto se había mostrado quince años antes. El área del belén parece ahora mejor preservado de los peligros que vienen de fuera, y no decidirá moverse de ese ángulo tomado como refugio, siendo el más lejano y externo de toda la habitación en las dos versiones.

Concetta: (*col tono di chi sa in anticipo che dovrà chiamare chissà quante volte prima di essere ascoltata*). Lucarie'... Scetete, songh' 'e nnove...

Luca: (*aprendo gli occhi infastidito, ripete con lei*). Lucarie'...Ah! E comme si' scucciante! Lucarie'... E famme durmi'!... (De Filippo, *Natale in casa Cupiello*, 359-360)

Observando la entrada en escena de Concetta en la versión de 1977, se percibe su primer movimiento escénico relacionado con todos los objetos que conforman la zona seis y al mismo tiempo, parece definir el perímetro hipotético de un *ring*, dentro del cual se localiza sucesivamente cada acción y narración. Mientras esto ocurre Luca está cubierto por las mantas.

El análisis hecho hasta ahora nos confirma efectivamente la hipótesis que lanzábamos al comienzo de este apartado: Eduardo regula y organiza el espacio escénico como una estructura geométrica precisa, coherente y justificada.

Recorta en la escena el espacio de las acciones y diseña las zonas más densas y vividas frente a aquellas que cumplen una función puramente decorativa, conformando así, entre llenos y vacíos,

[6] Baste decir que en la versión de 1962, Eduardo completa 13 movimientos junto al belén, mientras que llegan a 17 en la versión a color de 1977.

una dramaturgia del espacio escénico. Y confirmamos esta aseveración apoyándonos en los diversos dibujos geométricos que habitualmente emplea.

Así el "muro" que dibuja hace visible una barrera que se establece entre los personajes, un peso que asume el espacio y que evidencia una disidencia ideológica, social o cultural, momentáneamente insalvable o potencialmente violenta. También lo utiliza como límite del espacio que los personajes se han asignado, más para evitar el contacto físico que para establecer su propia zona de influencia.

Potencia el desnivel de las alturas en el que se mueven a menudo los personajes, porque configura, y hace explícita, la jerarquía de los roles y de sus funciones; (Luca y Nenillo). Estar arriba o estar abajo representa, para Eduardo, en términos de planos espaciales, la dramaturgia del personaje.

La utilización de los triángulos remarca muy bien esa línea compacta frente a un elemento aislado (base contra vértice). Normalmente se genera en situaciones en las que el tercer elemento (pacificador o intruso) se inmiscuye en una confrontación entre dos ya en el acto, haciéndola posteriormente estallar.

Con la disposición en grupos, Eduardo indica que las relaciones son también aquellas que los cuerpos dibujan, en la medida en que estos establecen entre ellos una geometría dispuesta por líneas de energía y tensión.

Recurre a la fila, en cambio, cuando los personajes comparten una misma condición: por ejemplo, la pertenencia al mismo status social o a una momentánea comunión de intereses.

Apoyándonos en los ejemplos que hemos estudiado podemos deducir que en el teatro de Eduardo De Filippo (en cuanto a desplazamientos escénicos y ubicación espacial) no primaba el instinto actoral o su capacidad de improvisación y sí, en cambio, las técnicas del Avanspettacolo, es decir, aquel teatro que ha generado y logrado que perdurase -con gente como Antonio Petito, Eduardo Scarpetta o el propio Eduardo-, técnicas del sketch, del teatro de variedades o la scenetta; en donde, y al igual que en la Commedia dell'arte, parece que todo se improvisa y que nace de una gran espontaneidad por parte del actor pero que, en realidad, todo ha sido estudiado y medido al milímetro.

El uso de la geometría en los movimientos escénicos es una habilidad de la que Eduardo tenía conocimiento por parte de su padre, y de la que se servía para "plantar" a los actores sobre el escenario y moverlos con la seguridad de que aquello iba a funcionar.

El teatro de Eduardo se sustenta sobre todo en una profunda observación de la vida. Su trabajo de mesa así lo atestigua pues conlleva una organización del espacio de representación donde el realismo de la vida se difumina con el realismo escénico.

Ficha técnica

Natale in casa Cupiello (1962)

(Comedia en tres actos de Eduardo De Filippo, 1931-34)

Dirección: Eduardo De Filippo – Ayudante de dirección: Stefano De Stefani – Montaje: Aldo Nicolaj – Adaptación: Emilio Voglino – Ambientación: Luigi D'Andria – Iluminación: Alberto Caracciolo – Producción ejecutiva: Rossana Mattioli – Producción: RAI – Lugar de grabación: Centro di produzione RAI di Roma – Modalidad de emisión: En diferido de estudio – Día de emisión: 15 enero 1962, por la RAI 2 – Soporte: Video en B/N – Duración: 109'.

Compañía: "Il teatro di Eduardo" – Personajes e intérpretes: *Concetta*: Nina De Padova; *Luca Cupiello*: Eduardo; *Tommasino*: Pietro De Vico; *Pasqualino*: Enzo Petito; *Ninuccia*: Elena Tilena; *Nicolino*: Pietro Carloni; *Raffaele*: Enzo Cannavale; *Vittorio Elia*: Carlo Lima; *Carmela*: Regina Bianchi; *Olga Pastorelli*: Sara Pucci; *la signora Armida*: Evole Garagano; *Alberto*: Gennarino Palumbo; *Rita*: Marina Modigliano; *Mario*: Bruno Sorrentino, *Luigi Pastorelli*: Ettore Carloni; *il dottore*: Lello Grotta; *Giulia*: Angela Pagano; *Giuseppina*: Maria Hilde Renzi.

Natale in casa Cupiello. (1977)

(Comedia en tres actos de Eduardo De Filippo, 1931-34)

Dirección: Eduardo De Filippo – Ayudante de dirección: Anna Maria Campolonghi – Ambientación: Raimonda Gaetani y Clelia Gonsalez – Montaje: Raimonda Gaetani – Iluminación: Davide Altschüler – Producción ejecutiva: Mario Mattolini – Producción: RAI en colaboración con l'Instituto Luce – Lugar de la grabación: Teatro tre di Cinecittà – Modalidad de la emisión: En diferido de estudio – Día de emisión: 25 diciembre de 1977, por la RAI 1 – Soporte: Video en color – Duración: 133'.

Personajes e intérpretes: *Concetta*: Puppella Maggio; *Luca Cupiello*: Eduardo; *Tommasino*: Luca De Filippo; *Pasquale*: Gino Maringola; *Ninuccia*: Lina Sastri; *Nicola*: Luigi Uzzo; *Raffaele*: Franco Folli; *Vittorio*: Marzio Onorato; *Carmela*: Linda Moretti; *Olga Pastorello*: Marina Confalone; *Armida*: Maria Facciolà; *Alberto*: Bruno Marinelli; *Rita*: Marisa Laurito; *Mario*: Bruno Sorrentino, *Luigi Pastorello*: Sergio Solli; *il dottore*: Antonio La Raina; *Maria*: Lidia Ferrara.

3. Conclusiones

Marquemos unas conclusiones desde la perspectiva de los usuarios de estos documentos.

No vamos a insistir aquí sobre las mesuras que el investigador de teatro debe observar si quiere servirse correctamente de los audiovisuales con argumento teatral, teniendo siempre presente su condición de documentos, por lo tanto, parciales e incompletos, como todos los documentos, marcados por una subjetividad tanto lingüística como cultural e ideológica.

Pero sí queremos detenernos, brevemente, sobre otra circunstancia con respecto al empleo de las grabaciones audiovisuales en el ámbito científico. Nos referimos al hecho de que la filmación audiovisual no debe ser considerada como el documento teatral sino sólo como, y más correctamente, un documento, una de las huellas (más o menos abundantes según los casos, pero siempre diversas) que el acontecimiento teatral deja —cuando las deja— tras de sí, a lo largo de todo el proceso que va desde su preparación hasta la recepción: proyectos, bocetos de escena y vestuario, apuntes (de los actores, del regidor, del director), diarios de los ensayos, notas del director, documentación fotográfica, dossier de prensa, descripciones y comentarios de los espectadores (profesionales y espectadores corrientes), etc.

Tal vez sea obvio recordarlo, pero según nuestra opinión, sólo de un análisis integral y comparativo (además de selectivo, naturalmente) de todos los posibles testimonios de un hecho teatral, puede surgir y conformarse una imagen que sea, no completa e imparcial, pero ciertamente plausible y científicamente (didácticamente) utilizable.

Por todo lo expuesto, creemos que los documentos no existen sino que siempre son producidos por alguien y casi nunca con el objetivo que otra persona (el historiador, el estudioso) con posterioridad les proporcionará: precisamente su asunción por parte del investigador como fuente de información para un determinado objeto de estudio es lo que confiere a un entidad material y cultural el status de documento. Queda claro que las videofilmaciones teatrales son (pueden ser asumidas como) documentos dotados —entre otras cosas— de esta importante característica: al contrario de otros documentos (un cuaderno de dirección, un boceto escénico, una partitura musical, una reseña crítica) que el estudioso debe limitarse a asumir y a utilizar tal como los recibe (o como le son transmitidos), sin poder influir sobre su “fabricación” (y muy frecuentemente tampoco sobre su transmisión), las filmaciones audiovisuales en algunos casos pueden ser producidas por los mismos que después las utilizarán para estudiarlas, o al menos podrán ser realizadas bajo la asesoría y de acuerdo con las indicaciones proporcionadas por los estudiosos.

Se trata, evidentemente, de una particularidad no secundaria, que los investigadores de las artes escénicas y audiovisuales podemos aprovechar con ventaja a condición de tener la posibilidad y de quererlo verdaderamente.

Bibliografía

- BARBA, E., 1981. *La corsa dei contrari. Antropologia teatrale*. Feltrinelli, Milán.
- CASTELLANI, L y DONAT CATTIN, C., nov. 1984. *Eduardo: l'arte di invecchiare*, entrevista para la RAI 2.
- CROY, M., 2003. *Conversations with Peter Brook: 1970-2000.* Faber&Faber, Londres.
- DE FILIPPO, E., 1995. *Cantata dei giorni pari* . Einaudi, Turín.
- KOWZAN, T., 1997. *El signo y el teatro*. Arco/Libros, Madrid.
- LE GOFF, J., 1978. *Documento/Monumento* en enciclopedia Einaudi, vol. IV. Turín.
- MELGOSA, F.J., 2006. *Eduardo De Filippo a escena*. Ed. Universidad de Salamanca, Salamanca.
- SÁNCHEZ, J. A., 1994. *Dramaturgias de la imagen*. Universidad de Castilla- La Mancha, Cuenca.
- TAVIANI, F., 1982. *Le visioni del teatro* en Quaderni di teatro IV. Florencia.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

LOS CUENTOS MOTORES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Julia Iglesia

Diplomada en Magisterio Educación Infantil y Educación Física. Centro de Enseñanza Superior Cardenal Spínola.

Resumen

Hoy día, la sociedad plural y cambiante hace que hayan evolucionado valores que antes eran fundamentales. Como comenta Esteve (1995: 280) "frente a la mentalidad contemporánea del filiteísmo, que sólo valora vivir a lo grande, los profesores necesitamos recuperar el sentido de la grandeza oculto en la sabiduría".

Priorizamos objetivos y valores que ahora son "más importantes" por otros que lo son menos. Modificamos muchos aspectos en la enseñanza pero la forma, el modo de conseguirlo puede ser la de siempre, la tradicional que ha dado resultados positivos.

A través de juegos y cuentos motores alcanzamos dichos fines. Juegos de siempre o que nuestras generaciones han practicado. Juegos que huyen de máquinas externas, de juegos digitales, de videojuegos... y que a través de simulaciones y dramatizaciones consiguen los efectos deseados.

El cuento refuerza la capacidad de imaginar. Cuando se está escuchando un cuento, el niño/a desarrolla una condición protagonista al hacer de intérprete e intermediario y receptor. El binomio

que se crea entre la persona que cuenta el cuento y el que la escucha provoca un lazo de afectividad que es la primera pieza clave de la socialización del niño/a.

Esta condición de protagonista en el cuento escenificado o cuento motor se multiplica, ya que al niño/a se le integra plenamente en lo que se está contando y se hace protagonista activo al ir representado lo que en él se cuenta, provocando, por otro lado, que estos lazos afectivos que hemos venido refiriendo también se multipliquen.

Palabras clave

Cuento escenificado o motor – Socialización –Simulación – Juego

Abstract

Today the plural and changing society causes that values have evolved that before were fundamental. As Esteve (1995: 280) comments, about the mentality contemporary of filiteism, that has it values to live to the great thing, the professors we needed to recover the sense of the hidden greatness in knowledge. We prioritized objectives and values that now are important. We modified many aspects in learning but the form, the way to obtain it can be the one of always, the traditional one that has given positive results. To motor games and stories we reached these aims. Old games or that our generations have practiced. Games that flee from external machines, digital games, videogames... and that to simulations and theatrical forms obtain the wished effects. The story reinforces the capacity to imagine. When child hears a story, boys and girls develop a condition of story star, when doing of actor and intermediary and receiver. The binomial, that is created between the person whom the story tells and the one that listening, causes affectivity bow that is the first key piece of socialization of children.

Keywords

Staged story – Socialization – Simulation – Game

Introducción

Los cuentos motores son cuentos que, al ser narrados y con la ayuda de la música, propician una amplitud interesante de movimientos, juegos, simulaciones y dramatizaciones.

Nos pueden servir como herramienta pedagógica para que nuestros alumnos/as exploren sus múltiples posibilidades motrices y creativas y/o puedan vivenciar diversas situaciones, ya sean de forma sugerida o libre y espontánea.

Metodología

Siguiendo las técnicas que utilizan el teatro o la dramatización como medio terapéutico de diversas dolencias mentales, emocionales o físicas, emprenderemos una reflexión sobre el uso del cuento motor en la enseñanza al tiempo que se ejemplificará con casos prácticos concretos puestos en práctica en diversos colegios de las provincias de Córdoba, Cádiz y Huelva durante el año académico 2006/2008. La metodología seguida en estas prácticas con alumnos de infantil y primaria han sido las de Conde sobre el cuento motor y de Koldovika sobre el *match* de improvisación.

Los cuentos motores en la educación

Un cuento motor podemos definirlo como un cuento jugado, un cuento vivenciado de manera colectiva, con unas características y unos objetivos propios (Conde, 2001). Siguiendo a este mismo autor, de entre sus innumerables características podemos destacar las siguientes:

- El cuento motor es un eslabón previo al cuento escrito, y puede ir paralelo al cuento narrado.

- El cuento motor incide directamente en la capacidad expresiva de los niños/as (primero se interpreta cognitivamente y luego se interpreta motrizmente).
- El niño/ a, cuando ejecuta el cuento motor, se convierte en protagonista absoluto.
- El cuento motor es una fuente motivadora que despierta en los niños/ as el interés por descubrir historias y personajes, y les ayuda a introducirse en los caminos sorprendentes de los libros, del teatro y compara con otras formas de entretenimiento menos participativas.

Los objetivos que pretenden desarrollar los cuentos motores son, según Conde (2001):

- Hacer al niño/ a protagonista, desarrollando su conducta cognitiva, afectiva, social y motora.
- Desarrollar los elementos psicomotores básicos (esquema corporal, lateralidad, estructuración espacial y temporal y ritmo), las cualidades motrices coordinativas (coordinación y equilibrio), las habilidades básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros), las habilidades genéricas (bote, conducciones, golpeos, etc.)...*(Junta de Andalucía, 1992c).*
- Desarrollar las capacidades físicas básicas de manera indirecta.
- Sentar las bases preventivas e higiénicas de la salud a través del ejercicio físico desde las primeras edades y como un hábito de vida que irá marcando lo que serán sus futuras costumbres.
- Desarrollar la capacidad creativa del niño/a, haciéndole interpretar corporalmente lo que se le está verbalizando, potenciando el desarrollo de su imaginación y construyendo sus capacidades cognitivas.
- Globalizar la enseñanza de las áreas musical, plástica y dramatización y lengua, entre otras, partiendo del centro de interés: el cuento infantil.
- Descubrir el propio cuerpo como vehículo de comunicación.
- Enfrentar al alumno/a a la toma de sus propias decisiones en cuanto a expresión y movimiento, tomando conciencia de su cuerpo y del espacio que le rodea.
- Interdisciplinar otras áreas, principalmente Música y Plástica, con el fin de globalizar la enseñanza.

Sin duda, todas estas características y objetivos del cuento motor, acercan al niño a través de la simulación de la dramatización a una experiencia diferente a la simulación que realizan de sí mismos en el entorno cibernético, donde la interpretación se reduce a crear un yo paralelo, distinto de un yo desaparecido en la interpretación actoral del cuento motor.

Con respecto a los requisitos necesarios la hora de transmitir el cuento, debemos tener en cuenta innumerables factores tanto antes de contar el cuento como durante la transmisión del mismo. Por ello nombramos las siguientes consignas (Martínez, 2007):

- La persona responsable de la actividad ha de conocer muy bien el cuento, con el fin de mantener una dinámica flexible pero sin perder de vista los objetivos.
- Disponer a priori del material que se vaya a utilizar y preparar su ubicación y utilidad.
- Disponer de un espacio amplio y/o abierto (gimnasio, patio, campo…).
- Integrarse como uno más en la práctica de la actividad.
- La sesión deberá seguir una estructura dividida en tres partes (fase de animación, fase principal o de desarrollo de la actividad, y vuelta a la calma).
- Una vez finalizada la sesión, podemos mantener una charla con los niños/ as (dispuestos en corro) y trabajar así otros contenidos más relacionados con la compresión y expresión orales.
- Esta actividad es generadora de otras muchas (dibujos, plastilina, canciones…) que podemos aprovechar según intereses y circunstancias.

En cuanto al argumento del texto, éste debe posibilitar la estimulación habitual de una sesión de Educación Física. Su duración, es conveniente, debe estar comprendida en una misma sesión, que se inicie y termine en una misma clase. El maestro/ a, en principio, es el conductor/ animador del cuento. Cuando éste crea conveniente hará que los niños/ as participen en la creación del cuento. También debemos establecer un sistema de señales alternativo para usarlo cuando por la música o el alboroto la voz no se oiga.

En cuanto a las consignas que debe seguir el maestro/ a destacamos las siguientes:

a) El narrador/a debe conocer el cuento antes de contarlo.
b) El narrador/a debe saber que en el texto aparecen el cuento y las acciones sugeridas.
c) Lo que va entre paréntesis o en una columna diferente es la acción sugerida, aunque puede ser conveniente decirlo para introducir a los niños/as en situación (ver ejemplos propuestos).

1.2. Desarrollo del cuento motor

Comenzamos con la narración del cuento y cuando aparezca un número o pausa ponemos la música. El narrador/a se detiene en el acto de contar el cuento y los niños/as realizan el ejercicio indicado, durante el tiempo que estime oportuno el narrador/a.

Cuando el narrador/a para la música los niños/as deben permanecer inmóviles y la acción continuará cuado vuelva a sonar la música. Así hasta que finalice el cuento. La música debe ser apropiada al tema del cuento y es aconsejable la música instrumental.

En definitiva, es conveniente conocer el relato y vivenciarlo, crear un ambiente favorable de aprendizaje, realizar una elocución sencilla, prever los materiales necesarios, entre otros.

Debemos tener en cuenta los diferentes tipos de cuentos que existen: cuentos cerrados o dirigidos y cuentos abiertos o autónomos. En ambos casos, los cuentos deben ser inventados por el narrador/a y los niños/as, deben ser cuentos populares adaptados o cuentos mitológicos.

En cuanto a la metodología práctica debemos tener en cuenta los siguientes aspectos (Martínez, 2007):

♦ Establecimiento de períodos de quietud y movimiento.
♦ Participación continua y activa de los niños/as.
♦ Se aplica esquema de una sesión habitual de Educación Física.

♦ Será más autónoma según el desarrollo o las edades de los discentes.

♦ Recomendable es, como hemos sugerido antes, una asamblea al finalizar la sesión.

1.3. Casos prácticos de cuentos motores

A continuación mostramos diferentes ejemplos que podríamos usar en nuestras sesiones de clase, tanto con alumnos/as de Educación Infantil como de Primaria.

TÍTULO: UN VIAJE A LA LUNA

Descripción	Actividad motriz	Habilidad motriz
Había una vez un grupo de niños/as que quería viajar a la luna, pero por mucho que lo intentaban no sabían cómo llegar hasta ella.	Desplazamiento libremente por todo el espacio (gimnasio).	**Desplazamientos**
Un día, paseando por el bosque, se encontraron con un sapo de ojos saltones que les dijo que para alcanzar la luna debían imitarle.	Se distribuyen por parejas, imitando uno al otro y viceversa.	Esquema corporal.
Como no conseguían nada, se le ocurrió una idea al sapo: -¿Y por qué no, croac, saltamos lo más alto que podamos y nos estiramos a la vez para ver si así, croac, llegamos? Todos los niños/as comenzaron a saltar intentando llegar hasta	Saltan de diferentes formas de forma individual.	Desplazamientos. Espacialidad.

la luna, pero continuaban sin poder.		
Los niños/as siguieron paseando por el bosque un poco desilusionados hasta que vieron un gran árbol y decidieron escalarlo.	Trepan por las espalderas.	Desplazamientos. Espacialidad.
Cuando el árbol notó a los niños/as en sus ramas les preguntó qué era lo que pretendían y les dijo que el gran pájaro rojo, que había posado en una roca, conocía el camino para llegar hasta la luna y que les llevaría. Así, que se pusieron en camino siguiendo las instrucciones del gran pájaro: -Primero, debéis pasar por este sendero, pero es muy estrecho y tenéis que caminar con un pie delante de otro y de puntillas, de tal manera que tenéis que llevar mucho cuidado para no tropezar.	Se desplazan por las líneas del suelo de puntillas y caminando con un pie delante de otro.	Equilibrios.
- Ya hemos llegado a la explanada de hoyos. Tenéis que pasar esquivándolos para no caeros dentro.- les seguía explicando el gran pájaro.	Se desplazan a saltitos con los pies juntos esquivando los aritos en zig-zag.	Equilibrios. Desplazamientos.
- Humm, ahora encontramos dos caminos ¡pero no recuerdo que camino debéis coger!- gritó el pájaro. Bueno, ¿veis las dos rocas grandes que hay al principio de cada camino?- les preguntó el pájaro. - Pues... debéis probarlas y seguir el camino de la roca dulce.- les dijo. - ¿Pero cómo vamos a probar una roca? Gritaron los niños/as. - No os preocupéis, son	Se colocan en fila y van probando una pizquita de sal y otra de azúcar, identificando el sabor dulce.	Esquema corporal.

comestibles.- les tranquilizó el gran pájaro.		
- Ahora debéis seguir el camino vosotros solos. Al final, encontraréis una gruta que tendréis que explorar.- les dijo el pájaro mientras se alejaba volando. - ¡Qué tengáis mucha suerte!- exclamó el pájaro. Atravesaron el camino y llegaron a la gruta. Cuando entraron estaba todo oscuro y tuvieron que hacerlo sorteando los obstáculos que encontraban a través del tacto.	Por parejas, de frente, cogidos de los hombros unos al lado de otros formando una gruta. Uno a uno va pasando con los ojos vendados.	Espacialidad. Desplazamiento. Esquema corporal.
Al salir de la gruta encontraron a un ciervo que les dijo que para seguir el camino, debían coger una piedra cada uno y mantenerla en la mano mientras escuchaban el canto de los pájaros, cuando éste parara la tenían que lanzar hasta llegar a las piedras que conducían a la cueva. Cuando llegaron a la cueva se preguntaron: - ¿Y ahora qué hacemos?	Botan una pelota mientras suena la música, cuando ésta para la lanzan a un compañero/a.	Manipulaciones. Temporalidad.
- Debéis formar un corro y cantar una canción a la vez que vais girando, primero hacia un lado y después hacia el otro.- les dijo una margarita.	Los niños/as juegan al corro, girando hacia ambos lados.	Espacialidad.
De repente, justo cuando los niños/as terminaron de cantar, se puso a llover y se tuvieron que esconder en la cueva. - ¡Oh, no! ¡Ahora que casi lo habíamos conseguido! ¡Con el buen día que hacía!- Exclamaron los niños/as.	Caminan libremente y al dar una palmada, buscan "refugio" (encima de cualquier material: bancos suecos, espalderas,...).	Espacialidad. Desplazamientos.

