



Milthon Haír Araque Londoño

PROCESO DE MONTAJE DE “ALMAS DE METAL EN TIEMPO DE LOS SENTIDOS”

Creación - investigación en torno al teatro de Ciencia Ficción.

Trabajo de grado para optar por el título de Maestro en Arte Dramático

Departamento de Artes Escénicas.

Facultad de Artes

Universidad de Antioquia

Asesor: Eduardo Sanchez Medina

Línea de investigación - creación

Medellín

2022

## TABLA DE CONTENIDOS

### 1: Introducción

1.1: Planteamiento.

1.2: Objetivo

1.3: Justificación.

### 2: Referentes y antecedentes

### 3: Método de trabajo empleado

### 4: Hacia una estética para ADMETDLS

#### 4.1: Registro Léxico

4.1.1: El rol del texto dramático

4.1.2: Sinopsis

4.1.3: Fábula

4.1.4: Planteamiento general

4.1.5: Lenguaje

4.1.5.1: La Hardworld: comunicación rápida, fría y efectiva.

4.1.5.2: La Softworld, comunicación jovial, lenguaje del social  
Media.

4.1.6 La sintaxis como máquina

#### 4.2: Registro escópico

4.2.1 Referentes

4.2.2 El texto como generador de imágenes: Las ilustraciones de  
Leonardo Guerrero

4.2.3: La plástica escénica: Vestuario

4.2.4: La plástica escénica: Escenografía

4.2.5: La plástica escénica: Maquillaje

4.2.6 La plástica escénica: Luz

4.2.7: Composición

4.3: Registro Acústico

4.3.1: La música

4.3.2: La voz

4.3.3 El silencio.

4.4: Registro somático

4.4.1 Creación de una gramática corporal: Hardworld.

4.4.2: Creación de una gramática corporal: Softworld.

4.4.3: La "Carga.

4.4.3.1: Forzamiento 1: Privación de la vista en  
desplazamiento

4.4.3.2 Forzamiento 2: improvisación de escenas con  
emociones liberadas

5: Proyección en el modelo octádico para los intercambios estéticos.

5.1: El universo "Hardworld"

5.2: El universo "softworld"

6: La percepción del espectador

6.1: Reseña de Juan José Saldarriaga

6.2: Reseña de Edelcira Gallego

6.3: Reseña de David Medrano

7: Conclusiones

7.1: Se requieren procedimientos parecidos para escenificar Ciencia Ficción que  
llevar a escena a Esquilo.

7.2: La creación de un escenario fantástico, se logra a través de una cuidadosa selección de signos en cada registro retórico.

7.3: Si el actor imagina, el público también.

7.4: El teatro como tecnología, tiene sus propios dispositivos.

7.5: Lo asombroso es parte fundamental de todas las teatralidades.

8: Glosario

9: Bibliografía

10: Listado de anexos

*Con amor para Héctor Mario, mi Papá.*

## 1: INTRODUCCIÓN

*“En el escenario cabe la distancia que hay entre el corazón del personaje y la estrella más remotamente imaginable.”*

*Luis de Tavira*

El presente texto da cuenta de las preguntas, trayectos y conclusiones que aportó a la escena local y al entorno académico, el proceso de montaje de la obra **“Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos”** (desde ahora ADMETDLS) en torno a una pregunta básica: **¿Mediante qué recursos estéticos, se pueden desarrollar narrativas de Ciencia Ficción en el teatro de sala?**

Ese cuestionamiento abrió la puerta a una curiosidad, que ante la carencia de ejemplos cercanos para su observación, convocó a la creación de una obra de Ciencia Ficción que nos sirviera como objeto de estudio (a semejanza de los grandes personajes del género como Víctor Frankenstein, que estudian a la vez que inventan); de este modo aminoramos la falta de referentes en la producción local y nos hicimos de un caso.

ADMETDLS se concibió desde la primera instancia como **una obra de teatro de Ciencia Ficción para la ciudad de Medellín del momento en que fue producida. (2012-2013)**

Nos enamoramos de la idea y la trajimos al contexto académico porque era pertinente, arriesgada, pero sobre todo, porque deseábamos embarcarnos en la aventura creativa; siendo la academia, libre de la matriz de producción y consumo que demanda cada vez más el medio local, el espacio propicio para el desarrollo de empresas quijotescas al servicio de la creación, la experimentación y el estudio.