Y con la misma rapidez con la que se había puesto a llover, paró. Entonces, salió el Arco Iris. Al verlo, los niños/as lo comprendieron todo. Se cogieron de la mano y en parejas fueron subiendo por el arco iris hasta el cielo. Allí, encontrarían a la luna.		
Una vez en el cielo, buscaron hasta encontrar a la luna que se encontraba dormida. Los niños/as estaban tan cansados que decidieron acostarse junto a ella en las cómodas nubes. Y colorín, colorado junto a la luna descansaron.	Se tumban en el suelo, estirando y relajando todo el cuerpo.	Esquema Corporal

TÍTULO: PAPÁ, QUEREMOS IR AL CIRCO.

Descripción	**Actividad motriz**	**Habilidad motriz**
Nuestros alumnos/as, están muy inquietos e impacientes porque ha llegado el día que tanto tiempo habían estado esperando, sus padres los van a llevar al circo. Están muy nerviosos porque se han despertado tarde y tienen que recoger su cuarto para irse.	Los niños/as corren de un lado a otro del gimnasio.	Desplazamientos.

Primero van rápidamente a la cocina y desayunan, pero eso sí, más tranquilamente, porque no es bueno desayunar rápido. Luego vuelven a su cuarto y lo ordenan ¿cómo? Primero hacen sus camas: ¿cómo la hacéis vosotros, a ver?. Una vez echas las camas, se agachan para recoger los enredos del suelo, mirando si hay algo debajo de las camas.	Se divide el gimnasio en cuatro partes: el cuarto de los niños/as, la cocina, el aseo y la puerta de entrada. Los niños/as deben desplazarse al rincón correspondiente cuando se nombre e imitar las acciones que corresponden.	Desplazamientos. Temporalidad. Espacialidad.
Una vez recogido el cuarto van al aseo y allí: Se lavan los dientes, la cara, se peinan y se visten: los pantalones ¿dónde? ¡En las piernas! Los zapatos, ¿dónde? ¡En los pies! La camiseta, ¿dónde? ¡En el tronco! ¿La bufanda? ¡En el cuello! ¿Los guantes? ¡En las manos! Y... ¿el gorro? ¡En la cabeza!	Los niños/as continúan imitando el papel de correspondiente señalando y diciendo la parte del cuerpo correspondiente en él y tocando las partes nombradas en el cuerpo de sus compañeros/as.	Esquema corporal.
Ya salen por la puerta, empiezan a andar y...	Caminan hacia la zona de la puerta.	Desplazamientos.
...¡ llegan al circo!. ¡Ohhh! ¡El circo es gigante!. Hay de todo: payasos, fieras, bailarinas, malabaristas... Antes de ver el espectáculo vamos a ver las jaulas de los animales y nos paseamos por el circo en busca de ellos. De repente oyen un rugido ¡GRRRR!, ¿Qué será?.¡Un león!. Sus dientes estaban muy afilados y su cuerpo lleno de pelos y... ¿cómo andan los leones? Los niños/as siguen caminando y ahora... oyen unos gritos: ¡HI, HI, HI!, ¿Qué será?- se preguntaban los niños/as. ¡Son monos! Su cola	Se les pone una música con los sonidos de los animales y los niños/as tienen que adivinarlos e imitarlos.	Esquema corporal. Desplazamientos.

era larga y se colgaban en los árboles. ¿Sabéis cómo andan los monos?. Los niños/as continúan escuchando otros sonidos, pero estos no provienen de ninguna jaula sino de la charca ¡CROAC, CROAC! ¿Qué podrán ser? ¡Ranas! Y, ¿cómo se desplazan las ranas?.		
De repente... ¿qué pasa? El suelo empieza a moverse a la vez que se oye un enorme ruido cada vez más próximo. Levantan la vista viendo como un montón de elefantes se dirigen hacia donde ellos están. Detrás, vienen payasos, malabaristas... Y, sin pensarlo dos veces, se apartan de su camino. ¡Todos a la derecha! ¡Todos a la izquierda! ¡Hacia abajo que los monos saltan!	Todos corren como si fueran los protagonistas, y de diferentes formas: agachados, de cuclillas, arrastrándose...	Desplazamientos. Espacialidad.
Ufff!. ¡Cuánta tensión!. Después de tanto correr les ha entrado un hambre terrible, así que van a una tienda a comer algo. Hay muchos bocadillos diferentes, pero también hay un problema: se ha fundido la luz de la tienda y tienen que descubrir, por el sabor, el bocadillo que quieren.	Se tapan los ojos con un pañuelo y van probando trozos de bocadillos rellenos de diferentes condimentos identificando de qué son por el sabor. Al final se les da un trozo más grande del que más les guste.	Esquema corporal.
¡Jo!, ¡Qué pena! También tienen que hacer lo mismo con las bebidas, pero estas tendrán que averiguarlas por el olor.	Se tapan los ojos y deben oler vasos que el maestro/a pondrá con distintas bebidas:, refresco, zumo, agua... y averiguar qué es cada cosa.	Esquema corporal.
Por fin, hemos comido, y nos reunimos con nuestros padres para ver el gran espectáculo. Todo el mundo espera sentado impaciente en círculo. El Payaso Mikito , jefe del circo, saluda a todos los niños/as y les pregunta: ¿os gusta el circo? ¿Y los payasos?¿Sí? Seguidamente salen los demás payasos jugando a	Los niños/as, en parejas, cogen un balón y siguen las instrucciones del maestro/a haciendo que son los payasos. Luego, juegan a ser conductores y cogen un aro por pareja, uno se mete dentro del aro poniéndoselo a la altura de la cintura y	Desplazamientos. Espacialidad. Manipulaciones.

los bomberos pasándose entre ellos y los espectadores un balón imitando que quema mucho. Y ahora, ¿qué hacen? Van caminando y se lo siguen pasando primero con las manos y luego con el pie porque juegan a ser futbolistas. ¡Anda, son conductores! Ahora se mueven por toda la pista ¡curva a la derecha, curva a la izquierda! Dando saltitos porque hay baches...	otro lo dirige por atrás siguiendo las instrucciones del maestro/a.	
¡BIEEEN!. Ya acabaron los payasos y ahora vienen las bailarinas ¡Mirad, están danzando de puntillas!	Se desplazan de puntillas, saltando y girando.	Equilibrios. Desplazamientos. Saltos. Giros.
Toda la gente observaba encantada. A continuación: ¡los equilibristas!. Estos salen y empiezan a andar por la cuerda floja con un balón en las palmas de las manos.	Los alumnos/as cogen un balón por persona y se desplazan por una línea del suelo llevando sobre las palmas de sus manos el balón. Después se desplazan por la línea arrastrándose, como los malabaristas.	Equilibrios. Desplazamientos.
Y por último... ¡los leones! Cada león tiene su domador que sujeta un aro de fuego y los leones lo saltan de atrás a delante y al revés; después, hacen una fila todos los domadores formando un túnel de aros por el que salen y entran los leones. Continúa cada león saltando por el aro de su domador de más abajo a más arriba.	Se ponen por parejas: uno hace de domador y otro de león. Un niño/a coge un aro y el otro lo pasa por su interior a diferentes alturas. Luego se unen dos parejas formando un túnel.	Espacialidad. Manipulaciones.

Con este espectacular acto acaba el espectáculo. Volvemos a casa donde tranquilamente y muy cansados nos metemos en la cama relajándonos, pensando en todas las cosas bonitas y divertidas que hemos visto hoy en el circo y pensando que ha sido uno de los mejores días de nuestra vida.	Con música relajante se desplazan lentamente por toda el espacio, y continúan lentamente hasta tumbarse relajados en el suelo.	Desplazamientos. Esquema corporal.

Conclusiones

- En Educación Infantil se puede trabajar "bien" Educación Física sin volverse "loco" con la ayuda de la dramatización natural no maquinizada.
- Las sesiones son vivas, son cuerpos en movimiento.
- Resulta muy fructífera la interdisciplinariedad y transversalidad del cuento y de la actividad física.
- Con el empleo de los cuentos motores se produce un incremento del tiempo útil, sobre todo en edades más tempranas y ayudan al niño/a a encontrar otras formas de ocio y cultura distintas de las derivadas de las nuevas tecnologías.

Bibliografía

- BOAL, Augusto (2004): *El arcoiris del deseo: Del teatro experimental a la terapia*, Barcelona, Alba Editorial.
- CONDE CAVEDA, J. L. (2001): *Cuentos motores,* Barcelona, Paidotribo.
- ESTEVE, J. M.; S. FRANCO y J. VERA (1995): *Los profesores ante el cambio social,* Barcelona, Anthropos.
- MACER, Á. (2004): *Taller de teatro. Cómo organizar un taller y una representación teatral*, Barcelona, Alba Editorial.
- MARTÍNEZ CALLE, A. (2007): *Cuentos motores,* Sevilla, Wanceulen.

- JUNTA DE ANDALUCÍA (1992a): *Decreto 107/92 de 9 de Junio de 1992 por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía.*
- JUNTA DE ANDALUCÍA (1992b): *Decreto 105/92 de 9 de Junio de 1992 por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria de Andalucía. Anexo I y II.*
- JUNTA DE ANDALUCÍA (1992c): *Orden de 5 de Noviembre de 1992, por la que se establecen criterios y orientaciones para la elaboración de Proyectos curriculares de Centro, secuenciación de contenidos y distribución horaria en Educación Primaria.*
- KOLDOVIKA, V. (1998): *Explorando el match de improvisación: Propuestas para su entrenamiento y su utilización pedagógica*, Madrid, Ñaque Editora.
- VVAA (2004): *Cuentos motores*, CD. En línea http://www.um.es/univefd/producciones.htm (13/III/2008).

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

¿REPRESENTAR O SIMULAR?
ESA ES LA PREGUNTA
LOS LÍMITES DE LA REPRESENTACIÓN

Virginia Guarinos

Profesora titular de Narrativa audiovisual y del espectáculo. Universidad de Sevilla.

Resumen

La aparición de nuevos modos y medios de expresión y comunicación del último siglo han implicado una nueva manera de afrontar las formas de representación. Todas ellas, vinculadas al universo del ocio desde el punto de vista del consumidor y del negocio desde la visión del productor, suponen unas maneras de representar la realidad muchas veces poco relacionadas con la representación en el sentido de actuación y muy vinculadas al fingimiento, a la simulación cuando no a la mentira. La revisión de los términos y/o de los conceptos nos llevará a reflexionar sobre el factor humano y sus nuevas relaciones sociales con respecto al teatro y sobre el teatro en relación a las actuales maneras de reinventar roles de un modo no profesional.

Palabras clave

Teatro – Internet – Videojuegos – Nuevas tecnologías – Representación – Simulación

Abstract

The appearance of new ways and means of expression and communication from last century has implied a new way to confront the representation forms. All of them, tie to the universe of the leisure from the point of view of the consumer and the business from vision of the producer, suppose ways to represent the reality often little related to representation like theatre and very related to simulation when not to lie. The revision of the words and/or the concepts took to us to reflect on the human factor and its new social relations in relation with the theatre and on the theatre in relation to the present ways to recreate rolls on a nonprofessional way.

Key words

Theatre – Internet – Videogames – New Technologies – Representation - Simulation

Introducción

La teoría del teatro, tan consolidada desde hace años, está siendo sometida a envites desde otros medios y modos de representación no porque dicha teoría deba ser revisada como tal de forma absoluta sino porque otras prácticas sociales de comunicación y ocio han venido a complicar nuestra asentada idea de lo teatral, lo dramático, y con ella la representación, la simulación… El uso de juegos dramáticos con distintos fines terapéuticos y didácticos ha dejado de ser algo original y diferente al teatro en comparación con los nuevos juegos de ordenador, juegos de simulación, y las posibilidades de fingimiento y "teatralización" que permite el desdoble de la personalidad a través de avatares en foros, chats y juegos *on line* en Internet.

Objetivos

Podríamos partir de la idea de que nada hay nuevo bajo el sol, recordemos que ya Goffman lo dijo a propósito de los convencionalismo sociales, la interpretación social, y el empleo de diversos registros de comportamiento en función de los ambientes, los interlocutores e intenciones que

tengamos en nuestro actividad comunicativa diaria así lo confirman. No obstante, la complejidad de estos nuevos formatos, medios y modos de ocio, merecen una reflexión sobre ello. Ese es el objetivo de este artículo repensar las diferencias entre simulación e interpretación al mismo tiempo que calibrar cuál es la posición del teatro dentro de la virtualidad.

Metodología

La metodología empleada combinará diversas teorías que intervienen dentro de la complejidad del discurso teatral y de las nuevas tecnologías y sus entornos. Se recurrirá a la Teoría del Teatro así como a la Teoría de la Comunicación, la comunicación no verbal, la Sociología y la Narrativa comparada, centrándose en diversos aspectos de la dramatización, especialmente los referidos a la figura del actor, el espectador y el jugador y usuario de juegos de rol, videojuegos, comunidades virtuales...

1. Acercamiento al tema

La dramatización es una técnica que excede al teatro. Ahora bien, la extensión de modos teatralizantes podría llevarnos incluso a una redefinición de teatro a la vista de las muy diversas experiencias que nos encaminan hacia una transmedialidad, a un transvase de técnicas, modos de expresión de un medio hacia otros, una internacionalización, globalización de procedimientos expresivos que ya no son exclusivos de un solo medio, del medio original al que pertenecían o que los desarrolló. La dramatización viene siendo desde antiguo incluso una medida terapéutica (escenoterapia)[1] o instrumento didáctico, especialmente las dramatizaciones en la escuela, sobre lo que se halla amplísima bibliografía. E incluso de la simulación se ha construido toda una metodología de investigación en Sociología.

Pero dramatizar, simular, interpretar, aunque son términos que usamos con intenciones sinónimas, no hacen referencia a la misma actividad. Entre dramatizar/representar/interpretar y

[1] Véase el libro de Víctor Cabré (2002) de este mismo título (Barcelona, Paidós).

simular existe una barrera que puede llevar a diferenciar la realidad de la ficción. Como síntoma de nuestra postmodernidad ese borrado de la frontera ficcional se encuentra en muchos textos ficcionales, desde el propio informativo a series televisivas (series de investigación forense con retórica de documental, por ejemplo). La telerrealidad que comenzara tímidamente con los formatos docudramáticos se extiende ya a documentales dramatizados, y por tanto ficcionalizados, y a series que pretenden ser científicas y objetivas en sus modos de presentar los casos forenses. La realidad reconstruida es algo tan viejo como el uso de forma documental en cine de ficción (*Ciudadano Kane*, de O. Welles 1941, o *Zelig*, de W.Allen 1983, son ejemplos clásicos). Pero el pacto espectatorial del que habla Bettetini[2] en estos medios funciona a pleno rendimiento. El espectador es consciente de lo que está viendo y asume pactar en realidad o en ficción, conoce las claves porque los textos están enmarcados sintagmática y paradigmáticamente en lo que debe ser interpretado como realidad y como ficción.

2. Representación y simulación desde la Teoría del teatro

Existen hoy otras maneras de dramatizar, que no se corresponden con **interpretar** sino con **simular**. Los videojuegos, la realidad virtual, los juegos de rol presenciales o virtuales han abierto un abanico de posibilidades de interpretación y/o reinvención de nosotros mismos que obliga a una redefinición de lo teatral vinculado o no a las nuevas tecnologías.

Según el *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*,[3] **simulación** es "la acción de simular". **Simular** es "representar algo, fingiendo o imitando que lo es". Ahora bien, ese representar es distinto al de la representación en sentido más extendido. **Representar**, en su cuarta acepción, es "recitar o ejecutar **en público** una obra dramática", y en su quinta acepción es

[2] *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1986.

[3] Véase en la versión *on line* de la 22 edición del diccionario, 2001: http://buscon.rae.es/draeI/ (12/II/2008).

"**interpretar un papel de una obra dramática**". **Dramatizar**, por su parte, es "dar forma y condiciones dramáticas", y como segunda acepción, "exagerar con apariencias dramáticas o afectadas". La **dramatización** es "la acción y efecto de dramatizar". Todos estos términos están evidentemente vinculados a dos elementos más: el de la obra dramática y del público. Por el contrario imitar o fingir, palabras que se encuentran dentro del concepto de simular, se relacionan en sus definiciones con: **mentir** ("fingir, aparentar"), **fingir** ("dar a entender lo que no es cierto", o como tercera acepción "simular, aparentar"), **aparentar** ("manifestar o dar a entender lo que no es o no hay"). Simular es fingir y en el fingimiento ya no hay ni obras dramáticas ni público.

Los diccionarios especializados vienen a reforzar la diferencia entre ambos conceptos e incluyen la referencia al teatro y la teatralización. En el de Portillo y Casado (1992), **dramatizar** es sinónimo de teatralizar y no aparece el término "simulación". En el mismo volumen **interpretar** es "hacerse cargo de un papel en una obra, dándole vida en escena; es, por tanto, sinónimo de actuar" (1992: 96) y **actuar** y **actuación** son respectivamente "trabajar como actor en una obra", e "interpretación, actividad de un actor sobre el escenario" (1992: 9). En el mismo sentido Pavis (1983) define **dramatización** como teatralización y tampoco hace aparecer la palabra simulación. **Teatralización** es para Pavis el resultado de teatralizar, y a su vez teatralizar "un acontecimiento o un texto es interpretarlo escénicamente utilizando escenarios y actores para instalar la situación" (1983: 471). El elemento visual de la escena y la puesta en situación de los discursos son las marcas de la teatralización. Se nos presentan, por tanto, diferencias entre la representación teatral y "las otras": la existencia de un mensaje que transmitir por esa vía (el texto dramático) y de un público al que enviar dicho mensaje. Además, a través de la actuación entra en conflicto otro elemento, el del actor. Pavis dice sobre la **interpretación** que "el actor no asume un rol de usuario y transformador del mensaje a transmitir" (1983: 275) sino que cumple con la actuación regida y prevista por el director.

Todas estas definiciones marcan mucho el texto cerrado que se interpreta y el espacio donde se hace, aunque existe otro elemento, ya sugerido, que marca la recepción del conjunto de la puesta en escena: el espectador. Unido indisolublemente a él está el contrato comunicativo, el pacto ficcional que el espectador asume en ese espacio donde sabe que lo que va a ver es teatro, posee las claves. Nunca sucederá en un espacio convencional o no de teatro, lo que acontece cuando encontramos a un grupo de personas disfrazadas de vampiros por la calle, hecho ante el que

podemos pensar que se dirigen a una fiesta de disfraces, aunque raramente imaginamos que puedan estar jugando a rol.

Si repasamos la Teoría del teatro tradicional, la creación de nuestra propia obra y nuestro propio personaje en los chats, en los juegos por Internet, donde mayor libertad creativa tenemos cubiertos por la distancia y el anonimato, observaremos la diferencia entre interpretar y simular también es grande. Con respecto al propio **texto teatral**, sus espacios, sus objetos, sus contenidos, como afirma Anne Ubersfeld (1989: 183) "el mensaje que esta palabra ofrece (la teatral) no es referencial o, más exactamente, sólo remite al referente escénico. Sólo dice lo que está en escena (lo que está o debe estar)". Dicho mensaje no remite a nada de la experiencia real, luego cuando interpretamos en cualquiera de estos medios acerca de las experiencias reales, más que interpretar, mentimos. Por otro lado, al margen de la improvisación, que siempre encaja dentro de unos límites que no se exceden, la clausura de un texto dramático es base de trabajo para los propios actores y de decodificación para los espectadores.

En nuestras actividades de chateo o juego el guión no está cerrado, a veces ni siquiera abierto, en tanto que no existe. Carmen Bobes (1987: 191) afirma que "la noción de **personaje** cambia pragmáticamente por relación al horizonte de expectativas de una cultura y por relación a la competencia de los espectadores… La puesta en escena de obras cuyos personajes no actúan como podía esperarse produce desconcierto en los espectadores". Es cierto que el teatro contemporáneo se está desmarcando del perfil del personaje tradicional, creando el conflicto que entre los teóricos se llama la crisis del personaje, su deconstrucción, en clara distancia con el uso y abuso que de los personajes dramáticos y construcciones dramáticas hacemos hoy: la representación de uno mismo o construcción de un personaje entre los *frikies* televisivos es una prueba más de ello. Las teorías psicoanalíticas aplicadas a teatro descubren personajes que se desconocen a sí mismos y que conforme se desarrollan se van conociendo, teorías de Freud y Jung. Pero incluso así, incluso deconstruido, "el actor da cuerpo al personaje –como afirma Abirached (1994: 70)- no se sumerge en él (…) al contrario, le hace emerger aquí y ahora, inscribiéndolo en una imagen material". La distancia entre el personaje y el mundo real se evidencia por su codificación. También lo afirma Abirached (1994: 73) para el personaje moderno puesto que "actuar se percibe como una conducta del imaginario, que moviliza todas las energías de quien actúan sin procurarles una salida en el mundo real; codificado siempre, exige de quien actúa un mínimo de conciencia que le permita dominar las reglas que se impone; fundador de una verdad que le es propia y sometido a una lógica

arbitrariamente instaurada y libremente reconocida; provoca un gasto de energía personal y colectiva que no se encamina a la producción de ningún beneficio: en cierta manera, la gratuidad de su ejercicio explica el desdoblamiento de quien actúa, que se ve hacer y sin embargo no tiene ningún problema en ponerse en cuestión a sí mismo en ese otro tiempo y ese otro espacio que sabe radicalmente diferentes a su vida", desarrollando la definición de Huizinga (1951) en la separación entre juego e interpretación.

Ningún otro teórico como André Helbo ha sabido otorgar al **espectador** la importancia básica que posee en la transferencia dramática. Para él (1987: 25), "el actante espectador (…) puede ser considerado como un rol cognitivo, y de ese modo, como la instancia que legitima el discurso", no es un simple observador. Característica de ese observador es no estar marcado, ya que no aparece en lo enunciado, su presencia es silenciosa y vive en la paradoja porque al mismo tiempo observa el hecho de la conducta simulada de los actores sabiendo que la ficción está divorciada de la dimensión de veridicción, y sabiendo que la ilusión se pierde si se desenmascara. En palabras de Helbo (1987: 26), "el espectador interpreta el juego del colectivo escénico, pero al mismo tiempo que se persuade a aceptar un orden de creencia (ilusión), persuade al actor de seguir actuando". Esta intencionalidad y actuación del espectador teatral, o de cualquier otro espectáculo pactado, se pierde si el espectador no es consciente de la actuación. Por otro lado, la recepción es por naturaleza colectiva en teatro, mientras que en los juegos en línea o los *chats* la recepción es individual la mayor parte de las veces. Algunas voces, como la de Sito Alba, reivindican una ampliación de la noción de espectador, pero siempre dentro de unos límites si no espectaculares, sí de recepción artística. "La teatralidad – dice Sito Alba (1987: 191)- puede darse fuera del teatro (…) los mimemas pueden surgir en la vida, en la narrativa, en las artes plásticas (…) por lo cual el concepto de público, hemos de ampliarlo". Pero siempre –a excepción de "en la vida"- se refiere a otros modos de representación más que de teatralidad, nunca al juego o la simulación donde el receptor es un receptor pero no un espectador, en tanto que no es consciente de estar ante un espectáculo para sus ojos, para su lectura matizada, no para el engaño.

A la luz de las últimas teorías, se sigue insistiendo en que en teatro ningún signo puede no significar y además cualquier signo puede ser teatral, ya que no existen signos específicos teatrales, todo dependerá de su sentido y función en el entramado de cada obra concreta y de los demás signos implicados. De ello se deduce que puede haber teatro en cualquier parte y con cualquier elemento; ahora bien, en la recepción entran a formar parte elementos importantes como estimulación,

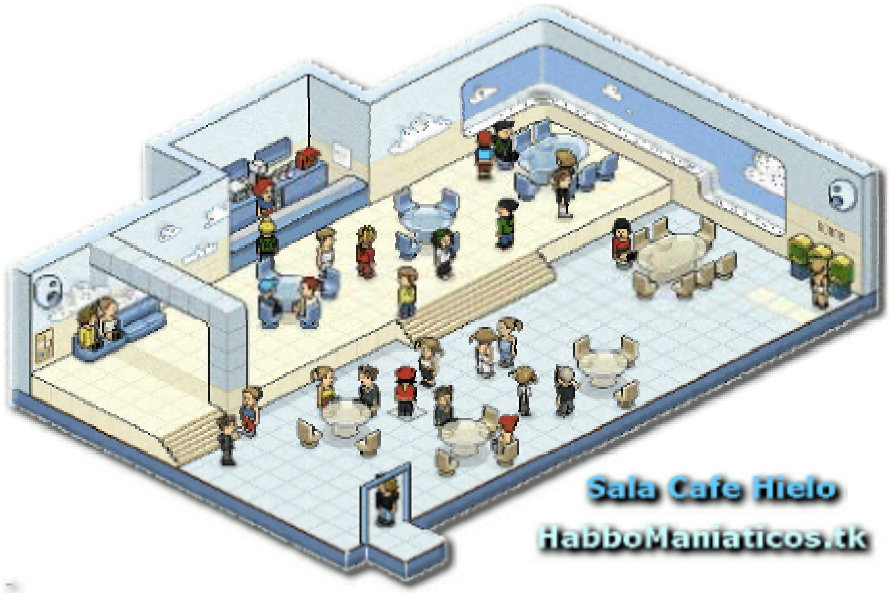
comunicación e interpretación, de lo que se deduce también que el espectador debe ser consciente de que es un espectador, debe sentirse estimulado para ello, debe mantener una comunicación teatral y debe tener todas las claves para interpretar lo que está viendo. Toda representación teatral es siempre: fugaz, irrepetible, reproductible, artificial, artística, plurimodal, ficticia y real y, sobre todo, intencional: se dirige a un público con intención comunicativa para transmitirle ideas, emociones… El actor interpreta no como si fuera él (el actor) sino como si fuera el otro, que siempre es un personaje, es decir, un ente de ficción. Pero, como afirma Trancón (2006), el teatro es real porque es tangible, con lo que la virtualidad quedaría fuera de la perspectiva de lo que es teatro. Además, el teatro, así lo afirma el mismo teórico (2006: 358) "en contra de lo que con frecuencia se supone, no es el lugar del exhibicionismo ni del narcisismo, sino todo lo contrario: el lugar en que desaparece el yo"[4]. Si el yo desaparece es opuesto a la presencia constante del yo en los juegos que venimos comentando, donde la interferencia entre el ser y el parecer es constante en la simulación. El espectador, por su parte, está condicionado por no poder entrar en la ficción, su separación física del espectáculo, las limitaciones de percepción visual, la convención de no intervenir en la representación de forma voluntaria y tomando la iniciativa, la aceptación de la convención inicial de que todo lo que ve y oye no es verdad aunque sea real, la convención de suplir con imaginación lo que no ve y oye aceptándolo como que ha sucedido, sabe que todo es distinto de lo real de la vida cotidiana. Y gracias a estas convenciones y comportamiento receptivo, el espectador, no se plantea la verdad o falsedad de lo que ve, es lo que llama Siegfried J. Schimidt (1987) la regla F. En los juegos *on line*, en el chat, el ingenuo espectador puede no saber que es un espectador de un constructo creado para él y no se plantea la verdad o falsedad de lo que ve porque da por sentada la verdad de lo que se le cuenta, justo al revés que el espectador de teatro, que aunque no se lo plantea es siempre consciente de dicha falsedad o no verdad.

3. Nuevos modos de representación/simulación

Uno de los modos relacionados con el replanteamiento de representación y simulación es el **juego de rol**. En sus distintas modalidades de mesa, por ordenador, *on line*, los juegos de rol se

[4] Hay teorías varias para las escuelas de actores y sus procedimientos de trabajo. El actor debe enmascararse y ocultar su yo; el actor no debe emocionarse porque si lo hace puede romper el papel o al menos el espectador no debe notarlo porque "desrealizaría" la ficción; el actor debe demostrar que controla la emoción, la domina… Y muchos teóricos han hablado sobre el actor y su doble (el personaje), a veces con visiones opuestas, Stanislavski, Grotowsky…

asemejan entre sí, pero la que más nos interesa es el juego de rol en vivo. Emparentado con actividades como el cuentacuentos, los juegos dramáticos, las dramatizaciones, padece una mala prensa considerable fomentada por leyendas urbanas y películas que recrean grupos de personas con actitudes psicopáticas. Independientemente de ello, se cuentan por miles los aficionados a dicho modo de ocio y en todo juego de rol hay drama, juego y simulación. Bien es cierto que algunos piensan que el rol debe ayudar a redefinir el teatro mientras otros permanecen en la simulación[5] sin pretender la existencia de representación, pero lo cierto es que se olvidan de un factor importantísimo que es el público. En un juego de rol en vivo no suele haber público más que los propios intervinientes, que no pueden ser actores y espectadores de los otros actores al mismo tiempo: o forman historia o están fuera de la historia. El jugador efectivamente interpreta un personaje predefinido, hasta ahí bien. Podría decirse que hay interpretación pero dicha interpretación debe ser con intencionalidades comunicativas distintas de la única entre jugador y jugador, sobre todo entre actor/personaje y espectador. Los jugadores de rol no interpretan una historia para enviar un mensaje a terceras personas ajenas al propio juego. Su texto no está cerrado y su representación no se organiza en un espacio recognoscible como dramático, como convencional para esta actividad.



Sala común del juego *on line Habbo*, donde cada avatar es un internauta.

[5] Dentro del propio seno de los amantes del rol existe una separación entre los dramatistas y los simulacionistas (escuela nórdica).

A pesar de ello, el rol posee la posibilidad de lo tangible. Las nuevas formas de ocio han abierto un mundo a nuestro alrededor impensable hace unos años. A diferencia de la realidad física de los jugadores de rol simulando personajes, la inexistencia próxima más que como imágenes generadas en una pantalla es la característica de las **comunidades virtuales** o juegos de simulación de la vida real por ordenador. Las primeras crean ciudades imaginarias, donde cada individuo elige un avatar y se mueve por esa realidad con él, es su cuerpo, e interactúa con otros avatares. Sin guión previo ni límites, más que las reglas internas de convivencia, así funcionan comunidades para adultos, como *Second Life*, para niños, como *Habbo*, hasta sólo para niñas, como *Barbiegirls*, y algunas generadas por cadenas de televisión, tal es el caso de la española Antena 3 con su lugar de encuentro *Tercera Avenida*[6]. Los **juegos de simulación de vida real** para PC o videoconsola también ayudan al usuario-jugador a crear un personaje a su medida, esta vez más limitado, en tanto que existen unas posibilidades finitas de vestuarios, escenarios, acontecimientos, sucesos y relaciones entre personajes. De ellos, sin duda, los *Sims*[7] son el fenómeno mundial por excelencia que ha generado incluso *merchandising*, foros, *blogs*, vídeos en *YouTube*, versiones en *simlish* (lengua en la que hablan los sims)[8] de canciones de artistas o grupos famosos de distintos países[9]...

Sala del juego *on line Barbiegirls*

[6] Direcciones de todas ellas, en el mismo orden en que aparecen citadas, son: www.secondlife.com y www.secondlifespain.com, www.habbo.es y www.habbo.com, http://es.barbiegirls.com/, www.antena3tv.com/terceraavenida/ (1/IV/2008).

[7] Web oficial: www.lossims.com. Otras muy visitadas: www.simsmaniak.com y www.actualidadsims.com (1/IV/2008).

[8] Es una falsa lengua, sólo sirve para que los personajes emitan sonidos articulados que no suenen a gorjeos u otros ruidos más animales. Hasta el momento sus palabras no significan nada, pero todo se andará.

[9] Un ejemplo es el videoclip del grupo español *La oreja de Van Gogh*, que canta en la lengua *simlish* su tema "Dulce locura", grupo vinculado en España a la edición de los Sims 2: http://es.youtube.com/watch?v=aEOX8x63dHs. Britney Spears ha sido ampliamente recreada en sims en diversos vídeos, muchos se pueden ver en http://es.youtube.com/results?search_query=britney+spears+sims&search_type= (1/IV/2008).

Además de estas extensiones de nuestro yo, los *chats* (a través de ordenador comúnmente pero cada vez más también en el teléfono móvil) nos permiten recrearnos con *nicks* (apodos) con los que nos conocerán los demás usuarios con los que entremos en contacto, apodos que rara vez suelen coincidir con nuestros nombres reales sino que tienden a asumir personajes de ficción, famosos o seres desconocidos o no que nos resultan atractivos o a quienes quisiéramos parecernos, por no hablar de la gran cantidad de ellos que hacen referencia a supuestas cualidades erótico-sexuales.

La oreja de Van Gogh en *Los Sims*

Desde la representación de la vida cotidiana de Goffman hasta hoy ha llovido mucho: *nicks*, *chats*, comunidades virtuales, *cyborgs*, *cybergirls*, nuevos personajes y nuevas representaciones del cuerpo, el **hipocuerpo** del hipertexto, un cuerpo no real pero que es una extensión de nosotros mismos, muchas veces creados como los superhombres que no podemos ser, el **hipercuerpo**[10]. Este deseo de proyectar en la realidad nuestra imaginación llega ahora a cotas altas pero la predisposición viene de antiguo: fiestas temáticas, locales de restauración tematizados y el éxito en las últimas décadas de los **parques temáticos**. En todas estas experiencias simulamos algo que no somos aunque conscientes de ello. Como afirma Rosario Jiménez Morales (2007), "las masas ven en él (en

[10] En palabras de Balaguer (2002), "hipocuerpo es la vivencia de pequeñez, de limitación del cuerpo, que es vivido como una herida narcisista frente a las nuevas dimensiones socioculturales del cuerpo, representadas por el hipercuerpo".

el parque temático) un País de Nunca Jamás, un lugar donde metamorfosear su cotidianeidad (…) Las áreas temáticas se conciben como secuencias, en las que la vivencia y experiencia tienen en cada una de ellas una continuidad. Ésta se transforma en paisajes aislados, micromundos que a diferencia del relato fílmico pueden ser visitados de forma aislada sin que exista una relación lineal entre ellos. Cada una de estas áreas está acompañada además de una narración, de una pequeña historia que da coherencia a los elementos arquitectónicos". La evolución desde el lugar de espectador al de actor en este tipo de escenarios ha sido muy favorecida por las nuevas tecnologías y la no comparecencia física, lo que posibilita prescindir de escenarios, de decorados, de vestuario, peluquería y maquillaje. Esta aparición en los *chats* y *messenger* es una vuelta al fingimiento de texto, en tanto que la palabra soporta buena parte del peso de la relación entre usuarios participantes[11].

Los videojuegos[12] o juegos para ordenador interactivos, que son llamados incluso cine interactivo, suponen un paso intermedio entre el ser espectador de los parques temáticos y la libertad del *chat*. Sus guiones son establecidos a diferencia de la falta de limitación de las comunidades virtuales donde al no estar nada previsto la simulación puede ir por cualquier derrotero según cada *avatar*. En los juegos de rol el guión está previsto por parte del máster, pero las acciones puntuales pueden variar según los jugadores, y probablemente eso es lo más divertido para ellos, aunque el rol tiene previsto un final establecido y desarrollo de historias narrativas tradicionales de encadenamientos causales, eso sí, con posibilidades de digresiones en el relato indefinidas e irrelevantes que no suelen llevar los relatos convencionales, construyendo una narrativa episódica interactiva de interrupciones. Los juegos de ordenador o videojuegos presentan personajes máscaras, roles determinados con cierta personalidad relevante, psicológicamente endebles para favorecer la identificación con el jugador. En los de avatares la personalidad la imprime el jugador, construyendo su propio personaje aunque la apariencia física está muy constreñida por las posibilidades que ofrezca el juego en línea o no. En estos últimos el jugador no es un espectador, sino un **interactor**.

---

[11] También sobre ello se ha empezado a teorizar. Así Diego Levis (2007) concluye que la comunicación digital recupera la comunicación escrita, pero mal escrita, ya que en telefonía móvil, chats, foros escribimos con nuevos códigos hasta ahora no escritos, los códigos orales. Así dice que se emplea "el habla escrita" con abreviaturas, contracciones y sacrificios vocálicos y consonánticos.

[12] Véase la proliferación de entusiasmos por los juegos desde el punto de vista del usuario pero también desde el del estudioso en www.gamestudies.org y www.ludology.org (10/II/2008).

En la investigación realizada por Jorge Mora (2008) sobre adolescentes y videojuegos, los chicos eligen como avatares aquéllos de características étnicas parecidas a los jugadores pero se descartan avatares gordos o pequeños. Las chicas se vuelcan en buscar vestimenta para que su avatar resulte un personaje virtual sexy. Los juegos favoritos son los de violencia, deporte o acciones exploratorias, en especial los de supervivencia, ganar un premio, salvar a alguien. Es decir, todo aquello que la vida cotidiana no nos proporciona y que nos gustaría experimentar, lo que estaría en contra de lo que alguna corriente de interpretación de actores propugnaría, la proyección de la experiencia personal sobre el personaje. Entre los valores descritos durante las entrevistas con los adolescentes, los favoritos fueron la diversión, el humor, la perseverancia y la relajación, mientras que los menos señalados fueron la paciencia, el amor fraternal, la justicia y la integridad, o lo que es lo mismo: todo aquello que se enseña como valores positivos. También valoraron como atractivo en el juego el orgullo y no les interesaba la deshonestidad, la envidia, el orgullo y la crítica. Una desinhibición que parece confirmar que el ser humano cuenta con un Dr. Jekyll y un Mr. Hyde que el videojuego favorece a destapar.

El paso definitivo de coautor a actor se da con la experiencia directa en Internet, donde la simulación alcanza su nivel más alto. Las diferencias de la experiencia mediada a la directa teatral traen consecuencias que afectan especialmente al cuerpo. Los estudios del cuerpo alcanzan su categoría científica en los años 60 del siglo XX de la mano de las investigaciones sociológicas y antropológicas, en especial de los trabajos pioneros de Turner[13], y su explosión se produce a finales de siglo cuando se pasa a la "visualización del cuerpo en los medios" (García Sottile, 2007). Muchas otras disciplinas se acercan a la observación del cuerpo y especialmente aquéllas que hacen de él un uso, como medio o como fin. Desde la educación, la medicina, la moda, hasta la dramaturgia, la literatura, la danza y, por supuesto el cine y la televisión. Pensar el cuerpo de los modelos, de los actores, los bailarines, de los niños no es más que desarrollar en diversos ámbitos de la actividad humana algo que ya se ha desarrollado en nuestra vida cotidiana. Desde los trabajos del ya referido Goffman sobre la representación en la vida cotidiana hasta los esfuerzos de los estudiosos en comunicación no verbal ha quedado claro que el cuerpo cumple una función que desarrolla e identifica a un yo social, que al mismo tiempo nos distingue del otro, infiriéndose de ella la distinción. La idea de cultura corporal, especificada en 1987 por Norbert Elias en *El proceso de la*

[13] Una perspectiva general puede encontrarse en el artículo de Bryan Turner "Avances recientes en la teoría del cuerpo", en el número monográfico de la revista *Reis*, nº68, octubre-diciembre 1994, pp.11-40.

civilización (FCE, México), aglutina y trabaja sobre los gestos corporales, la vestimenta, las expresiones faciales, etc., como conformantes y desveladores de sentimientos del propietario y marcan sus relaciones con el entorno. Los esfuerzos por el control de las emociones, de comunicación no verbal encaminadas a no dejarse ver o dejarse ver en un sentido hacia los demás, confirman que de modo inconsciente todos lo sabemos. Y si es así en nuestra cotidianidad, más aún lo será en la ficción donde el cuerpo del actor es un soporte que lleva el peso de buena parte de la información de un personaje que transmite al espectador y que interviene en el relato que se pretende construir. A ello se une no sólo el uso del cuerpo en sí mismo sino el modo de construirlo y de mirarlo. Ese uso que se hace del cuerpo en los medios audiovisuales contemporáneos es síntoma de algo más que sólo eso, puede ser indicio de una cultura del cuerpo pero también de un modo aplicado de una estética cultural general de entresiglos. Si en educación el cuerpo del niño a partir de ciertas edades y en el proceso de aprendizaje conforma su conciencia de existencia, le enseña a conocer sus sentidos y sus emociones, su identidad, ese mismo proceso se ha estudiado con especial interés en el ámbito de las culturas. Como afirma De Toro (2003)[14] "el cuerpo y sus partes constituyentes (sexualidad, poder, pasión, violencia, perversión, lenguaje, memoria, historia, etc.) son de fundamental y central importancia en el campo de la construcción teórica postmoderna". En esta misma línea, queremos contribuir, junto con los escasos trabajos existentes hoy por hoy sobre el cuerpo en televisión, a ver cómo especialmente el lenguaje televisivo se ha visto contaminado de signos de nuestro tiempo y se refleja en su tratamiento del cuerpo. Y de la televisión en línea directa a la construcción que de ellos mismos hacen en Internet sobre todo los jóvenes, un cuerpo fragmentado y reconstruido.

Si la doble personalidad ha sido considerada siempre como trastorno disociativo de la identidad, como una psicopatía, o son muchos los afectados o todos tenemos una tendencia artística innata hacia la interpretación actoral. No se trata sólo de una solución para tímidos o enfermos, el fingimiento, la simulación en Internet es un hecho practicado por un alto porcentaje de usuarios del medio. La kinesia como reguladora de la conversación, se pierde en Internet, especialmente los gestos y movimientos sinceros, reacciones que pueden enmascararse a través de palabras ya pensadas, eliminando la posibilidad de desenmascarar al mentiroso. Como afirma Lorenzo García

[14] "Discurso sobre la hibridez en Latinoamérica: del Descubrimiento hasta el siglo XXI", pronunciado en el 14º Congreso de la Asociación Alemana de Hispanistas, Universidad de Ratisbona, 06-09/03/2003. Disponible en línea en http://www.uni-leipzig.de/-iafsl/dhv2003/hibridez.html (17/X/2007).

(2000: 39), "las señales de comunicación no verbal son más espontáneas y más difíciles de disimular que las verbales (…) Sin embargo, hay muchas personas que dominan el arte de la simulación (muchos políticos y todos los actores, son mentirosos profesionales). Si no dominamos estas técnicas, y deseamos mentir, lo aconsejable es hacerlo por teléfono o conduciendo un vehículo. Es decir, escondiendo nuestro rostro y nuestras manos". La importancia del cuerpo y la corporeidad en el momento en que vivimos se desdobla en vertientes de degradación, desintegración del cuerpo propio al tiempo que buscamos una liberación del mismo.

En este sentido existe una corriente apocalíptica en relación al cuerpo humano y las nuevas tecnologías. "El cuerpo en nuestros días es dilacerado, tatuado y perforado, como sucede en la práctica habitual del *piercing*, objeto de manifestación artística y de consumo, como en el *Body Art*, territorio cotidiano de toda clase de modificaciones físicas y estéticas (…) y reflejo hueco de su organicidad en la duplicación digital por las nuevas tecnologías" (Domínguez y Barcellós: 2007). Las modernas tecnologías han ido desplazando al hombre progresivamente hacia una incapacidad sobre sus propias habilidades sobre las máquinas. En palabras de Esther Mera (1993:80) "el humano es sucesiva y rápidamente desposeído de unos atributos que le habían permitido percibirse a sí mismo como un ser esencialmente distinto y trascendente". Y sobre esta base, Domínguez y Barcellós (2007) aseguran que el cuerpo se encuentra en descomposición y su pérdida de hegemonía se encuentra en las instalaciones o *videoperformances* de museos y bienales, que "el desarrollo de las nuevas tecnologías digitales incide aún más en el desplazamiento y la ausencia de la figura humana mediante la supresión de su organicidad". Y también Claudia Giannetti (1995: 50) cierra esta visión negativa, aunque realista, incidiendo en la parte de culpa que tienen en ello las prácticas multimediáticas actuales: "El proceso de dramaturgia y apoteosis corporal ha seguido una vía progresiva en dirección a la fragmentación del cuerpo y su desintregración mediante el proceso digital. El ritual físico es reemplazado por el ritual tecnológico. La desmaterialización del cuerpo a través de la electrónica y de la telemática induce a un proceso de renuncia sucesiva a la presencia orgánica, que se vuelve superflua o minimizada".