El desarrollo de la idea comenzó con la composición dramática de la pieza, la cual se insertó en la matriz académica como proyecto de práctica artística del programa de artes representativas del autor, bajo la tutoría del docente Eduardo Sánchez Medina, quien dando continuidad al proceso, también fungió como asesor durante la puesta en escena. El proyecto de práctica artística arrojó dos resultados:

- La dramaturgia original de *Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos* (Abreviada desde aquí como “ADMETDLS”) (VER ANEXO 1: DRAMATURGIA DE ADMETDLS)
- La bitácora del proceso escritural “**Creación del texto dramático *Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos*, una dramaturgia de Ciencia Ficción**” (VER ANEXO 2)

A partir de allí, dimos continuidad al proyecto en los cursos “Proyecto de Grado I y II” del programa de artes representativas, emprendiendo el montaje escénico de la dramaturgia resultante del proyecto de práctica. De dicho proceso obtuvimos también dos resultados:

- La temporada de estreno de ADMETDLS en Fractal Teatro en el segundo semestre de 2013 (VER ANEXO 4)
- La presente bitácora, donde se plasman las estrategias usadas, las consideraciones y reflexiones que se tuvieron en cuenta y las conclusiones sacadas en cuanto a nuestro tema de estudio: La relación entre la Ciencia Ficción y el teatro de Sala.

Iniciamos el proceso de montaje durante el primer semestre del año 2013 en las instalaciones de la corporación Kakatua Violeta, con un equipo de trabajo organizado de la siguiente manera:

Director escénico/ Investigador/ Productor: Milthon Araque

Asistente de Dirección//Couch actoral: Jhoan Manuel Ospina.

Asistente de Producción: Felipe Ortiz.

Elenco:

Daniel Toro Moreno

Jhoana Karina Duarte

Julián Bustamante

Jhoan Manuel Ospina

Felipe Ortiz

Juan Esteban Mendoza

Música Original: Germán Gallego.

Diseño de vestuario: Laura Uribe (Arua Eribu)

Diseño de iluminación: Felipe Ortiz.

Asesoría visual e ilustración: Leonardo Guerrero.

Con la presente bitácora se pretende entonces documentar el proceso de montaje de ADMETDLS y aportar el caso como referente de la relación entre la Ciencia Ficción y el Teatro de sala.

No se trata de una sistematización del proceso, ejercicio que consideramos ineficaz para este caso, partiendo de la idea de que cada obra, es un universo en sí mismo con sus propias reglas y necesidades. Más que un conteo de actividades o estrategias, daremos cuenta de las preguntas y los referentes que se plantearon en el ejercicio de dirección de la obra, y las reflexiones que ello nos aporta sobre la relación entre un género narrativo fantástico como la ciencia ficción, y la puesta en escena.

El contenido de este trabajo está organizado en tres partes, o ejes temáticos: En el primero, que compone el marco conceptual, se hablará de la Ciencia Ficción, de su lugar entre la narrativa fantástica y de las veces en que el teatro se ha atrevido a cristalizar este tipo de historias; en el segundo, que compone un marco metodológico, se dará cuenta de qué estrategias y qué recursos de carácter estético exploramos durante el proceso de montaje; de ADMETDLS y en el tercer eje plantearemos algunas conclusiones y consideraciones que el proceso de montaje nos ofrece como herramientas a la hora de abordar el género de la Ciencia Ficción en el teatro de sala.

## 1.1 PLANTEAMIENTO

El presente trabajo es un estudio sobre la relación entre un discurso específico y la forma en que este se transmite; o dicho de otro modo, entre un contenido y su contenedor. Para nuestro caso, por contenido nos referimos a los elementos, temas y recursos propios de las narrativas de Ciencia Ficción, y el contenedor es el Teatro en su rol de plataforma para la transmisión de narrativas y discursos. Antes de embarcarnos en estudiar esta

relación, nos parece pertinente detenernos un momento en ofrecer algunas definiciones de “Ciencia Ficción”

“La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional” (Sánchez y Galeano 2003)

Aunque las tramas y los personajes de la Ciencia Ficción, no son nuevos (como veremos en breve) el término no tiene siquiera un siglo de vida. El rótulo “Science Fiction” fue introducido por Hugo Gernsback en sus revistas “AMAZING STORIES” hacia 1926, para referirse a un tipo de historias, que hasta ese momento hacían parte del variopinto terreno de los relatos fantásticos. Por aquellos días, en medio de la enorme producción de la revistas pulp, plagadas de historias fantasiosas y extravagantes, todas aquellas que sustentaran su trama en algún argumento “cientificista” o en algún elemento tecnológico, pasaron a formar parte del “nuevo género”, dando forma a narraciones que mezclaban indistintamente los elementos de la fantasía épica y el western con tópicos recurrentes del imaginario tecnocientífico como los autómatas y los viajes al espacio (De allí saldría el subgénero que hoy conocemos como Space Opera, y que aún hoy da éxitos de cartelera como los últimos episodios de la saga fílmica Star Wars)

Pasarían algunas décadas antes de que hiciesen su aparición una serie de autores consagrados tanto al pensamiento científico como a la narrativa, y que definirían los tópicos del género; entre ellos podemos nombrar a Arthur C. Clark, Phillip K Dick y el genio por excelencia del género Isaac Asimov. Ellos, definieron una nueva línea para los jóvenes

autores que aún hoy tiene repercusiones en la narrativa y en el cine, y que sentó también los clichés de esta nueva narrativa como robots, extraterrestres, naves espaciales, entre otros.