Del otro lado, la corriente integrada, basándose en el cuerpo marginado y negado de reminiscencias nietzschianas, en los cuerpos docilizados y politizados foucaultianos, en los cuerpos torcidos y raros de la Teoría *Queer*, entre otros referentes, reflexiona sobre el nuevo concepto del cuerpo que la era virtual puede dar a luz, un cuerpo sin cuerpo, una era de la no presencia corporal. El cuerpo puede llegar a ser considerado vestigio de una antigua era de la Humanidad alejada de la

contemporaneidad, donde el hombre se ha liberado de su cuerpo: guantes digitales, trajes electrónicos, gafas de simulación, manipulaciones de genomas, prótesis de muchas zonas corporales, reimplantes, cirugías estéticas… En este sentido, la cibersociedad ha creado, según Planella (2007) una independencia, un neoplatonismo que crea una civilización de la mente gracias al ciberespacio, sobre la idea del platonismo que afirma que el cuerpo estorba a la mente para desarrollarse, es el lugar donde minusválidos, feos, deformes, tímidos… encuentran la libertad.

Existen posturas intermedias que nos inducen a repensar la importancia del cuerpo y la corporeidad. Meri Torras (2004) conluye:

> Mutantes, monstru@s, posthuman@s, vivimos como el doble de nuestro propio cuerpo natural, ese –por imposible– obsoleto desde el principio. Siempre hemos sido *cyborgs*, seres y estares *híbridos* de humanidad y tecnologías. La facultad del lenguaje nos permite referirnos a entidades ausentes. Nuestros sentidos funcionan a modo de interfaz a través de la cual absorbemos la información del mundo. La intervención de cualquier elemento que modifique esa percepción pretendidamente natural y nos conecte con la percepción de una realidad aumentada (una hiperrealidad) deviene una tecnología que nos posthumaniza. Los límites de nuestras percepciones trazan el mapa geográfico por donde discurre nuestro conocimiento… Pero, por ahora, el cuerpo lo llevamos con nosotr@s, o nosotr@s con el cuerpo. Internet y la realidad virtual, más que la desaparición del cuerpo, suponen la obligación insoslayable de pensarlo de otro modo, el descubrimiento de que también puede ser de otro modo o, a menudo, de que siempre ha sido de *otro* modo (artificial, tecnológico, textual…).

4. Conclusiones

La indisolubilidad del actor y el cuerpo en la interpretación dramática empieza a plantearse. Ya no sólo existe la crisis del personaje, también la del soporte físico del personaje: decorados proyectados, seres espectrales, teatro virtual… Al igual que el teatro en televisión no es teatro, es televisión, tampoco en Internet lo es. En cualquier caso, nuestro rápido modo de habituarnos a las novedades perceptivas derivadas de las tecnologías nos llevan a no saber distinguir bien en la comunicación mediada la realidad de la ficción. Como versa el subtítulo de la revista digital *Cloporto*, revista sobre la ficción y la realidad, “de la ficción: todo es verdad”. En su número de

2007 dedicado a nuevas tecnologías y teatro[15] se puede ver una fotografía de un lugar de encuentro en Melbourne que parece una imagen extraída de *Second Life*, siendo real. Pero, ¿realmente es necesaria la toma de posición ante el ciberteatro, en cualquiera de sus sentidos? Terminamos con una inquietante pregunta que ya se hacía hace unos años el experto en teatro y cibermundo Steve Dixon (2002):

> *In cybernetic information and communication theory, embodiment is therefore immaterial, and according to Hayles is defined by pattern rather than presence. If this is the case, and if questions of absence and presence are not relevant to information and communication within cybernetic discourse, should they be any more relevant to digital manifestations of performance? In a postmodern age when Foucault and others have already conceptualised the body as a primarily linguistic discourse system, does the intervention of mediating technologies alter the chain of bodily information and communication production in performance?*

El mejor modo de concluir es siempre plantear una nueva cuestión por donde empezar.

Imagen de *Second Life*

[15] En dicha monografía se reseñan varios libros sobre el tema de fundamental importancia de Steve Dixon (*Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, y también *Metal Performance Humanizing Robots, Returning to Nature, and Camping about*). Véase en http://www.cloporto.com/2007/04/17/nuevas-tenologias-y-teatro-un-esnayo-historico/ (24/III/2008).

Bibliografía

ABIRACHED, R. (1994): *La crisis del personaje en el teatro moderno*, Madrid, Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena.

BALAGUER, R. (2002): "El hipocuerpo: una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir", en *Revista Textos de la Cibersociedad*, nº2, en línea: http://www.cibersociedad.net (12/III/2008).

BOBES, C. (1987): *Semiología de la obra dramática*, Madrid, Taurus.

DE MARINIS, M. (2005): E*n busca del actor y del espectador. Comprender el teatro II*, Buenos Aires, Galerna, 2005.

DIXON, S. (2002): "Internet Theatre, Posthuman Bodies and the Interctive Void", en *E-pai: Performance Arts International on-line Journal*, número único anual. En línea en http://www.mdx.ac.uk/www/epai/presencesite/html/dixontol01.html (2/IV/2008).

DOMÍNGUEZ, O. y BARCELLÓS, E. (2007): "La sublimación del cuerpo en Pasolini y Almodóvar", en *Espéculo*, nº36. En línea en http://www.ucm.es/info/especulo/numero36/cuerposu.html (2/IV/2008).

ECHEVERRÍA, J. (2003): "Cuerpo electrónico e identidad", en Hernández D. (ed.): *Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca*, Salamanca, Publicaciones de la Universidad de Salamanca, pp. 13-29.

GIANNETTI, Cl. (1995): "Metaformance. Proceso troposomático en la performance multimedia", en Giannetti, Claudia (ed.): *Media Culture*, Barcelona, Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot.

HELBO, A. (1987): *Teoría del espectáculo. El paradigma espectacular*, Buenos Aires, Galerna

HUIZINGA, J. (1951): *Homo ludens, ensayo sobre la función social del juego*, París, Gallimard.

JIMÉNEZ MORALES, R. (2008): "Realidades ficticias: el parque temático y su relación con la industria cinematográfica", en *Área Abierta*, nº18, 2007. En línea en http://www.ucm.es/info/cavp1/Area%20Abierta/18%20Area%20Abierta/investigacion.htm (12/III/2008).

KNAPP, M.L. (1995): *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*, Barcelona, Paidós.

LEVIS, D. (2005): *Amores en red. Relaciones afectivas en Internet*, Prometeo, Buenos Aires.

LEVIS, D. (2007): "Hablar con el teclado", en *Razón y palabra*, nº 54, monografía sobre Comunicación y Cultura en la era digital. En línea en http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n54/index.html (23/III/2008).

LORENZO GARCÍA, J. (2000): *La comunicación no verbal. Periodismo y medios audiovisuales*, Madrid, Universitas.

MARTÍNEZ PORTILLO, R. y CASADO, J. (2002): *Abecedario del teatro*, Sevilla, Centro Andaluz de Teatro.

MERA, E. (1993): "Tecnología digital y universos descorporeizados" en Expósito, M. y Villota, G. (eds.): *Plusvalías de la imagen*. Rekalde, Bilbao.

MORA, J. (2008): "Expresiones hipermedia: relaciones comunicativas eficientes entre interfaz, narrativa interactiva, emociones y valores en productos lúdico-educativos", en *Comunicación*, nº5, monografía sobre Transmedialidad, en prensa.

PAVIS, P. (1983): *Diccionario del teatro*, Barcelona, Paidós.

PLANELLA, J. (2007): "Corpografías: dar la palabra al cuerpo", en *Artnodes. Revista de intersecciones entre arte, ciencia y tecnologías*, nº 6. En línea en http://www.uoc.edu/artnodes/6/dt/esp/planella.pdf. (1/IV/2008).

POYATOS, F. (1994): *La comunicación no verbal, III. Nuevas perspectivas en novela y teatro y en su traducción*, Madrid, Istmo.

SCHIMIDT, S.J. (1987): "La comunicación literaria", en *Pragmática de la comunicación literaria*, J.A. Mayoral (ed.), Madrid, Arco Libros.

SIBILIA, P. (2005): *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires, F.C.E.

SITO ALBA, M. (1987): *Análisis de la semiótica teatral*, Madrid, UNED.

TORRAS, M. (2004): "Cuerpos, géneros, tecnologías", en *Lectora*, nº10, 2004, pp.1-4. En línea en http://www.ub.edu/cdona/lectora.htm#10 (1/IV/2008).

TRANCÓN, S. (2006): *Teoría del teatro* de Santiago Trancón, Madrid, Fundamentos.

TURKLE, Sh. (1997): La *vida en las pantallas. La construcción de la identidad en la era Internet*, Barcelona, Paidós.

UBERSFELD, A. (1989): *Semiótica teatral*, Madrid, Cátedra.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

LA HIBRIDACIÓN EN LAS NUEVAS FORMAS DRAMÁTICAS Y ESPECTACULARES DEL SIGLO XXI

Inmaculada Gordillo

Profesora de Narrativa Audiovisual. Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura. Universidad de Sevilla.

Resumen

Las representaciones dramáticas y espectaculares del siglo XXI no pueden circunscribirse a una sala de teatro tradicional, ni aislarse completamente de otros modos de representación que han ido naciendo cuando el mundo del teatro ya gozaba de una madurez y una resistencia invulnerable. Por ello este artículo pretende rastrear otras formas espectaculares que en la era de la informática permiten seguir hablando de conceptos tan usados por el teatro tradicional como puesta en escena, directo, intercomunicación con el público, simulacro, ensayo e interpretación. Aunque para su desarrollo, la mayor parte de las veces, no exista ni telón ni patio de butacas.

Palabras clave

Espectáculo; hibridación; hipermediación; Second life; discjokey; vídeojockey;

Abstract

The spectacular dramatic representations of century XXI cannot be confined to a room of traditional theatre, nor be isolated completely of other ways of representation that have been being born when the world of the theatre or enjoyed a maturity and a invulnerable resistance. For that reason this research tries to track other spectacular forms that in the virtual era allow to continue speaking of concepts used by the traditional theatre like putting in scene, direct, intercommunication, public… Although for its development, most of the times, does not exist stalls.

Key Words

Spectacle; hybridization; hypermediation; *Second life*; discjokey; videojockey;

Introducción

Si la revolución posmoderna en el campo de la narrativa audiovisual ha supuesto profundos cambios tanto en los modos de contar como en las temáticas, cabría esperar que el mundo de la representación teatral viviera una evolución paralela. O no tanto, si pensamos que la Posmodernidad

se caracteriza por una aceptación desprejuiciada de lo plural, por una tendencia a desjerarquizar los diferentes estilos o personalidades separándose de la actitud unitaria de la Modernidad. Lo posmoderno resulta ecléctico desde el momento en que muchas tendencias conviven en un plano igualitario, aunque cada una se desarrolle de forma específica: "el mapa cultural es como un mosaico abstracto donde cada tesela se enorgullece de su forma y color sin preocupaciones excesivas por comprobar el propio papel en el efecto de conjunto" (Ramírez, 1986, 19).

Objetivos

El presente artículo trata de rastrear las diversas modalidades espectaculares del siglo XXI como consecuencia de la evolución de la dramaturgia teatral y del concepto de espectáculo a partir de la posmodernidad. La influencia de las nuevas tecnologías, la aportación elementos culturales y expresiones juveniles ligadas a la música y la influencia de la televisión "en directo", diseñarán nuevos modos de producción y recepción espectacular.

Se tratará de demostrar que, en cualquier caso, lo espectacular en el mundo de representación no se circunscribe solamente a las artes escénicas, es decir, a las distintas manifestaciones artísticas desarrolladas sobre un escenario (teatro, danza, musical, ópera, conciertos, etc.), sino que en la era de la informática, el componente espectacular -unido o no al dramático- se conecta inevitablemente al de las nuevas tecnologías. Tampoco lo escénico se limita actualmente al escenario de un recinto en el que entran en contacto el mundo de la puesta en escena con el público real (sala teatral, estadio, plaza de toros, corral de comedias, etc.), organizando un conjunto de significados que sobrepasa los estrechos límites de estos escenarios.

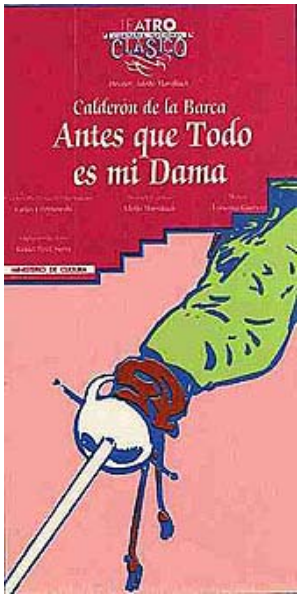
El teatro se alía con la radio, la televisión, el cine e internet

El teatro de la segunda mitad del siglo XX buscó algunos senderos de innovación en cuestiones formales con obras que rompían la cuarta pared, que mezclaban el cine o el vídeo, la música, la danza y la literatura, y que incorporaban a la escenografía pantallas gigantes, efectos especiales y globos de discoteca.

La llegada y el triunfo del cine fue un revulsivo importante para el mundo teatral: "nada fue igual para muchas cosas, y entre ellas el teatro, a partir del invento del cinematógrafo" (Heras, 2002: 25). A lo largo del siglo XX surge una especie de acercamiento entre el teatro y el cine, un intento de mestizaje pues los directores teatrales intentan alcanzar ciertos códigos fílmicos para aplicarlos de alguna manera a la puesta en escena teatral. Y aunque cine y teatro son dos modos de representación con códigos, lenguaje y modos de recepción diferentes, existen muchos espectáculos que intentan una hibridación de formas incluyendo elementos de vídeo o de cine como complementos escenográficos.

Por citar algunos ejemplos en la escena española, cabría recordar la adaptación que Rafael Pérez Sierra realizó en 1987 de la obra de Pedro Calderón de la Barca, *Antes que todo es mi dama*, interpretada por la Compañía Nacional de Teatro Clásico y dirigida por Adolfo Marsillach. En la adaptación se fusionaban de forma magistral el teatro y el cine pues la obra mostraba el rodaje de una mediocre película en los años treinta, cuyo argumento era el de la obra de Calderón, interpretada por unos mediocres actores, en un juego con estructura en abismo en el que el teatro estaba dentro del cine que, a su vez, se mostraba dentro del teatro. La representación empezaba con los preparativos de la película, con los últimos cambios del guión y con la presentación de los personajes tanto de la comedia calderoniana como del mundo del cine, ajenos éstos a la obra

original. Una vez que empezaba el rodaje, al comenzar la obra teatral que rueda el equipo de cine, los personajes que hacen de actores algunas veces interrumpen con sus observaciones y otras son interrumpidos por lo que se supone que es el personal técnico de la película; los ruidos son elaborados por un sonidista desde un palco y los músicos, desde otro palco, ponen sus características melodías de fondo. El montaje teatral termina con una proyección acelerada, y fundida sobre la acción real representada por los actores, de lo que podría ser el final de la película, con carreras, puertas, amenazas y sustos.



Cartel del montaje del CDN dirigido por Marsillach

También los espectáculos teatrales de la compañía catalana La Cubana muestran claramente la ruptura de fronteras y la hibridación de modos de representación: en *Cegada de amor* (1994, con idea y dirección de Jordi Millán) se establecían elementos cinematográficos dentro de la puesta en escena, por lo que, en ocasiones, el espectador de teatro se convertía en espectador de cine y, en otras, cine y teatro se fusionaban con una imbricación total. Definida por la compañía como una aventura híbrida "cinematograficoteatral"[1], el espectáculo está basado en la proyección de un filme

[1] Puede verse http://www.lacubana.es/

protagonizado por la incombustible niña-prodigio -a pesar de sus 60 años- Estrellita Verdiales. Pero el público teatral se revuelve ante algunos momentos de la película y, en un homenaje a *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen, 1985), los personajes empiezan a salir de la pantalla y a hablar con el público. El éxito de *Cegada de amor* fue enorme, y durante sus cinco años en cartel se superaron las 1.300 representaciones y el millón de espectadores. Entre los numerosos premios recibidos destaca el Max de las Artes Escénicas como Mejor Espectáculo de Teatro en 1998. El guión de la obra estaba firmado por Joaquím Oristrell, Fernando Colomo y José Corbacho, además de Jordi Millán.

***Cartel de* Cegada de amor**

En *Mamá quiero ser famoso* (2004) el montaje de La Cubana incluía elementos del discurso televisivo y la sala teatral se convertía en un inmenso plató de televisión que funcionaba según los códigos de grabación de un programa con público en directo. No pretendían hacer ni una parodia de la televisión, ni de los que salen en este medio sino, sobre todo, conseguían una parodia de los que la ven, y de los son capaces de hacer cualquier cosa para salir en ella. El argumento desarrolla *Mummy, I wanna be famous,* un programa de televisión que la cadena británica CBN TV transmite en directo, hace ya treinta años, para toda Europa. Se retransmite desde un gran teatro convertido en plató televisivo y su objetivo es buscar nuevos famosos. La obra recorrió toda España del 2003 al 2006, aunque no superó ni en número de espectadores ni en éxito de crítica a *Cegada de amor*.

Pero no sólo algunas obras de La Cubana eran espectáculos que ampliaban los territorios tradicionales del teatro: también sus ruedas de prensa, en las que anunciaban los montajes eran

verdaderas *performances* callejeras, más cercanas incluso al concepto primitivo de teatro que muchas de sus representaciones[2].

***El grupo La Cubana en* Mamá, quiero ser famoso**

En *Hoy: el diario de Adán y Eva de Mark Twain* escrita por los dos actores protagonistas, Miguel Ángel Solá y Blanca Oteyza, y por su director Manuel González Gil, el mundo de la radio, sobre todo, y el de la televisión, al final, se fusiona con los elementos puramente teatrales. La acción comienza en Argentina en el año 1958, en la última emisión de un programa radiofónico a cargo de Eloísa (escritora española) y de Dalmacio (actor uruguayo), en el que se adaptan para las ondas grandes obras de la literatura universal. Cuarenta años más tarde, en un programa de televisión, una presentadora entrevista al ya anciano actor uruguayo, que recuerda con nostalgia aquellos magníficos tiempos de radio en los que se enamoró de su compañera Eloísa.

[2] Hay una divertida anécdota en relación a la gira de *Cegada de amor* que se recoge en la página web de La Cubana. Antonio Valdivieso y Trini Gordillo (José Corvacho y Silvia Aleacar) son el director de la película y su madre -en una clara parodia de Pedro Almodóvar y su progenitora- que, según expresan, han nacido en Carmona. Durante la gira por Sevilla, el ayuntamiento de Carmona, en un gesto de buen humor, nombra a Antonio y a Trini hijos predilectos de la ciudad y toda la compañía se desplaza a Carmona en autocar. Allí los recibe el ayuntamiento en pleno, vestidos de gala y una banda de música al estilo de *Bienvenido Mister Marshall*. La sorpresa del alcalde fue que Antonio y Trini conocían perfectamente el pueblo, incluso a algunos vecinos. El alcalde asombrado, les preguntó si realmente eran de allí. En realidad Corbacho y Silvia habían visitado Carmona, el día anterior, sin disfraces para enterarse de todo (http://www.lacubana.es/).

***Cartel de* Hoy: El diario de Adán y Eva de Mark Twain**

Así pues, el teatro es un espectáculo narrativo que evoluciona y asume, en un proceso de hibridaciones múltiples, los modos de representación que el progreso y la evolución técnica van aportando. Los avances tecnológicos han penetrado en todos los géneros en forma de innovaciones escenográficas y cada vez existen más producciones en el que el contenido teatral se apoya en efectos especiales. El teatro ya no se concibe como un hecho aislado de otras prácticas culturales como las nuevas tecnologías. Por ello, desde la información de la cartelera teatral hasta la elección y compra de localidades, el mundo de Internet se considera imprescindible para el suceso teatral. Pero se puede llegar más allá: la difusión de la representación teatral también encuentra un vehículo de carácter universal que dota al teatro de nuevas dimensiones en relación a la divulgación de las obras. En el reciente Festival Escena Contemporánea -VIII Festival Alternativo de las Artes Escénicas- celebrado en Madrid del 28 de enero al 24 de febrero, posee una espectacular página Web (http://www.escenacontemporanea.com/) que permite al *internauta* no solamente tener una información sobre la programación del Festival, sino que algunos de sus espectáculos pueden verse -al menos fragmentariamente- a través de la red.

Como opinan Boj y Díaz, “la incorporación de las nuevas tecnologías audiovisuales promete actualizar la escena teatral a las nuevas posibilidades expresivas ofertadas por ellas (…) ganando con ello nuevos recursos expresivos y capacidades, que sin duda atraerán a los espectadores y dinamizará

la situación actual de las artes escénicas" (2007: 3). A pesar de las grandes posibilidades que permite el concepto de realidad aumentada ("cualquier aumento de las capacidades perceptivas y de acción del ser humano") y concretamente la integración de "entornos híbridos consistentes en la integración de elementos físicos (reales) y digitales (virtuales)" (Boj y Díaz, 2007: 5), todavía estos recursos no están demasiado explotados y no se sacan partido de las capacidades expresivas de los recursos digitales y multimedia que las nuevas tecnologías ofrecen. A pesar de todo, Boj y Díaz describen las posibilidades narrativas y de interacción de la realidad aumentada y el teatro a partir del proceso de creación de la obra *The Ultimate Commodity*, una adaptación de quince minutos del la obra homónima de Gopal Barathan[3].

La hipermediación del espectáculo colectivo

Desde la sociología y la antropología se ha subrayado la disolución de ciertas formas de sociabilidad a causa del desarrollo de los medios de comunicación. Está claro que en la sociedad hipermediatizada el gusto por la sociabilidad y los intercambios humanos sin mediación no ha desaparecido por completo, y en el terreno de las opciones culturales prevalecen el gusto por los conciertos, los espectáculos deportivos, el teatro, la ópera, los festivales o los grandes eventos en vivo. Pero estas opciones de proximidad que generan efervescencias colectivas en directo conviven en la sociedad de la informática con nuevas formas efímeras que organizan estallidos de emoción populares, que se ligan más que a la experiencia directa, a la mediación técnica de los medios de

[3] BOJ, Clara y DÍAZ, Diego (2007): "La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro" en *UNAM.MX. Revista Digital Universitaria*, volumen 8, número 6, México, UNAM, en http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf, páginas 9 y ss.

comunicación. Si "en la actualidad, las grandes instituciones, el Estado, los partidos políticos y las Iglesias se muestran cada vez menos aptos para crear explosiones colectivas, (…) éstas se despliegan bajo el signo de la autoorganización, de la espontaneidad emocional, de la adhesión flexible, temporal, voluntaria" (Lipovetsky, 2003: 116). Si el espectáculo en directo observado desde el patio de butacas ha sido siempre, en su contemplación conjunta por parte de un público heterogéneo, un fenómeno que ha generado la participación afectiva y efectos de comunión emotiva de distinta índole, en el posmodernismo asistir al teatro o a la sala de conciertos no será ni el único ni el más frecuente de los modos para conseguir esos mismos resultados. Precisamente los medios de comunicación suministrarán los elementos provenientes de la realidad o de la ficción, de la pasividad o de la interactividad, para sentir las euforias colectivas:

> *En nuestros días los medios funcionan, al menos episódicamente, como catalizadores de concentraciones efervescentes, de afectos comunes, de participación emocional en vastos movimientos. Las nuevas exteriorizaciones colectivas de los sentimientos están ligadas, de cerca o de lejos, al impacto de los medios: no cabe hablar de emocionalismo colectivo sin hipermediatización de los acontecimientos* (Lipovetsky, 2003: 117).

El teatro sale del escenario

Aunque el mundo real se diluya dentro de la sociedad de la información y el espectáculo, hay que tener en cuenta que esta conjunción no posee un carácter ni unívoco ni uniforme, sino que se trata de una inmensa acumulación de momentos mediados, de tal forma que todo lo que se vive de forma directa se desplaza hacia la representación, o, como expresa Morley, "la realidad se ha convertido en un espectáculo y el espectáculo se convierte en real" (1998: 103).

Partiendo de esta afirmación pueden aducirse numerosos casos que demuestran que en la sociedad de los medios de comunicación la realidad y la cotidianidad se ven condicionadas y convertidas en espectáculo. Sin embargo, en este artículo nos centraremos solamente en la espectacularización de la cotidianidad en programas-ojo del tipo *Gran Hermano* y en la simulación de la vida en el fenómeno mediático que constituye *Second Life*.

En el caso de *Gran Hermano* estamos dentro de los programas de "cuerpos vigilados", donde la vida cotidiana se deforma y teatraliza hasta componer el espectáculo de la improvisación marcado por unas condiciones preestablecidas. En el programa, la productora organiza una gran puesta en escena en forma de amplia vivienda llena de cámaras, con unas determinadas reglas de convivencia, unas obligaciones y unas prohibiciones. En torno a este gran escenario se mueve un grupo de personas/actores que se interpretan a sí mismos, o a la imagen pública que pretenden reflejar. La interacción con el público es vital: de éste depende, en gran medida, los diversos "mutis por el foro" o expulsiones de la casa. A partir del macroespacio *Gran Hermano* se organizan diversos subprogramas televisivos: desde el repaso diario a la gran gala semanal, pasando por un debate en torno a las peripecias de la casa con periodistas del mundo rosa, famosos de tercera fila y exconcursantes de *Gran Hermano*. En todos ellos existe un elemento importante que diferencia este producto televisivo de cualquier espectáculo escénico, por la importancia que posee el montaje. Porque si el efecto cámara promueve la sensación de representación que los concursantes no terminan de perder del todo -como prueban sus constantes miradas vigilantes a las cámaras visibles, su manera de dirigirse al público y su conciencia continua de ser observados- la selección y ordenación de momentos que promueve la puesta en serie subvierte el sentido global del espectáculo, alejándolo de aquel que se basa, sobre todo, en elementos de puesta en escena.

***Imagen de marca de los diversos programas que componen* Gran Hermano**

Sin embargo, el producto *Gran Hermano* (y otros derivados del formato holandés) posee un derivado que elimina -en gran medida- el proceso de montaje. Se trata del programa en directo durante las veinticuatro horas del día que ofrecen algunos canales de televisión, asistiendo a la espectacularización de la vida en la casa/escenario sin más elementos de montaje que la elección de la mirada/cámara que en cada momento se privilegia. Del mismo modo que, en ocasiones, la iluminación teatral señala el espacio escénico donde la acción requerirá toda la atención por parte del espectador eligiendo el fragmento y el sonido que en ese instante se desea destacar, la cámara pinchada en cada momento actuará como mediador que marque la mirada del telespectador.

Incluso podríamos ir más allá reflexionando en torno a las cámaras de videovigilancia que se establecen -esta vez como un verdadero Gran Hermano orwelliano- en las calles y edificios públicos de las urbes modernas: "la progresiva implantación de las cámaras de vigilancia en espacios públicos, privados, lugares de trabajo, consumo y ocio, convierte ya en "invisibles" estas máquinas de visión, dispuestas a conocer nuestros hábitos (…). Este "querer saber" convierte a la persona observada en personaje por efecto de la mirada ficcionante" (Fundación Rodríguez, 2007). Así, el personaje que actúa -involuntariamente- lo hace en la sucursal bancaria, en la calle, en la delegación de Hacienda o en el trabajo, por lo que los escenarios se organizan fuera de los platós televisivos o de los *sets* de rodaje tradicionalmente preparados.

Elementos de teatralidad encontramos, asimismo, en *Second Life* (http://secondlife.com/), un mundo virtual en 3D al que se accede a través de Internet a través de una amplia red de servidores.

Fue creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale en 2003 a partir de la novela de ciencia ficción *Snow Crash*, de Neal Stephenson y del movimiento literario denominado Cyberpunk, donde los escenarios futuristas urbanos y degradados se funden con temáticas de aventuras en torno a la realidad virtual, a redes y piratas informáticos. En *Second Life* los usuarios son personas reales que simulan un personaje o avatar para relacionarse, interactuar, jugar, comunicarse e, incluso, hacer negocios. En ese mundo virtual -o metaverso- todo es modificable, es decir, se puede manipular cualquier elemento de la puesta en escena para diferenciarlo de la realidad, de tal manera que el usuario actúa en esa segunda vida como si fuese un actor, representando un papel que él elige según sus deseos, y que le permite interactuar, no con personas reales, sino con otros usuarios/actores que de igual modo se han construido una identidad y un aspecto separado de su propia realidad.

Imágenes del mundo virtual de Second Life

La actividad cultural -como cualquier otra actividad semejante a la de la vida real- también se desarrolla en *Second Life* de forma virtual, aunque esto no impide que conciertos, actuaciones, representaciones teatrales y otros espectáculos se organicen en este mundo paralelo, de tal modo que muchos artistas utilizan esta vía informática para publicitar y promocionar sus productos. En http://www.mundosl.com/index.php/Second-Life-Espanol/Second-Life-y-el-Teatro.html puede verse

un vídeo de la representación y una entrevista al grupo La Neurona Perdida, responsable de un montaje teatral en *Second Life*, basada en la obra *El mago de Oz*.

Imagen del montaje de La neurona perdida

Incluso la teatralidad de un mitin político es representada en *Second Life* de forma completamente coherente. Precisamente Gaspar Llamazares, coordinador de Izquierda Unida, tiene su propio personaje y la delegación del PP en Castilla-La Mancha cuenta con una oficina electoral, aunque habría que señalar que la primera política española en tener avatar y sede en este medio fue la candidata del PSOE a la alcaldía de Oviedo, Paloma Sainz. En febrero de 2008, Llamazares, Rajoy y Zapatero tuvieron un encuentro privado en *Second Life* para ultimar los detalles del debate electoral que celebrarán en la plataforma.

El mundo virtual creado por *Second Life* posee más de diez millones de habitantes y crece diariamente, aunque hay que reseñar que no es el único: a la plataforma de Rosedale le han salido numerosos competidores, entre los que se encuentran *There*, *Multiverse*, *Red Light Center*, *Entropía Universe*, *Active Worlds*, y la plataforma de código libre *Metaverse*.

Si Feuerbach, a mediados del siglo XIX, afirmó que en esa época se prefería la imagen al objeto, la copia al original, la representación a la realidad y la apariencia a la forma de ser, observando el fenómeno *Second Life* y sus variaciones puede concluirse que en el siglo XXI no puede estar más vigente esta afirmación.

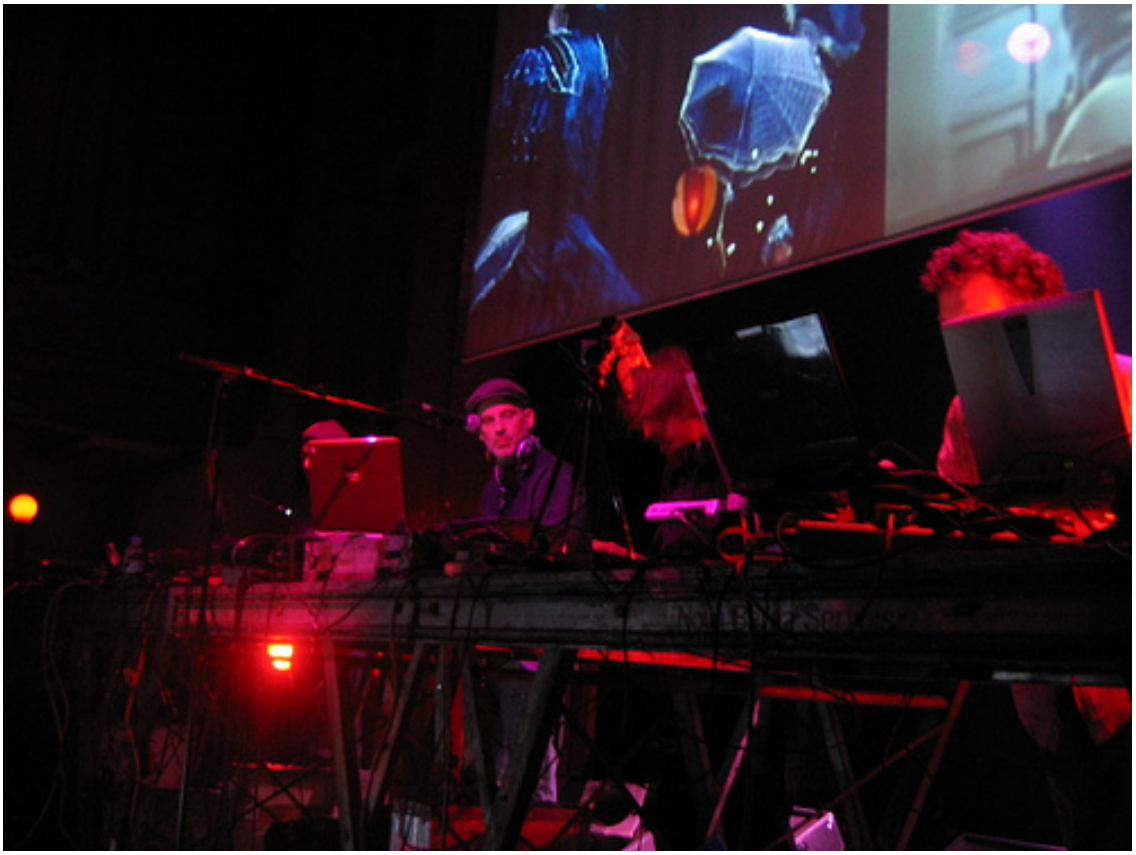
Hibridaciones y experimentos entre lo real y lo virtual, a partir de aquí, parecen no tener límites. En Avilés, por ejemplo, *El Cafetón* es un local de copas que organiza sesiones nocturnas en torno a actuaciones teatrales y musicales, monólogos, y otras actividades culturales. En el año 2001 el fin de semana cultural se presentó en *Second Life*, convirtiéndose entonces en el primer local de España que abrió una sucursal en el mundo digital.

El componente espectacular en expresiones de cultura popular

Según Eagleton, en el posmodernismo encontramos un arte sin profundidad, descentrado, sin fundamentos, autorreflexivo, juguetón, derivado, ecléctico, pluralista que rompe las fronteras entre cultura "alta" y cultura "popular" tanto como entre el arte y la experimentación cotidiana (1997: 12). Y son -como tantas veces- los adolescentes y jóvenes los que buscan nuevos lenguajes de expresión y autoafirmación, o de entretenimiento y diversión. Y si las generaciones jóvenes no son, precisamente, las que con más asiduidad asisten al teatro entendido de forma convencional, no significa que éstas se posicionen en contra de lo espectacular. Desde la simulación del vídeo-juego hasta los grandes conciertos y macrofestivales son formas de expresión individuales y colectivas que llenan el ocio de los jóvenes de todos los países. Entre estas manifestaciones nos llama la atención el espectáculo en directo de carácter musical que se organiza en torno a la figura de los *discjockeys* (Dj o pinchadiscos). Estos artistas contemporáneos son los encargados de escoger, articular y mezclar la música, grabada en discos, en discotecas, fiestas, salas de conciertos, radio, etc. "Aunque la práctica empezó con discos de vinilo, puede llamarse DJ a quien ambienta con música mediante cualquier otro sistema de reproducción, o a través de secuenciadores electrónicos. Actualmente algunos Djs

utilizan sistemas de discos compactos". El *discjokey* no es un mero seleccionador de música, sino que su actividad se despliega en torno a dos o más pistas o temas musicales ya grabados para variarlas, mezclarlas o modificarlas según su criterio y, en ocasiones, con apoyo de un material propio previamente grabado y acompañado por intervenciones en directo con el micrófono. De este modo despliega una expresividad física que acompaña a sus elecciones y creaciones musicales, bailando y moviéndose en una actividad frenética, que le lleva a buscar, quitar, escuchar, mover los discos elegidos, en un lugar visible para el público de la discoteca o la sala de conciertos. Existen competiciones y exhibiciones que introducen, en muchos casos, innovaciones que van generando toda una cultura de las posibilidades genéricas de este arte. Los grandes *discjockeys* son verdaderos artistas de la música para el público aficionado, y sus actuaciones son seguidas y admiradas como si de grandes solistas musicales se tratase. Una variedad del Dj es el *turntablism* o *DJing*, que consiste en crear o arreglar música mediante efectos de sonido y manipulación de las rutinas de rotación y lectura de los discos de vinilo sobre un plato giradiscos. Se trata de uno de los pilares básicos de la cultura *hip-hop* y uno de los orígenes de las técnicas de música *dance* actuales. Sus inicios son callejeros, en fiestas populares improvisadas en muchas ocasiones, aunque poco a poco ha pasado a las salas de fiestas y a los escenarios de conciertos. Su actividad, como la del Dj, es todo un espectáculo para los seguidores de este tipo de artistas populares. También es esencial el componente espectacular de los llamados Vj. El *vídeojockey* es un artista creador, con importantes conocimientos técnicos e informáticos, que genera sesiones visuales en directo mezclando vídeos con música o con otros elementos espectaculares. Su actividad puede considerarse una actuación en directo, con mayor o menor grado de improvisación, única e irrepetible por las condiciones de hacerlo delante de un público que puede influir en su ejecución artística. Su origen es indeterminado pero su evolución viene marcada por el progreso técnico y las nuevas tecnologías: para algunos nace en las salas de baile alrededor de la década de los ochenta, cuando el *vídeojockey* mezclaba sus *loops* de vídeo al ritmo de la música mezclada por el *discjockeys*. Otros los relacionan con algunos

creadores de la Factory de Andy Warhol (Sedeño, 2006: 101). En sus inicios la forma de hacerlo era mediante la utilización de reproductores de VHS, mesas de edición *broadcast* y pesados proyectores de vídeo. Pero con la evolución de las nuevas tecnologías y la aparición de la informática portátil este movimiento ha protagonizado una gran expansión, a partir de 1984 con el lanzamiento en Estados Unidos del GUI (Graphical User Interface) de Apple Macintosh, el primer entorno gráfico que permitió el tratamiento de imágenes complejas en las pantallas de ordenador (Jiménez, 2008: 49). Según Sedeño, "existen muchas bandas que están utilizando el concepto de videojockey para realizar una representación encima del escenario. Por ejemplo, el grupo Massive Attack prefiere el concepto de videoartista (mucho más global y completo) con la intención de trabajar en la formación de una idea de compromiso político y cultural a través de los visuales proyectados en sus conciertos" (2005: 1).



Actuación en directo de un discjockey experto en turntablish y un vídeojockey, pertenecientes al grupo Coldcut

Conclusiones

El mundo del teatro a finales del siglo XX y principios del XXI vive un proceso de cambios y evoluciones que conviven con las representaciones clásicas de teatro concebido tradicionalmente. Estos cambios son coherentes con el mundo inestable y mutable de la posmodernidad y con el de la hipermediación e hiperinformación de la hipermodernidad, y atraviesan terrenos diversos. Desde la hibridación de las formas teatrales dentro de la escena con medios ajenos a ellas como el cine, la televisión, la radio, internet y las nuevas tecnologías, hasta la organización de actividades artísticas espectaculares fuera del teatro como la de los *discjokeys* y *videojockeys*. Además, lo espectacular y algunos elementos propios de la teatralidad se inmiscuyen en productos que no tienen ya nada que ver con los mecanismos de proximidad que implica el teatro tradicional, inmiscuyéndose dentro de otros medios como la televisión (con los *realities* de "cuerpos vigilados" del tipo *Gran Hermano*) o el mundo de Internet (dentro del metaverso *Second Life*).

BIBLIOGRAFÍA

- BOJ, Clara y DÍAZ, Diego (2007): "La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro" en *UNAM.MX. Revista Digital Universitaria*, volumen 8, número 6, México, UNAM, en http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf consultado el 10.2.2008.
- EAGLETON, Terry (1997): *Las ilusiones del posmodernismo*, Barcelona, Paidós.
- FERNÁNDEZ DE LIS, Patricia (2006). "Mi otra vida virtual" en http://www.elpais.com/articulo/portada/vida/virtual/elpepuespval/20060806elpepspor_4/Tes consultado el 9.2.2008.

- FUNDACIÓN RODRÍGUEZ, (2007): *Panel de control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada* en http://www.zemos98.org/paneldecontrol/libro/05_LaVideovigilanciaComoGenero_FundacionRodriguez.pdf consultado el 9.2.2008.
- HERAS, Guillermo (2002): "Mestizajes y contaminaciones del lenguaje cinematográfico con el teatral" en ROMERA CASTILLO, José (ed.): "Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX", Madrid, Visor.
- JIMÉNEZ, Pedro (2008): "Perfiles de la cultura VJ" en *Cámara lenta. Revista de cine y otros audiovisuales*, Sevilla.
- LIPOVESTKY, Gilles (2003): *Metamorfosis de la cultura liberal. Ética, medios de comunicación, empresa*, Barcelona, Anagrama, 2002.
- MORLEY, David (1998): "El posmodernismo: una guía básica" en CURRAN, James, MORLEY, David, WALKERDINE, Valerie (comp.): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona, Paidós.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1986): "Catecismo breve de la (post)modernidad" en TONO MARTÍNEZ, José (coord.): *La polémica de la posmodernidad*, Madrid, Ediciones Libertarias.
- SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María (2005): "El fenómeno de los videojockeys" en *Revista Área abierta*, nº 12, http://www.ucm.es/info/cavp1/Area%20Abierta/12%20Area%20Abierta/articulos/sedeno.pdf, consultado el 12.2.2008.
- SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María (2006): "Nuevas performances de la música popular: los videojockeys" en *Razón y palabra*, nº 49 (V Bienal Iberoamericana de la Comunicación), http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n49/bienal/Mesa%2011/AnaSede%F1oEspa%F1a.pdf, consultado el 12.2.2008.

- WEB http://es.wikipedia.org/wiki/Disc_jockey consultado el 9.2.2008.
- WEB http://es.wikipedia.org/wiki/Second_life consultada el 9.2.2008.
- WEB http://es.wikipedia.org/wiki/Vj consultado el 9.2.2008.
- WEB http://slurl.com/secondlife/Spanish%20Orientation/128/230/1/?title=Spanish%20Orientation&msg=Visita%20la%20comunidad%20oficial%20espa%F1ola%20en%20Second%20Life consultado el 9.2.2008.
- WEB http://teatroclasico.mcu.es/es/compania/montaje.asp?by=anyo&id=%7B317DE863-EC38-433A-9333-E791DD8ED7FC%7D consultado el 8.2.2008.
- WEB http://www.escenacontemporanea.com/ consultado el 8.2.2008.
- WEB Twww.lacubana.es consultado el 8.2.2008.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

HACIA UN *TEATRO DE CYBORGS*

Artes escénicas, tecnología/s y subjetividad/es

Córdoba-Argentina (1997-2007)

Valeria Cotaimich

Docente-investigadora en Artes y Ciencias Sociales
Coordinadora Espacio de Artes, Performance y Subjetividad/es.
Facultad de Psicología / Dpto de Cine y Tv de la Fac. de Filosofía y Humanidades
Universidad Nacional de Córdoba -Argentina.

Abstract

This article presents a series of reflections as regards the performative incidence of the technological development in the configuration of the contemporary subjectivity/ies in the context of postindustrial capitalism. This is done through a qualitative analysis of the political and poetical transformation of the "*hacer teatral*" in Córdoba-Argentina, in the last decade. Contributions from Theatreology, Performance Studies, Psychoanalysis and other approaches that inquire into the relation between technology/ies and art/s are retaken in a theoretical and methodological manner. Certain effects of the use of numerical technology in several areas are described, such as dramaturgy, scenic production and "gestión cultural", proposing to replace the categories of *virtual theatre* and *technological theatre* with *cyborgs theatre* to shed light on the diversity and glocal nature of these events.

Resumen

Este artículo presenta una serie de reflexiones respecto a la incidencia performativa del desarrollo tecnológico en la configuracón de las subjetividad/es contemporáneas, en el contexto del capitalismo postindustrial, a través de un análisis cualitativo en torno al proceso de transformación política y poética

del *teatro independiente* en Córdoba-Argentina en la última década. Teórica y metodólogicamente se retoman aportes de la Teatrología, los Estudios de la Peformance, el Psicoanálisis y otros abordajes que indagan la relación entre tecnología/s y arte/s. Se describen ciertos efectos del uso de tecnologías numéricas en diversas áreas: dramaturgia, producción escénica y gestión cultural, proponiendo reemplazar las categorías *teatro virtual* y *teatro tecnológico* por *teatro de cyborgs* a los fines de dar cuenta de la diversidad y el carácter glocal de estos acontecimientos.

Key Words

Scenic arts, peroformativity, subjectivity/ies technology/ies, *cyborgs´s theatre,* glocal, "gestión cultural".

Palabras clave

Artes escénicas, performatividad, tecnología/s, subjetividad/es, *treatro de cyborgs,* glocal, gestión cultural

Introducción

"El género cyborg es una posibilidad local que cumple una venganza global. No existe impulso en los cyborgs para producir una teoría total, pero sí una experiencia íntima de las fronteras, de su construcción y de su deconstrucción. Existe un sistema de mitos a la espera de ser un lenguaje político que sirva de semilla a una forma de mirar la ciencia y la tecnología y que amenaza a la informática de la dominación, para actuar poderosamente" Donna Haraway (1991)

Este trabajo presenta una serie de reflexiones vinculadas con una investigación[1] dirigida a indagar los modos en que se configuran performativamente las subjetividades contemporáneas a través del de análisis de un caso: el proceso de transformación poética y política del *teatro independiente* en Córdoba-Argentina, en el período comprendido entre los años 1997 y 2007. Proceso para el cuál el desarrollo tecnológico cumplíó un papel sustancial.

Se ha procurado realizar un análisis de-constructivo del carácter performativo de una serie de prácticas sociales vinculadas a determinadas performances culturales focalizando en los modos de decir/se, mostrar/se y hacer/se que los sujetos ponen en juego en sus interacciones cotidianas.

El escrito se organiza en dos apartados[2]: el primero orientado a reflexionar en torno a la relación entre las arte/s y las tencología/s y su incidencia performativa en la configuración de las subjetividad/es en el contexto del capitalismo postindustrial, el según se dirige a presentar sintéticamente el análisis de un caso: el proceso de transformación del *hacer teatral independiente*[3] en Córdoba, vinculado con el

---

[1] Esta investigación se corresponde con la tesis doctoral a cargo de Valeria Cotaimich, cuyo proyecto ha sido becado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Córdoba- Argentina (2006-2007) y por Agencia Córdoba-Ciencia del Gobierno de la Provincia de Córdoba (2004-2005) y ha recibido un premio por parte de la Agencia Córdoba Cultura de dicha instancia gubernamental (2004).

[2] La desigual organización de estos apartados es intencional y responde a necesidades lógicas, en tanto el carácter de la primer parte, más reflexivo difiere de la segunda, que solo implica un paneo general respecto del análisis de caso.

[3] Señalamos con cursiva el término *teatro independiente* debido a que, si bien, para toda una serie de indagaciones del campo teatral constituye un término analítico, en la presente indagación fue considerado como término nativo, ante el cuál se realizó un análisis discursivo orientado a comprender la diversidad de sentidos (complejos y en ocasiones

desarrollo tecnológico y la aprobación de la Ley Nacional de Teatro (24800) y la creación del Instituto Nacional de Teatro en el período comprendido entre 1997 y 2007.

Objetivos

El objetivo del presente artículo es reflexionar en torno a los efectos performativos del desarrollo tecnológico en la configuracón de las subjetividad/es contemporáneas, en el contexto del capitalismo postindustrial, a través de una aproximación analítica al proceso de transformación política y poética del *teatro independiente* en Córdoba-Argentina en la última década.

---

contradictorios) que esta categoría implica. Este análisis arrojó resultados vinculados con el tema que nos ocupa, en tanto ciertos cambios operados en relación a los significados atribuidos al término *independiente* estuvieron ligados, como se verá a transformaciones tecnológicas de carácter digital, comunicativo, dramatúrgico y actoral.

Perspectiva teórico-metodológica

Epistemológicamente el proyecto se inscribe en un diálogo entre ciertos abordajes socio-semióticos del campo de la Teatrología, los Estudios de la Peformance, ciertos abordajes analíticos del discurso (de carácter filosófico y sociológico), aportes del campo del Psicoanálisis en torno a los modos en que se configuran performativamente las subjetividades y aportes de investigadores del campo de las artes y la antropología que tratan acerca de los efectos del desarrollo tecnológico en las subjetividades en el marco del capitalismo tardío. En ese sentido se ha seguido parte de la propuesta deconstructiva de Jaques Derrida (1971) al tiempo que otros aportes sociológicos y antropológicos realizados por autores como: Erving Goffman respecto del carácter dramático de la presentación en la vida cotidiana (Goffman E 2001)*;* Clifford Geertz en torno a la propuesta teórico-metodológica de la *descripción densa* (Geertz Clifford 1997); Pierre Bourdieu, en relación a la realización de análisis en términos de campo (Bourdieu Pierre 1990); Norbert Elías vinculados con su mirada psico-sociogenética de las transformaciones históricas (Elías Norbert 1987); Guy Debord en realación a sus planteos en *La sociedad del espectáculo* (Debord Guy 1999).

Una de las categorías centrales trabajadas ha sido la de *subjetividad*[4], a la cuál se considera como el conglomerado de prácticas vinculadas a las formas de decir/se, mostrar/se y hacer/se que los sujetos desarrollan en sus tránsitos y relaciones cotidianas en lo particular de un campo social; y también como aquel entramado de sentidos, acciones y relaciones sociales que se desarrollan en el marco de una determinada *episteme* (Foucault M. 1991) y una cierta *estructura de sentimientos* (Williams R. 1980).

En aquello que respecta al carácter performativo de la/s tecnología/s en relación a la configuración de la/s subjetividad/es, se ha procurado establecer un diálogo entre aportes de autores como Walter Benjamín, en relación a sus planteos respecto de la reproductibilidad técnica (Benjamín W. 1986) Donna Haraway y Gustavo Blázquez en relación la subjetividad-cyborg (Haraway D. 1991 / Blázquez G.2005); Michel Foucault, en relación a los modos en que el desarrollo tecnológico incide en la configuración de *tecnologías del yo* que moldean los cuerpos y las subjetividades (Foucault Michel 1990), Paula Sibilia, en torno al carácter post-orgánico del sujeto en el contexto del capitalismo postindustrial (Sibilia P. 2005); así como lo planteado por Arlindo Machado (2000) y Lev Manovich (2006) respecto de las transformaciones que el desarrollo tecnológico promovió en los modos de cognición, percepción y producción en el campo de las artes.

[4] Al respecto véase González Rey Fernando (2002).

Metodológicamente el estudio es de carácter cualitativo. Se realizaron observaciones participantes, entrevistas semi-esctructuradas y se construyó un instrumento de indagación de campo a los fines de indagar *en términos de performance* (Schechner R 2000) diferentes instancias sociales consideradas como *artísticas*[5] y otras naturalizadas por los agentes sociales como parte de su vida cotidiana.

Parte I

Arte/s, tecnologías y subjetividad cyborg

I-1)- Performances culturales, tecnología/s y subjetividad

Siguiendo la propuesta de Richard Schechner (Schechner R. 2000) respecto de indagar los acontecimientos socio-culturales *en términos de performance*, consideramos a las performances artístico-escénicas como un caso particular incluido dentro un conglomerado más amplio de performances culturales.

La investigación contó con el análisis de una diversidad de peformances culturales vinculadas a las artes escénicas[6]. Por una parte se abordaron puestas en escena (teniendo en cuenta el antes, durante y despúes de una función) y por la otra, distintas instancias sociales vinculadas con otras áreas del ámbito escénico: formación, entrenamiento, producción y gestión cultural. (ej: jornadas de taller, ensayo,

[5] El atributo de *artístico* y/o *teatral* otorgado a las prácticas sociales, ha sido analizado en relación a cómo se construyen, significan y re-significan categorías de alcance general como: *arte, teatro, performance, representación, nuevas tecnologías*, así como categorías más específicas como: *teatro independiente, creación colectiva y performance*. Si bien estas categorías son empleadas tanto en el sentido común, como en producciones académicas, en muchas ocasiones no se plantea un análisis profundo de los sentidos implicados en su construcción y uso, tarea que se emprendió en la investigación mencionada.

[6] Con términos como *artes y/o prácticas escénicas*, en el campo teatral se alude no sólo a prácticas sociales vinculadas al teatro, sino también a otras disciplinas como: *danza, teatro de objetos, performance, multimedia, circo* etc. Estas prácticas se encuentran altamente vinculadas entre sí, al punto que muchas puestas no pueden ser calificadas en una sola de estas categorías.

conferencias, entrega de premios, jornadas de reflexión, etc), cuya eficacia simbólica contribuye a la configuración performativa de los sujetos considerados como *hacedores de teatro*[7].

Mark Tribe, en un prólogo al libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, de Lev Manovich sostiene que, si bien internet aparece como una red globalmente homogénea, que contribuye a la globalización de las economías y las culturas, el uso de ella se hace, asi como del resto de los avances tecnológicos debe comprenderse de manera particular, ya que internet "significa cosas muy diferentes en diferentes partes del mundo" (Tribe M. en Manovich L, 2006). Esta afirmación que resulta en principio obvia, no lo es para la mayoría de los trabajos que sen han consultado en torno a la incidencia del desarrollo tecnológico en las artes. No referimos a escritos que sostiene apreciaciones de tinte unversalista, suponiendo un uso homogéneo de los avances tecnológicos, sin tener presente que solo un pequeño porcentaje del planeta accede a la diversidad de dispositivos tecnológicos del mercado, y dentro de ese pequeño porcentaje existen formas diferenciadas de significar y usar estos dispositivos en función de variables socio-culturales. Es por ello que adscribimos a la línea de análisis del campo de las artes y la comunicación que proponen construir miradas *glocales* acerca de los fenómos culturales (Parrat S. 2002).

Por otra parte, este desconocimiento en ocasiones se transforma en apologías tecnológicas y acríticas que reifican el universo cyborg sin reparar en las cuestiones politicas y culturales que otorgan sentido a su existencia. En este sentido, Steve Dixon señala (cintando a R. Markely) lo siguiente: "… the cyberspace, has instead become "a conssual cliché, a dumping ground for repackaged philosophies about space subjectivity, and culture" (Markley R[8] en Dixon S., 2003). Es por ello que se vuelve necesario estar alerta a no caer en modas intelectuales que simplifican esta realidad obstaculizando la

[7] La mayor parte de los sujetos que configuran el campo teatral en Córdoba, emplean la frase *hacer teatro* para referirse a sus prácticas y se consideran, no tanto como artistas, sino más bien como *hacedores teatrales*. Es por ello que al preguntarnos acerca de los modos en que se configura la subjetividad de estos agentes sociales, tomamos como referente la frase *hacer teatro*, procurando desglosar los sentidos que allí se entretejen y comprender como éstos orientan sus prácticas (Cotaimich V 2004b).

[8] Markley R. 1996. *Virtual Realities and Their Discontents*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

posibilidad de comprender la diversidad y complejidad que implica el uso y conumo cultural de la tecnología[9].

I-2)- Desarrollo tecnológico y capitalismo post-insdustrial

En las últimas décadas, a escala planetaria, la mayor parte de los estados nacionales adoptaron formas neocapitalistas al servicio del mercado internacional. A nivel mundial, se desarrolló un proceso de privatización de empresas estatales que se sucedió con la venta indiscriminada de recursos naturales, especialmente en los países considerados del "tercer mundo" [10].

Como plantea Paula Sibilia (Sibilia P. 2005) la economía postcapitalista ha precisado de la infraestructura de las micro y nano tecnologías para generar nuevas y mas poderosas formas de acumulación de capitales. Capitales que Pierre Bourdieu consideraría en términos, no sólo económicos sino también sociales, culturales y simbólicos (Pierre Bourdieu 1995).

Los Estados nacionales han cedido su lugar al mercado internacional y las relaciones de intercambio comercial (materiales y corpóreas) se vienen transformando en relaciones virtuales donde los sujetos deben portar claves de acceso para poder hacer uso de capitales intangibles[11].

I-3)- ¿Subjetividad post-humana?

---

[9] Las categorías de uso y consumo en el ámbito de las ciencias sociales ha sido ampliamente desarrollada. Consideramos que en los análisis respecto del desarrollo tecnológico estas se vuelven no sólo pertinentes sino necesarias.

[10] Se comilla este termino debido a que se considera que las categorías de sentido común que aluden a un "primer" y "tercer mundo" se encuentran ligadas a una configuración planetaria signada por la guerra fría y hoy vivimos otra realidad mundial a nivel político y económico. Por otra parte performativamente el empleo de estos términos generan una ilusión de homogeneidad que no da cuenta de la compleja realidad que se vive a lo largo del planeta: masivos flujos migratorios; contundente desarrollo turístico y otras estrategias del capitalismo cultural que promueve flujos y reflujos de sujetos a lo largo del planeta.

[11] Respecto de la incidencia del desarrollo en el campo de la economía, Sibilia, citando a Virilio plantea: "… la sal tiene tres dimensiones, el billete tiene dos" y hoy el dinero se ve reemplazado por impulsos electrromagnéticos. Entre las claves, señas y contraseñas que permiten los flujos informáticos los números de la tarjeta de crédito, figuran entre los más cotizados en los "shoppings virtuales" de Internet que termina erigiéndose como dispositivo emblemático de la sociedad de control (Sibilia P 2005:34).

Entrado el S.XXI, los sujetos han incorporado a su vida cotidiana una diversidad de aparatos protésicos que se han vuelto imprescindibles: teléfonos móviles, ordenadores portátiles, mini-ordenadores, palm pilot, mp3, ipod, iPhone, reproductores de cd y DVD, cámaras de fotografía y filmación digitales, etc.: dispositivos por doquier que crean realidades intangibles. E-mails, blogs, facebook, myspace, youtube, skype, google, compras y pagos de cuentan on-line, mensajes de texto generan otras formas de comunicación y otra clase de vínculos[12]. Esto impacta en los modos de percibir, conocer y construir la realidad, afectando no sólo el orden simbólico, sino también orgánico[13].

Impulsos electromagnéticos que atraviesan y configuran los cuerpos, moldean la cognición y los estados afectivos; amor, amistad y sexo a través de la red. Otro cuerpo se hace presente, pero no menos real que el biológico. Se trata más bien de un ente corpóreo que dialoga con electrones y bits conmocionado y conmocionando con imágenes y palabras en movimiento ante la pantalla.

Realidades virtuales ¿paralelas? habitadas por avatares. Civilizaciones y mundos domésticos, *seconds lifes*, que enmascaran a sujetos detrás de una pantalla configurando todo un universo espectacular de carácter digital. Como plantea Sibilia (2005), junto con el nuevo régimen de poder y saber emegente, asociado a esta forma capitalista tardía, se lanzan y relanzan constantemente al mercado modelos de identidad efímeros y descartables que siguen los vaivenes de caprichosos volátiles intereses de mercado.

---

[12] En la revista "C" del diario *CRÍTICA de la Argentina* , se publico recientemente un artículo bajo el título *EL Shabat electrónico.* El artículo comenzaba recordando la propuesta de los viernes sin e-mail de Intel y las experiencias vivenciadas por Mark Britman, (narradas en el New York Times) a partir de proponerse pasar 24 horas lejos de cualquier objeto que incluyera una pantalla. Luego analiza aquello que se ha dado en llamar *Shabat electrónico*: que se plantea como "cura" para los desórdenes mentales de carácter tecnológico. Así como se mencionan propuestas como la inivitar una vez a la semana (es decir cincuenta y dos noches por año) a desconectar todo aparato de alienación electrónica disponiéndose a preparar comida, leer un libro, escribir cartas a mano haciendo uso de papel y lápiz, dormir una siesta, prácticar un hobbie, hacer el amor, jugar con los niños, hablar con la pareja, visitar amigos, etc (Revista *C.* Diario *CRITICA de la Argentina*- 23/03/08). Este artículo de difusión masiva da cuenta de los profundos efectos que hoy tiene el desarrollo tecnológico en las subjetividades, al punto de llevar a que emerjan términos atributos como el de *post-humano*.

[13] En este sentido Gustavo Blázquez (2005) realiza un análisis ligando la propuesta de Donna Haraway que se retoma a continuación con los postulados de Walter Benjamin.

El universo número se ofrece como escenario de subjetivación. El fenómeno youtube por ejemplo da cuenta de ello. Por otra parte este orden imaginario en ocasiones juega un papel catártico para los sujetos que configuran biografías paralelas. Steve Dixon (2007) al respecto plantea lo siguiente:

> *"In the social and game-playing enviroments of MUDs (Multi-user dungeons/dimensions) and MOOs (object-orientated MUDs), user create Satanislavskian character biographies, logging-on with a textual description of their physical and psychological attributes […]The World Wide Web, is a site of therapeutic cataharsis-overload, and constitutes the largest theatre in the world, offering everyone fifteen megabytes of fame" (Dixon S 2007: 1).*

Esto conjugado con una lógica empresarial que se ha trasladado a todas las instituciones ha llevado a que emeran distintas formas de disciplinamiento adecuadas a lo que se podría considerar como una *sociedad del espectáculo digital*. Por una parte aparece todo un despliegue de estrategias escénicas que entran al mercado del aprendizaje de los comportamientos correctos contribuyendo a configurar la *buena presencia* [14] que demandan las empresas, y por la otra se ofrecen alternativas digitales de

[14] Otra forma en la cuál pudimos observar el despliegue de *tecnologías del yo* y formas de *disciplinamiento* del mercado es la vasta serie de propuestas y técnicas de entrenamiento corporal que son vendidas como guía práctica para asumir el control de la propia imagen, o como estrategia de marketing personal (James Judi 2003). Estas estrategias se suelen enseñar por ejemplo en seminario de PNL (Programación Neurolingüística) y Oratoria comercializados especialmente en los ámbitos de marketing y publicidad empresarial y en . Se ha comprobado cómo una serie de hacedores teatrales (fundamentalmente directores y actores) son contratados por empresas publicitarias para que entrenen empresarios y políticos a los fines de configurar su imagen pública. En este sentido, cabe mencionar un hecho que nos llamó la atención en este sentido: durante el año 2003, en instancias de búsqueda de bibliografía teatral en la Universidad de Madrid, en un de los sector de venta de libros teatrales nos topamos con una publicación titulada *El lenguaje corporal, proyectar una imagen positiva*. Su autora, una modelo vuelta empresaria, proponía en el texto subtítulos como los siguientes: "*el marketing positivo… una imagen adecuada… el lenguaje corporal y la postura… vestido para impresionar… el poder del habla…etc*". Este material constituía una suerte de manual de técnicas para acceder de manera eficiente a la sociedad del espectáculo. En Córdoba, como en tantos otros sitios del plantea, durante la década de los ´90 estas experiencias cobraron mayor legitimidad social y generaron una importante demanda que se pudo comprobar en la repercusión que progresivamente fueron cobrando los cursos de PNL, oratoria y afines. En el marco de la investigación mencionada se analizaron estas cuestiones a partir de ciertos planteos de Norbert Elías (1987).

configuración de avatares con gradaciones físicas y actitudinales como las que presentan ciertos juegos de video[15].

I-3-1)- Configuración espacio-temporo-corporal

Las tecnologías digitales están siendo uno de los instrumentos más poderosos de la economía capitalista tardía o postcapitalista, llevando al taylorismo más allá de sus lítmites, al punto de hacer desaparecer al sujeto del trabajo (el obrero fabril). La lógica de mercado procura volver eficiente el tiempo todo, profundizando la vinculación entre este y el dinero. A 40 años del aniversario del mayo francés, Féres Matos recuerda una frase de un graffitti de aquellos años que planteaba: *" não mude de emprego, mude o emprego de sua vida"* (Féres Matos 2007:13).

Algunas distancias parecen acortarse y todo aparenta estar al alcance del teclado y la pantalla. Sin embargo solo se encuentran en la red aquellas prácticas que se procuran volver visibles. Para existir allí los sujetos deben emplear en lo cotidiano una serie de estrategias de visibilización que precisan de mentes y manos expertas. Y de es modo surgen: blogs, páginas webs o sitios en *face book*, al tiempo que un sencillo mail o un material de difusión virtual.

Hace diez años, para la mayor parte del planeta, todo esto entraba en el orden de la ciencia ficción y quizás de un futuro lejano. Hoy resulta una necesidad para existir en todos los campos sociales. Tal es el caso del campo de las artes escénicas, del cuál un sujeto puede quedar al margen del mercado sino cuenta con estos capitales culturales.

I-3-2)- El malestar en la cultura y en la sociedad del espectáculo digitales

Las subjetividades y los cuerpos, contemporáneos se ven afectados por las tecnologías de la virtualidad y la inmortalidad, y por los nuevos modos de entender y vivenciar los límites espacio-temporales. Esto afecta de diversa manera a la humanidad toda. El propio planeta esta siendo colonizado satelitalmente y explotado hasta mas allá de sus propios límites, respondiendo con catástrofes y fenómenos naturales que se incrementan día a día.

---

[15] En un seminario dictado por Arlindo Machado en torno a la producción artística multimedia, el autor planteaba que estas identidades son en principio finitas, y preconcebidas, pero al circular por la red, se transforman generando otros modelos de acción y comprtamiento.

La *sociedad del espectáculo* (Debord G. 1999) se ha digitalizado y ha profundizado en lo siniestro del orden imaginario en el cuál se sustenta. La ubicuidad de las imágenes llevadas al universo digital configuran un mundo intangible. Esta faceta ominosa de la animación digital de los juegos de video y de las realidades virtuales forman parte del conglomerado protésico puesto al servicio de asir lo inasible de una angustia inconsciente de castración, a la manera de lo planteado por el psicoanálisis lacaniano. La sociedad del consumo espectacular promueve excesos que van generando perdidas de sentido y toda una serie de malestares y patologías: anomia y descreimiento en las instituciones y en el orden jurídico, que se transfieren a la vida cotidiana, llevando, en algunos casos a desinvestir desinvistan valores como solidaridad, cooperación y honestidad.

La lógica de mercado que lleva a una grado severo de hiperactividad, la sobre-estimulación imaginaria y compulsión al consumo, se vuelven procesos de confusión des-subjetivante que generan diversas formas de tedio, monotonía y apatía, así como insignficancia y formas de autodesprecio . Al respecto Féres Matos plantea: *"… tanto mais humilhante é uma situação quanto mais cada um é chamado a consumir e quanto menos podrerá fazê-lo"* (Féres Matos 2007:18). Y, ante el vacío de sentido, la angustia: la emergencia de enfermedades ¿numéricas? que dan lugar a que se creen o se pefeccionen antiguas formas de control del cuerpo por parte de las ciencias de la salud.

El *malestar en la cultura* del espectáculo tecnologizado y virtual [Freud. S. 1979] lleva a la emergencia de nuevas patologías y en consecuencia, a nuevas formas de diagnóstico y tratamiento[16]: diversas formas de stress y dependencia (compradores compulsivos, trastornos de pánico, anorexias y bulimias y las recientes *adicciones a la red*[17]). Prótesis para asir lo inasible, estrategias escénicas para la

[16] Algunas de estas formas de tratamiento están ligadas a técnicas y estrategias de escenificación. Tal es el caso de las terapias psicodramáticas, el teatro espontáneo y ciertas técnicas empleadas por partidarios de la Guestalt y la teoría de los Sistemas.

[17] La CNN el 12 de marzo del 2007 en un programa que trata algunos temas vinculados con el desarrollo tecnológico, lazaba una pregunta que nos recuerda a lo planteado en relación al shabat electrónico citado anteriormente y nos lleva a pensar hasta que punto está impactando el cyber-espacio en nuestra vida cotidiana. Decía la periodista de CNN *¿qué sucedería si nos quedáramos sin internet?* al tiempo que mostraba una nota realizada a un psiquiatra responsable de un instituto de tratamiento a jóvenes *adictos a internet* en China. Por otra parte ya existe un blog www.adictosainernet,com y otras tantos espacios y publicaciones que están contribuyendo a un proceso de institucionalización institucionalmente se expande una amplia gama de problemáticas patológicas que pronto se incorporarán a la nosología psiquiátrica internacional, ingresando a discursos patológicos oficiales tales como el plasmado en clasificaciones como las del DSM IV, o el CIE 10.

reconstitución de un sujeto inmerso en la ilusión del espectáculo digital. Es ante esto que Donna Haraway (1991) propone pensar desde la política cyborg, en tanto modo de de reflexión y acción que pone en jaque los supuestos binarios que sustentan la lógica capitalista,

La virtualización del dinero, plantea Sibilia, profundiza este malestar en tanto viene asociada a una institucionalización de la deuda que moldea cuerpos y almas. A diferencia del capitalismo industrial, el endeudamiento hoy, no constituye una excepción sino *"… una condena permanente convertida en una especie de moratoria infinita"* puesto que *"la finalidad de la deuda no consiste en ser saldada sino en permanecer eternamente como tal"*, negociable, continua: flexible, inestable, y, aunque suene paradójico, como dice la autora, hoy es una señal de pobreza no tener deudas: no disponer de acceso al crédito, carecer de credibilidad en el mercado (Sibilia P. 2005:39).

Los hacedores teatrales de Córdoba, y quienes en diferentes puntos del planeta se vinculan con las artes escénicas, se encuentran inmersos y participando de la configuración de este universo cuestión que tiene efectos poéticos y políticos en el devenir escénico.

I-4)- BIOTECNOLOGIA, TELEINFORMÁTICA Y SUBJETIVIDAD CYBORG

La tecnociencia contemporánea, plantea Paula Sibilia, está afectando las subjetividades anhelando superar todas las limitaciones derivadas del carácter material y temporal del cuerpo humano en dirección a reconfigurar lo vivo en una lucha ante el envejecimietno y la muerte. La inteligencia artificial, la ingenieria genética, la críogénica y la farmacopea antioxidante amenazan de muerte a la propia muerte, al punto que " *con poderes que antes concernían a los dioses, los ingenieros de la vida pretenden reformular el mapa de cada hombre, alterar el código genético y ajustar su programación*" (Sibilia P. 2005: 59).

De esta manera los humanos extienden las capacidades de actuar y construir la realidad, al tiempo que se amplian los mecanismos de control de las prácticas cotidianas, a través de sofisticadas formas de localización y colonización invisibles. El control de los cuerpos se realiza a través del uso de biochips, GPS y toda una serie de formas de rastreo satelital y virtual que permiten hoy acceder a otro orden de privacidad, también en parte creado digitalmente. Esto puede observarse en las mismas puestas en escena, tal y como lo señala, ejemplifica e incluso produce Steve Dixon (2007).

Se han subvertido las fronteras y leyes entre lo orgánico y lo tecnológico y los cyborgs hacen su entrada triunfal al escenario de los seres vivos. La relación sujeto-máquina se ha reconfigurado, las máquinas no son objetos inertes extraños y externos a nosotros. Como plantea Gustavo Blazquez, (retomando planteos de Donna Haraway): "… *todos somos unos cyborgs u organismos cibernéticos"* y los órganos de los sentidos históricamente se han transformado en tanto dispositivos que conjugan el ámbito de lo biológico y lo tecnológico, de las neuronas y las máquinas. Steve Dixon llevando esto el campo de la performance artística plantea:

> *"Cyberneticist Gregory Bateson has posed the question of whether a blind man´s stick is part of the man… In epidermal biological terms it is not, but as far as cybernetic systems are concerned it is as is a hearing aid, or Steven Hawking´s voice synthesizer, since it constitutes part of a single information flow and feedback system. If we accept this premise, then the digital manifestations of performer´s working telematically are also part of the performer´s bodies"* (Dixon S. 2007:3)

Los humanos nos estamos convirtiendo en criaturas que juegan en un espacio liminar entre lo biológico y lo maquínico, la realidad y la ficción. Un espacio-tiempo que recuerda a la zona transicional de la que hablar Winicott (1996), esta vez constituida de ceros, unos y genes que se se transforman a

diario[18]. Zona en la cuál ubicamos la subjetividad cyborg (que propone Haraway) y que puede comprenderse a partir de párrafos como el siguiente:

> *"El placer intenso que se siente al manejar las máquinas deja de ser un pecado para convertirse en un aspecto de la encamación La máquina no es una cosa que deba ser animada, trabajada y dominada, pues la máquina somos nosotros y, nuestros procesos, un aspecto de nuestra encarnación. Podemos ser responsables de máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas" Donna Haraway (1991).*

Para Blázquez, "*devenir una subjetividad cyborg es una operación política y poética que transforma nuestra relación con la técnica*" y en esto las artes juegan un importante papel siempre y cuando estas renuncien a su "*pretensión hegemónica sobre el conjunto de las producciones estéticas…*" (Blázquez G. 2005:12).

En este sentido el autor plantea que la digitalización de la vida cotidiana, las experimentaciones bio tecnológicas, y genéticas se pueden rastrear en el cine, desde Frankestein hasta nuestros días y hoy se encuentran presentes en la narrativa de toda una serie de de animée japoneses y de producciones de artistas como Björk, Mattew Barney o Laurie Anderson (Blázquez G. 2005).

---

[18] La *subjetivdad cyborg* se está desarrollando en campos sociales tan diversos como las artes o la biomedicina .En los comienzos de la investigación que da lugar a este escrito, nos interesaba particularmente establecer una vinculación entre el campo de las artes y la salud (entendiendo este campo como aquel que engloba prácticas y saberes en torno al cuerpo, la enfermedad, la salud, la vida y la muerte.. Esto, para algunos resultaba un planteo un tanto extravagante y arbitrario, sin embargo, a medida que avanzamos en la investigación encontramos análisis en este sentido en ciertos planteos dentro de las ciencias sociales, entre las que se encuentran los análisis de sociólogos y antropólogos como Fraçoise Laplantine (1999), Rirchar Schechner (2000) Pierre Bouridieu (2003), Paula Sibilia (2005), etc., así como en distintas propuestas escénicas, particularmente del campo de la performance, tales como las planteadas por Eduardo Kac (http://www.ekac.org); Gunther Von Hagens: (www.koerperwelten.com); Orlan (www.film-orlan-carnal-art.com); Stelarc: (http://www.stelarc.va.com.au); Marcelí Antunez, (http://www.marceliantunez.com), entre otros. La observación de fenómenos del campo de la salud y las artes y la emergencia de toda una línea que trabaja en este sentido, explorando prácticas corporales vinculadas con la tecnociencia y la biomedicina, nos permitió comprender algunas de las transformaciones culturales más sustanciales de la era post-humana.

Todos los órdenes de la vida se encuentran afectados, y entre ellos el universo de las artes, que se reconfiguran día a día generando una convivencia compleja, en ocasiones contradictoria, y altamente diversificada, en la cuál existen formas para algunos arcaicas de configurar la escena y otras altamente tecnificadas que no solo dan cuenta sino que performativamente generan ciertos modos de pensar la existencia.

I-5)- ARTE/S, TECNOLOGÍA/S Y SUBJETIVIDAD CYBORG

Desde las primeras vanguardias hasta la actualidad se han planteado Infinitas reflexiones en torno a la relación arte-tecnología-subjetividad. Gran parte de estos debates hacen referencia a los avances de las ciencias y el desarrollo capitalismo industrial y, posteriormente, postindustrial. Como plantea Donna Haraway (1991), el desarrollo tecnológico resulta relevante a la hora de erigir un saber en saber dominante. La persuasión, la retórica propia de las ciencias (y del campo de las artes)[19] hacen uso y crean instrumentos de visualización que contribuyen a generar una red de significados des-encarnados. Las tecnologías de visualización no parecen tener límites, generando, a través de artefactos protésicos, otras formas de percepción, traducción y construcción que implican distintos modo de mirar, hacer, decir y mostrar la realidad.

En el campo de las artes, como en otros campos sociales, hitos como creación de la imprenta, la fotografía, el cine y ahora los avances numéricos han orientado históricamente maneras de ver y hacer parciales, específicas y diferenciadas. Se trata de sistemas visuales que funcionan técnica, social y psíquicamente. Las historias de las ciencias [y también de las artes], pueden ser contadas como historias de las tecnologías, que se plasman no sólo en las producciones artísticas, sino en los órdenes socio-culturales. Las ciencias [y las artes] precisan para existir, de estos artefactos protésicos, metáfora de la multiplicidad de los sistemas perceptivos activos que construyen maneras específicas de ver (Haraway D. 1991).

I-5-1)- La utopía de la cultura tecnológica en la institucionalización de vanguardias

La relación entre arte/s y tencnología/s es considerada por Subirats como una relación que favorecee formas de institucionalización, organización y adaptación social. Desde las primeras

[19] La primer parte de la tesis que da origen a este trabajo está dirigida a presentar reflexiones epistemológicas en torno a la producción de conocimientos en la intersección, borde o transición entre ambos universos.

vanguardias esta relación se ha ligado a la *"utopía de una cultura tecnológica integralmente diseñada"* (Subirats 1989) en la cuál, artes se ponen al serivicio del progreso tecnoindustrial incidiendo en el diseño total de las condiciones de vida, las psiquis, emociones y los valores humanos. En relación a esto el autor planteaba:

> *"El poder tecnológico supone un doble principio de integración: por una parte, la estética de las vanguardias asumió la racionalidad industrial de la máquina como principio formal… la estética se habia indentificado con los valores funcionales del maquinismo industrial. Al mismo tiempo la reducción de la forma artística a las leyes de reproducción y producción tecno-industrial permitió legitimar la utopía maquínica de la realización de una segunda naturaleza artificial como obra de arte"*(Subirats E. 1989:185).

Lo planteado por Subirats se pone en juego hoy, en el campo de las artes escénicas, a través del uso de tecnología de punta, cuestión que profundiza las premisas del capitalismo analizadas por Debord respecto de *la sociedad del espectáculo*[20] y las planteadas por Walter Benjamin en relación a la la *reproductibilidad técnica*. Estallan así dispositivos numéricos para expandir formas a partir de las cuáles la producción artística potencia la reproducción social.

I-5-2)- Del teatro tecnológico y/o virtual al teatro de cyborgs

A lo largo de la historia de las artes, se han generado una infinidad de formas de apropiación de los desarrollos tecnológicos. En el campo de las artes escénicas, ya sea en relación al espacio o a la escritura, se han escrito cronologías[21] que aluden a las formas histórico-culturales a partir de las cuáles los sujetos incorporan los avances tecnológicos y narrativos en sus producciones[22].

---

[20] Respecto del espectáculo Subirat planteaba:*"…el espectáculo que hoy define el carácter esencial de la cultura administrada, es la realidad humana artísticamente configurada en una edad en que ya el arte solo existe efectivamente como la capacidad técnica de reproducción y producción de las formas culturales"* (Subirats E. 1989:185).

[21] Al respecto veáse Surger Anne (2005) y Ubersfeld Anne (1998).

[22] A estas incorporaciones tecnológicas se suman toda una serie de experimentaciones y transformaciones técnicas en cuanto a las formas de entrenamiento actoral y también de producción y gestión cultural. Casos paradigmáticos están dados por el Teatro Antropológico de Eugenio Barba o propuestas cómo la danza Butoh. A través de un análisis glocal del *teatro independiente* en Córdoba, se puede observar cómo se produjeron particular lecturas y apropiaciones de referentes como Artaud, Meyerhold, Grotowsky, Bretch, Wilson, y tantos otros que se plasman no sólo en las puestas en escena sino también en la vida cotidiana de los sujetos que conforman el campo teatral. Otro tanto ha sucedido con los entrenamientos y adquisiciones de saberes técnicos y dramatúrgicos vinculados con dispositivos numéricos.

El tecno-arte o el uso de tecnologías de punta para la creación de performances biodigitales presentes en el trabajo de artistas como: Eduardo Kac, Roy Ascott, Stelarc, Orlan, Marcel.Li Antunez que incluyen: experimentaciones y producciones genéticas, hologramas, robots, tecnología telemática, producciones para la red, etc. han generado numerosos trabajos críticos y académicos orientados a reflexionar ante esto. La relación entre el desarrollo tecnológico y la diversidad de prácticas escénicas emergentes se vienen considerando en muchas ocasiones como *teatro tecnológico*, *teatro virtual* o *cyber-teatro* (Gonzalez Abuín Anxo 2008 / Dixon Steve 2007 / Vaglio Fulvio 2004 / Laurel Brenda 1991).

Las tecnologías mediáticas pusieron nuevamente en crisis la noción de puesta en el ámbito de las artes escénicas[23]. Todo esto ha dado lugar a una diversidad de propuestas analíticas en torno a la relación entre *teatro* y "*nuevas" tecnologías* [24].

Una de ellas fue la *electrónica sonora*, planteada por Patrice Pavis (Pavis P. 1998) con la cual el autor procuraba dar cuenta de aquellas prácticas donde la mediación de "nuevas tecnologías", producen un descentramiento del sujeto para abrirlo a una multitud de voces. Desde que Pavis planteara estas cuestiones, la *electrónica sonora* avanzó hacia experimentaciones escénicas con hologramas y a través de la red que profundizaron aún más las transformaciones kinestésicas que Pavis señalaba, generando otras configuraciones espacio-temporo-corporales. Configuraciones que cobran existencia en relación estrecha con imágenes plasmadas en una diversidad de soportes. Ante esto, se vuelve imposible pensar en mensajes homogéneos controlados por un sujeto creador que garantiza la coherencia estética[25].

---

[23] Este planteo no es nuevo, más bien se remonta a las primeras vanguardias a partir de las cuales las artes en su conjunto se vieron interrogadas poética y políticamente, es decir en sus procedimientos y en sus discursos. A partir de allí se sucedieron en la historia del arte escénico contemporáneo una infinitud de propuestas en ese sentido que finalmente terminaron instituyéndose, en ese sentido es que Subirats (1989) habla del fracaso de las vanguardias.

[24] Tecnologías, a las que ya no cabría nombrar como nuevas, puesto que la vertiginosa carrera tecnológica nos compele a considerar vetusto un descubrimiento y una aplicación en tiempos que quizás no imaginábamos.

[25] Geaninna González propone una clasificación general respecto de algunas de las maneras en que se incluye la tecnología numérica en las puestas en escena que relaciona con el teatro *independiente* y *callejero*. Clasificaciones que propone pensar del siguiente modo *telepresencia*: dos personas que están en distintos lugares entran en el mismo horario y pueden tener sensaciones de tacto y contacto visual; uso de cascos o anteojos en los que se modifica la percepción subjetiva del observador y se trasponen las modificaciones a pantallas, recreando así la ilusión de escenarios móviles; *maquinaria Breath*: reacciona a las variaciones en la respiración del sujeto, creando dibujos abstractos en continuo movimiento; *maquinaria GAMS*: reacciona a los desplazamientos físicos de los sujetos modificando fotogramas proyectados por aparatos conectados a ordenadores (cfr. González Geaninna 2007).

Como plantea Arlindo Machado, estamos más cerca de la lógica de los montajes y del pensamiento hipermedial y de discursos iconográficos integradores y multimediáticos q promueven formas de percepción, cognición y pensamiento *en imágenes* (Machado Arlindo 2000) jugando semióticamente más allá de la comprensión verbal, en un orden kinésico regido por impulsos electromagnéticos y bits (Machado A. 2000).

Recientemente encontramos un trabajo de Anxo Abuín González (2008), en el cual se propone pensar la relación entre "Teatro y nuevas tecnologías" a partir de una serie de conceptos básicos entre los que se cuentan: *virtualidad, interactividad, intermedialidad/remediación, realidad "aumentada" y lo post-humano.* Para ello el autor comienza con un recorrido por una diversidad de experiencias que, a lo largo de la historia de las artes escénicas han incorporado y, podríamos afirmar, promovido tecnologías de avanzada para cada contexto histórico cultural. Anxo Abuin González, retomando la propuesta de José Luis Brea, plantea que la incorporación de los medios electrónicos a las artes debe relacionarse con aquellas prácticas que se consideran como *postmediales*. Estas prácticas implican canales y ámbitos mediáticos que se multiplican y vinculan. Se abre así un mapa postmedial de posibilidades de producción, distribución, circulación y recepción de formas y prácticas artísticas basadas en medios telemáticos (Abuín González 2008).

Y Steve Dixon, por su parte, considera algo similar cuando plantea: "The breadth of activities encompassing online ´theatre´ has also promted new ways of thinking about the effects of virtual technologies on concept of identity an subjetivity" (Steve Dixon 2007: 1). Es así que, las profundas transformaciones que el desarrollo tecnológico generó, no se limitan a la composición del espectáculo, sino también la constitución psicofísica de actores y espectadores, modificando sustancialmente la configuración performativa de las subjetividades, es decir en los modos de decir/se mostrar/se y hacer/se que los sujetos ponen en juego a través de sus prácticas (Cotaimich V. 2004).

I-6)- HACIA UN PENSAMIENTO RIZOMÁTICO Y PERFORMATIVO

En los tiempos numéricos, han emergido toda una serie de nociones como las de: *liveness, mediación* y *remediación, telemática, cyberspatial theatre, posthuman body, etc*, que se encuentran en la base de las discusiones en torno al alcance y quizás reemplazo de categorías instituidas en la modernidad, tales como: *ciencia, arte, teatro comunicación, espacio, tiempo, cuerpo, mente, humano, máquina, realidad, ficción, etc.*

Para poder comprender este replanteo en el marco de la complejidad de los acontecimientos contemporáneos, es preciso desprenderse del binarismo del pensamiento moderno y adentrarse a otros modelos de pensamiento. Cuestión implícita en el pensamiento performativo y rizomático.

Los *Estudios de la Performance* nos han permitido comprender cómo los sujetos se configuran performativamente a través de sus performances culturales, performances altamente vinculadas con el desarrollo tecnológico. Así como en la impronta subjetivante de las prácticas discursivas, al estilo de lo planteado por Judith Butler (1993) y Pierre Bourdieu (1987).

Por otra parte, como lo planteara González (2008) el pensamietno filosófico de carácter rizomático (Deleuze y Guattari 1994) contribuyen al reconocimiento de la proliferación y generación constante de interconexiones de sentidos y prácticas en un mapa heterogéneo, múltiple y dinámico, descentralizado y configurado a modo de red abierta, en la cuál, ciertos acontecimientos aglutinan actos diversos adquiriendo carácter signficante. Sin embargo esto no puede sino ser pensado en un contexto de sentidos que, aunque se difumine y opere a modo de rizoma, implica una serie de leyes de reproducción social.

Este pensamiento rizomático y performativo hace estallar las oposiciones binarias entre forma-contenido, poéticas-políticas, realidad-ficción y permite pensar en los modos en que los sujetos se performan en estos acontecimientos y considerar cómo ambos (realidad escénica y sujeto) se constituyen mutuamente en ese devenir en el cuál se generan formas de apropiación de la tecnología que resignifican su uso y existencia. Esto implica que los compartimentos estancos creados en la modernidad entre ciencia y arte se expanden y estallan volviendo obsoleta y facista la intención de escindir las poéticas de las políticas, la forma del contenido, el sujeto de la *performance*[26].

---

[26] Como parte del trabajo de campo, se realizaron dos workshops orientados a profundizar teórica y empíricamente en este pensamiento rizomático y performativo. El primero de ellos recibía el nombre de *Clínica de cuerpo y pensamiento filosófico. El sistema de Fedora Aberastury y la filosofía de Gilles Deleuze*, y se realizó en el año 2005, en Córdoba. Estuvo a cargo de Isabel Pinczinger y Lamberto Arévalo. Los coordinadores procuraban ligar la propuesta filosófica de Deleuze con la lectura y experimentación corporal a partir modalidades técnicas que se conoce en el campo como "Sistema consciente para la técnica del movimiento de Fedora aberastury". El taller proponía una vivencia corpórea e intelectual de la noción de rizoma y, entre otras cuestiones promovía la escritura en como parte del trabajo corporal. El segundo workshop se desarrolló en Bs. As. En el año 2007, en el marco del VI Encuentro del Instituto Hemisférico de Performance de New York y estuvo coordinado por Guillermo Gómez Peña. Esta experiencia permitió profundizar en cuestiones que se venían trabajando en relación a las nociones de *performance* y *performatividad*. Cabe señalar, como lo hiciera Abuin González (2008), que el trabajo de Gomez Peña, especialmente en su trabajo de *performance-installations* donde se plantea una participación del público a través de grabaciones de voces que son alteradas en el transcurso de una

Como señala Blázquez (2005) más que en un arte-cyborg quizás debamos procurar un arte para los tiempos de los cyborgs. En el universo de las prácticas escénicas, se está hoy hablando de *teatro tecnológico, teatro virtual* o *cyberteatro*. Siguiendo a Blázquez proponemos pensar más bien que la tendencia llevaría hacia un *teatro de cyborgs* realizado por sujetos que se están reconfigurando a lo largo de todo el planeta en tramas de sentidos particulares atravesadas de diversa manera por la presencia de tecnologías numéricas.

Pensar en un *teatro de cyborgs*, no sólo implica pensar en la interface hombre-máquina, sino también realizar una propuesta política de conocimiento y acción que fortalezca espacios para la profusión de palabras y cuerpos en lucha contra las ideologías fascistas.

PARTE II

TRANSFORMACIONES DEL TEATRO *INDEPENDIENTE* EN CÓRDOBA (1997-2007)

II-1)- Hacer teatro independiente en Córdoba

En la ciudad de Córdoba-Argentina las prácticas escénicas, recibieron entre las décadas del ´60 y el ´80 la impronta de diferentes fracciones de la izquierda nacional, cuestión que se plasmó dramatúrgicamente en la emergencia de una forma poética y política paradigmática que marcó el *hacer teatral* local, hacemos referencia a la *creación colectiva*, que tuvo su auge en las décadas del ´70 y el ´80. La *creación colectiva* estuvo ligada a un movimiento protagonizado por un sector de agentes sociales identificados bajo al categoría de *teatro independiente*[27].

performance, escritura de postales y un número ochocientos las 24 hs del día, En nuestro caso, se participó de un workshop que, entre otras cosas, implicaba el desarrollo de ciertas técnicas, tales como las del *tableau vivant*, que entre otras cosas implica una resemantización irónica y hasta obscena de objetos y acontecimientos y de alguna manera una re-performativización de íconos arraigados de la historia de la humanidad.

[27] La ciudad de Córdoba se encuentra entre las tres ciudades principales de Argentina. Se ubica geográficamente en el centro del país y cuenta una tradición universitaria ligada a la fundación de la Universidad Nacional de Córdoba en 1613, considerada como la primera casa de estudios del país. Esta ciudad ha protagonizado y albergado tanto sujetos como acontecimientos sustanciales para la historia política nacional. Entre estos acontecimientos se encuentran la Reforma

Este movimiento sufrió, desde mediados de la década de los ´90 transformaciones poéticas y políticas de la mano de un acontecimiento jurídico sustancial para la historia teatral nacional: la aprobación de una Ley Nacional de Teatro (Ley 24.800) y la consecuente creación del Instituto Nacional de Teatro. Acontecimiento dieron lugar a tres acciones políticas fundamentales: apoyo financiero e institucional (otorgado a través de subsidios a diferentes actividades ligadas con el teatro); promoción de la organización y planificación de las prácticas teatrales (a través de la exigencia de elaboración de proyectos para solicitar cada uno de estos subsidios) y socialización e intercambio de propuestas a nivel nacional e internacional ligado al apoyo financiero y en términos de difusión para la realización de giras, fiestas nacionales, etc.

En este proceso de cambio, el desarrollo tecnológico, que venía incidiendo en todos los órdenes de la vida cultural, resultó fundamental, en tanto incidió en cada uno de los aspectos que configuran el *hacer teatral:* formación, entrenamiento, producción y gestión cultural. El uso de tecnologías numéricas transformó la escena teatral y contribuyó al proceso de institucionalización que fue acompañado por un importante desarrollo de la gestión cultural que, a su vez implicó el desarrollo de proyectos editoriales que fueron fortaleciendo las posiciones y el reconocimiento de ciertos agentes y organizaciones sociales[28].

Universitaria acontecida en 1918 que adquirió un carácter paradigmático para toda Latinoamérica, en tanto sentó las bases para la instauración de una universidad laica, gratuita y pública. Esta Universidad Nacional de Córdoba ha cobrado un papel sustancial para el desarrollo teatral local. Otro de los acontecimientos políticos más relevantes de la historia cordobesa estuvo a cargo de un movimiento obrero-estudiantil que protagonizó una jornada de protesta altamente significativa fundamentalmente para el sector obrero conocida como el cordobaza (acontecida en 1969). Por otra parte también es la ciudad donde se crió y estudió Ernesto Che Guevara, uno de los referentes políticos revolucionarios más relevantes de la historia de la humanidad. De algún modo todos estos hitos dejaron su huella en el campo teatral. Cuestión que ha sido abordada a partir del análisis de las categorías de *creación colectiva* y *teatro independiente.*

[28] Un ejemplo de ello esta dado por producciones que, haciendo uso de tecnología digital se orientan a *recuperar la memoria* del teatro de Córdoba. Nos referimos a dos publicaciones que se presenta bajo formato de CD tituladas: *Recuperación de la memoria de tres referentes del teatro cordobés: Roberto Vitela, Graciela Ferrari y Paco Jiménez"* (2005)*; y "Casas que dicen. Las salas de teatro independiente de Córdoba"* (2006).Se trataron de dos trabajos realizados por Daniela Martín *hacedora de teatro* de Córdoba. Ediciones *DocumentA/ Escénica.*

Como aproximación a los principales cambios tecnológicos acontecidos se elaboró un cuadro comparativo tomando como punto de referencia los años 1997 y 2007. Este cuadro no es exhaustivo, simplemente pretende mostrar de manera descriptiva y general estas transformaciones.

	1997	**2007**
Comunicación	Telefonía fija Fax Correo postal	Telefonía fija. Fax Correo postal Telefonía móvil (con posibilidad de registro fotográfico y audiovisual y de envío de mensajes de textos y mails) Internet. Correo Electrónico.
Registro. Obtención, almacenamiento y socialización de los datos	Fotografía (analógica), soporte papel. Registro fílmico analógico, soporte video o mini DV Audio. Cassettes y comienzo de uso de soporte CD	Fotografía digital. En general se emplea como capacidad de almacenamiento de 1 a 4 GB de imágenes por tarjeta o dispositivos afines. Audiovisual. videos y mini DV Audiovisual digital. Soporte discos de 30 GB o más. DVD. Discos de almacenamiento externo. Tarjetas SD
Difusión	Gacetillas a medios gráficos y radiales (eventualmente televisivos). Afiches, volantes.	Gacetillas en medios gráficos, radiales (eventualmente televisivos). Afiches, volantes. Difusión por mail. Blogs, páginas webs Pequeñas tarjetas de difusión y flayers de mayor tamaño.
Tecnologías empleadas en las puestas en escena	En general procesamiento mecánico y analógico de sonido e imagen y en muy escasas ocasiones digital Imágenes proyectadas eventualmente en diapositivas y video y música en vivo	Procesamiento digital de sonido e imagen Algunas puestas mas similares a multimedia digitales Diálogos con imágenes en video digital Djs en vivo y experimentación sonoro-digital (en algunos casos)
Textualidades	Creaciones colectiva	Desarrollos hipertextuales y emergencia

y, en algunos casos de obras de autores reconocidos. Escasa publicación de puestas y textos teatrales en general.	de autores y dramaturgos que conformaron lo que se dio en llamar "*nueva dramaturgia*". Necesidad de contar con guiones y material digital de las puestas. Desarrollo de proyectos editoriales.

II-2)- GESTIÓN NUMÉRICA (DIGITAL Y TELEMATICA) DE LAS PROPIAS COMPETENCIAS

Los *hacedores teatrales* de Córdoba (actores, directores, escenógrafos, técnicos, investigadores, etc), en los últimos años comenzaron hacer uso de la categoría: *nuevas tecnologías* aludiendo no sólo a un orden digital, sino también a cuestiones *dramatúrgicas*, *escriturales*, *actorales*, así como a aspectos vinculados con la *producción* y *gestión cultural* generando foros, jornadas debate, seminarios, y otras experiencias y publicaciones afines que procuraban reflexionar en torno a los cambios en el teatro local en todas estas áreas.

En este contexto, el mayor impacto tecnológico no tuvo tanto que ver con la incoporación de dispositivos digitales, sino con la mudanza de ciertas formas de *hacer teatro* que fueron paulatinamente quedando de lado para dar curso a novedosos modos de producción que más que centrarse en la *creación colectiva* de un *grupo* (cuestión que venía demarcando el *hacer teatral* desde la década del ´70), implican un trabajo en red en función de propuestas *puntuales* que responde más a los modos de relacionamiento virtuales.

Es por ello que las transformaciones más profundas que sufrió el teatro en Córdoba de manera acompasada con el desarrollo tecnológico, en un contexto de precariedad de recursos financieros y materiales, fueron de orden cognitivo, narrativo y relacional.

En este marco, quizás la protagonista fue la *gestión cultural*, en tanto los agentes sociales identificados bajo la categoría de *independientes* debieron transformar sus prácticas incorporando fomas de organización y planificación, siguiendo en parte ciertos parámetros internacionales del *management cultural* que otorgan un papel fundamental a la publicidad y las tecnologías de la comunicación. En este marco, contar con teléfonos móviles, computadores, dirección de correo electrónico o un sitio web,etc se volvieron una necesidad para formar parte de los distintos campos sociales, en los cuáles, el hecho de no contar con la posesión de esos capitales económicos y culturales excluye, margina e invisibiliza a los sujetos y sus prácticas[29].

[29] A modo de ejemplo anexamos un cuadro comparativo de algunas de las transformaciones tecnológicas más visibles en relación al uso de dispositivos y tecnología digital. Realizamos esta comparación tomando como parámetro los años 1997 y 2007. Cabe remarcar que presentamos este cuadro a manera de notas de campo, razón por la cuál no cuenta con datos estadísticos.

Estas cuestiones fueron abordadas desde nociones como *gestión de las propias competencias* (Cotaimich V 2004b) en base a la propuesta de dos investigadores conjugan aportes de la sociología y el análisis del discurso (Costa y Mozejko 2003).

Es a partir de esto que proponemos pensar en los modos en que se desarrolla la *gestión numérica (digital y telemática) de las propias competencias,* atendiendo a las formas en que los sujetos (se) dicen, muestran y hacen telemáticamente.

- ESTO NO ES UNA CONCLUSION

El sentido común lleva a considerar en (no pocas) ocasiones que la apropiación tecnológica en el campo de las artes escénicas se realiza casi exclusivamente en las puestas y se produce de manera homogénea a escala planetaria. Dan cuenta de ello apreciaciones como: *un teatro que avanza hacia … el teatro busca… el teatro hoy debe…* Estas frases personifican al teatro volviéndolo casi una entidad autónoma que parece carecer de sujetos que la construyen y aunque suelen ser orientadoras de ciertas prácticas, no dan cuenta siquiera de la complejidad de un pequeño contexto de producción.

El desarrollo tecnológico ha tenido efectos en los más diversos aspectos de las prácticas escénicas: formación, entrenamiento, ensayo, producción, gestión de una puesta, presentación, socialización, difusión y también en las instancias de recepción crítica, especializada y del público en general. ¿Cómo? en primer lugar afectando los modos escriturales y escénicos, a través del desarrollo de ordenadores, dispositivos de registro y proyección visual y audiovisual, software especializados, dispositivos que permiten trabajar con hologramas, etc. Cuestión que ha llevado no sólo producir textos e imágenes de manera vertiginosa sino también a potenciar su carácter intertextual. A esto se suma el desarrollo telemático que no sólo permite el acceso inmediato a través de la red a un vasto campo de información que los sujetos incorporan a sus practicas de escritura y gestión sino también permite una expansión de sentidos que por momentos parece infinita, que permiten a los espectadores convertirse en interactores a través de su inclusión en las propuestas narrativas, sino también configurarse como parte de la escena virtual.

El estallido rizomático que sufrieron los procesos de producción y difusión de las artes escénicas ha derivado en la convivencia (en diversos puntos del planeta), de una amplia diversidad de propuestas que a veces entran en profundas contradicciones. Tal es el caso de la presencia simultánea de puestas que siguen los cánones del teatro tradicional de la modernidad, con puestas que se encuentran en la “cresta de la ola tecnológica”.

Para comprender los modos en que en el campo de las artes escénicas, los agentes sociales se apropian de los avances tecnológicos, es necesario adoptar una posición glocalista, procurando comprender los sentidos y las formas de significación y re-significación que adoptan las transformaciones culturales más sustanciales, en este caso vinculadas con el universo de prácticas artístico-escénicas. Adoptando una perspectiva glocal, se podrán comprender los rasgos particulares que adquieren las formas de apropiación tecnológica.

Quizás parte de lo planteado para el *teatro independiente en Córdoba* se pueda extender hacia realidades análogas (y no idénticas) de otros universos de sentido configurados a lo largo de todo el planeta, sin embargo siempre se encontrarán variables socio culturales ligadas a ese particular universo de sentidos.

El título de este trabajo procura sintetizar esta propuesta, en tanto, se sostiene que para analizar las vinculaciones entre las artes escénicas, las tecnología/s y las subjetividad/es es preciso tener en cuenta la profusión de sentidos y prácticas que emergen en la apropiación (mas o menos consciente) de los avances tecnológicos por parte de sujetos que se sitúan en un contexto concreto.

Es en este contexto se refuerza la propuesta política de Donna Haraway planteada a partir del mito político de una SUBJETIVIDAD CYBORG que implica no sólo una lectura de lo que acontece en la relación sujeto-máquina, sino una propuesta política de conocimiento y acción encarnada, donde las máquinas no son entes externos que nos dominan, sino nosotros mismos. Esto no es una conclusión.

BIBLIOGRAFÍA

- BLAZQUEZ, GUSTAVO. 2005. *Cyborg PowerCuerpo, técnica y producciones artísticas: Los cyborgs en la pantalla*. Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. Séptimas jornadas de artes y medios digitales – Córdoba- Argentina.
- BOURDIEU, PIERRE.1990 - *Sociología de la Cultura*. México. Editorial Grijalbo.
  ---------- 1995 - *Las Reglas del Arte*. G. y Estruct. del campo Literario. Barcelona. Edit. Anagrama.
  ---------- 1995- *Respuesta para una Antropología Reflexiva*. Editorial Grijalbo
  ---------- 2003 - *Creencia artística y bienes simbólicos.* Bs. As. Edit. Aurelia Rivera. Bs. As.
- BUTLER, JUDITH 1993. *Cuerpos que importan, sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Bs. As. Paidós
- COSTA, RICARDO Y MOZEJKO, TERESA. 2003- *Lugares del decir*. Compilación. Santa Fe. HomoSapiens Ediciones.
- COTAIMICH, VALERIA. 2004. "El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político". Publicación en CD. *VI Jornadas de Arte y Medios Digitales*. Primer simposio: Prácticas de comunicación emergente en la cultura digital. Córdoba. Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad Nacional de Córdoba.

- COTAIMICH, VALERIA. 2004. "Hacer teatro independiente en Córdoba. Las prácticas políticas y las formas poéticas en la configuración performativa de la subjetividad". Publicación en CD. VII Congreso Argentino de Antropología Social. Oficio antropológico y compromiso social en la Crisis.
- DEBORD, GUY (edic) 1999. *La Sociedad del Espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- DELEUZE, G. Y GUATTARI, F. 2003. *Rizoma*. Valencia: Pre-Textos
- DERRIDA, JACQUES. 1971. De la Gramatología. Bs As, S. XXI editoress.
- DIXON, STEVE. 2003 *Internet Theatre, posthuman bodies and the interactive void. Performance Arts International*, 'Presence' special online issue http://www.mdx.ac.uk/www/epai/presencesite/html/dixon00.html
- ELIAS, NORBERT. 1987. *El proceso de la Civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. Bs. As. FCE.
- FREUD, SIGMUND *El malestar en la cultura*. Obras Completas tomo XXI, Editorial Amorrortu. Buenos Aires 1979.
- GARCÍA, CANCLINI. 1990. *Culturas Híbridas*. México. Editorial Grijalbo.
- GEERTZ, CLIFFORD. 1990. *Lainterpretación de las culturas*. Barcelona. Editorial Gedisa.
- GOFFMAN, IRVING (ed.) 2001. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Bs. As. Amorrortu Editores.
- HARAWAY, DONNA.1991 Manifiesto Cyborg: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a final del siglo XX.
- HOBSBAWN, ERIC. (1998) *A la zaga. Decadencia y fracaso de las vanguardias del siglo XX*. Editorial Crítica. Barcelona. Traducción: Gonzalo Pontón Título original: *Behind the times. The Decline and Fall of the Twentieth-Century Avant-Gardes.* http://www.ull.es/publicaciones/latina/ambitos/7-8/arti08.htm
- JAMES, JUDI 2003. *El lenguaje corporal. Proyectar una imagen positiva*. Barcelona, Paidós Plural.
- LANDOW, GEORGE P. 1997. *Teoría del Hipertexto*. Paidós. Bs As.
- MANOVICH, LEV, 2006. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Editorial Paidós, Bs. As, 2006. Título original: The language of New Media. Publicado pro The MIT Press, Cambridge, Mass. EEUU, 2001. Traducción: Oscar Fontrodona.
- PARRAT FERNÁNDEZ, SONIA. 2002. *La glocalización de la comunicación.*
- PAVIS, PATRICE. 2000 - *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine.* Barcelona. Paidós.
- SCHECHNER, RICHARD. 2000. *Performance. Teoría y Prácticas interculturales*.. Bs. As. UBA. Libros del Rojas.
- SIBILIA, PAULA. 2005. *El hombre post-orgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- SUBIRATS, EDUARDO. 1989. *El final de las Vanguardias*. Madrid. Anthropos.
- WILLIAMS, RAYMOND. 1994. *Sociología de la Cultura.* Barcelona. Paidós.
- WINICOTT, D. W. 1996 *Realidad y Juego.* Gedisa Editores. Barcelona.

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

DIKADOA
(Una ópera para Philip Glass)[1]

de Alfonso Zurro[2]

Dramaturgo, director de escena y profesor de dramaturgia.

[1] Texto cedido para esta publicación por el autor. Ha sido escrita pensada para ser puesta en escena utilizando nuevas tecnologías teatrales y de la comunicación.

[2] Salamanca, 1953. Entre las más de treinta puestas en escena que ha dirigido, cabría mencionar: *Mockinpott* de Peter Weiss, *La casa de Bernarda Alba* de García Lorca, *Esperando a Godot* de Samuel Beckett, *Pasodoble* de Miguel Romero Esteo , *Los borrachos* de Antonio Álamo, *Tartufo* de Molière- Fernán Gómez …

Como autor, de sus obras estrenadas, cabe destacar: *Farsas Maravillosas*, *Bufonerías*, *Quién mal anda*, *A solas con Marilyn*, *El extraordinario vuelo de los ángeles*. Algunas de ellas han sido traducidas, publicadas y representadas en francés, inglés, rumano, catalán..., así como en diversos países de Sudamérica.

Obertura

la pantera negra atraviesa el escenario negro

Imagen de la obra *Bufonerías*

Acto 1º

una higuera esquelética
su único fruto un niñito ahorcado
viento
el cuerpo se balancea
el ave del paraíso se posa sobre una rama de la higuera
aria de amor del ave
largo silencio
el ave se posa sobre el hombro del niño y picotea sus ojos
soldados desfilando
voz del general Queipo de Llano arengando al pueblo de Sevilla

la pantera negra atraviesa el escenario negro

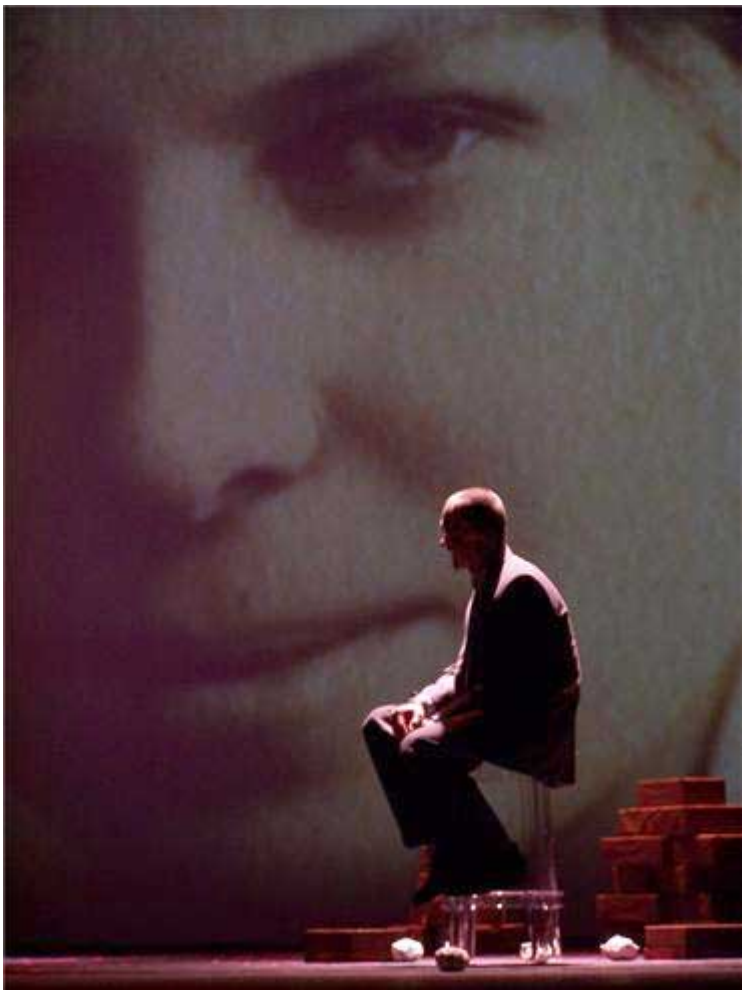


Imagen de la obra *Me llamo Juan Ramón Jiménez*

Acto 2º

doce naranjos alineados

Luís Cernuda arranca naranjas

nubes

nubes

doce pelotaris sudorosos

Luís Cernuda arranca naranjas
la danza de los doce pasos de la danza de los doce pelotaris
de las nubes desciende una mujer con una tetera
los pelotaris toman te
llueve
los pelotaris se resguardan bajo los árboles
Luís Cernuda arranca naranjas

la pantera negra atraviesa el escenario negro

Imagen de la obra *A solas con Marilyn*

Acto 3º

despacho oficial estilo mudéjar con gran mesa en el centro
seis teléfonos y seis telefonistas a la derecha
seis teléfonos y seis telefonistas a la izquierda
llueve papelería oficial
los teléfonos atruenan

de uno de los cajones de la mesa sale uno de los enanos del bombero torero
el enano besa los pies de las telefonistas
llueve papelería oficial
el gran hombre da vueltas alrededor de la mesa
el gran hombre saca de sus bolsillos dos tortugas y las coloca en un extremo de la mesa
el gran hombre espera en el otro extremo la llegada de las tortugas
llueve papelería oficial

la pantera negra atraviesa el escenario negro

Portada del libro *La caja de música*

Acto 4º

arde la casita cortijera
los siete niños de Écija orinan sobre ella hasta apagarla
montes y colinas en lenta procesión inundan el escenario
falsa luna y falsas estrellas bailan en el firmamento
los niños apedrean la luna

la luna se rompe
en el cielo los habitantes de disneylandia trazan sus carreras
un niño levanta la mano y muestra los cincos dedos
a un gesto el as de la baraja descomunal cae de las alturas a su mano
el as de oros gime largamente
al cielo vuelve la oscuridad
montes grises y colinas grises
arde la mano del niño
se incendia el as de oros

la pantera negra atraviesa el escenario negro

Imagen de *Farsas maravillosas*

Acto 5º

augusto abofetea a clown
la lona rayada en verde se abre
nueve hombres enchaquetados ante nueve micrófonos
coro de los corbatienses
augusto abofetea a clown
la trapacista corta el aire del escenario
el malabarista voltea ojos sin pestañas

nueve leones y nueve látigos
augusto abofetea a clown
la trapecista pierde el equilibrio y cae lentamente
lentamente
el ángel de la guarda no llega a tiempo
augusto abofetea a clown

la pantera negra atraviesa el escenario negro

Acto 6º

a lo lejos la ciudad
rayos y bolas de fuego caen sobre ella
tres ancianos en bicicleta
ballet pavoroso de los ancianos que huyen
trece uniformes metálicos
el fuego sigue derramándose sobre la ciudad
los uniformes detienen a los ancianos
los uniformes flagelan a los ancianos
los uniformes torturan a los ancianos
coro de la alegría de las manos ensangrentadas
los uniformes fusilan a los ancianos
la ciudad arde
entre las llamas la Virgen Macarena huye hacia los cielos

la pantera negra atraviesa el escenario negro

fin