Si bien como se ha dicho, las pantallas y las páginas impresas han sido un fértil caldo de cultivo para las narrativas de Ciencia Ficción (de ahora en adelante SF por sus siglas en inglés) su presencia en los escenarios, aunque no podríamos decir que nula, ha sido escasa, y no sólo en la ciudad de medellín, sino en el mundo. Ello fue puesto en manifiesto por la escritora española de SF Teresa Inglés, cuando en 1972 escribió para el diario "El Triunfo" en referencia a la presencia del género literario en el teatro: "Su cuasi-inexistencia quedó bien patente durante la penosa búsqueda del material para la confección del número 15 -dedicado al teatro- de la revista de SF Nueva Dimensión y, del número 41 -dedicado a la SF- de la revista teatral Yorik"

Aquel mismo caso de la revista Nueva Dimensión, ha sido reseñado por varios autores que se han acercado al tema, como David Ginberg, y Carlo Frabeti (Cuya obra "Sodomáquina" hizo parte de la incipiente antología); Los tres coinciden en afirmar que el equipo de la revista, decidió hacer un número sobre teatro, sin indagar previamente sobre obras o autores, y se llevaron una enorme sorpresa cuando no pudieron encontrar suficiente material para desarrollar un número completo, por lo que tuvieron que convencer a dramaturgos jóvenes y poco reputados de escribir piezas de ciencia ficción, específicamente para ser publicadas en dicho número.

Cabe reconocer que adaptaciones de obras literarias de SF han sido llevadas a escena en obras de teatro y musicales, pero estas historias no han nacido para su representación en el teatro, y que cualquier esfuerzo por hacerlas subir a las tablas, es un ejercicio de reenvasado. De modo que compartimos hasta cierto punto la visión planteada por Ignacio García May en su texto *El Maravilloso Teatro de lo Maravilloso*: "La conclusión, pues,

resulta un tanto melancólica: en efecto, hay teatro de SF, pero éste ha sido siempre escaso y minoritario”

Compartimos esta afirmación (que él mismo deconstruye en su texto más adelante) hasta cierto punto, porque si bien pueden contarse entre los dedos de la mano los casos notables de obras de teatro de SF que hayan nacido como tales y no como adaptaciones de alguna obra literaria, cuando dejamos de ver el género como un producto editorial del siglo XX y revisamos su genealogía para considerarlo de un modo más profundo, la afirmación anterior se torna superflua; nos damos cuenta de que los tópicos fundamentales de la SF, es decir: lo sorprendente, lo monstruoso, lo “otro”, están profundamente arraigados en nuestro inconsciente desde tiempos inmemoriales y se han paseado por los escenarios desde los días de los trágicos griegos, incluso antes.

Es por eso que se vuelve indispensable a este punto, situar a la Ciencia Ficción en la gran familia de los géneros narrativos: Como hemos mencionado, el término Science Fiction nació a mediados del siglo XX para nombrar un tipo de narrativa que venía haciéndose muy popular desde mediados del XIX. Antes de eso, el pensamiento mítico fue el único punto de origen y la única explicación a los fenómenos tangibles, por lo que era la única fuente de la que podían beber nuestros antecesores a la hora de imaginar; pero de pronto el renacimiento sitúa al hombre nuevamente en el centro de la mirada y pone en marcha una ola evolutiva que nos llevará prontamente a la ilustración, y tras ella al estrepitoso estallido de la revolución industrial ¡En ese maravilloso contexto, surge la SF! No se trata de un proceso superficial en modo alguno; por primera vez las respuestas a los problemas diarios del hombre, comienzan a venir de fuentes verificables y tangibles, y el paisaje comienza a poblarse de novedosas maquinarias, que avasallan la imaginación y la llenan de todo tipo de imágenes y ensueños. El mundo pasa rápidamente de un paradigma mítico a uno científico, y eso se ve reflejado en las historias que inventamos; seguimos

llevando a nuestra imaginación hacia los bordes de lo posible, pero reemplazando a los milagros de los dioses y las fuerzas sobrenaturales por milagros del ingenio, y fuerzas presentes en la naturaleza; la ciencia reemplaza a la mitología como subsuelo filosófico de la narrativa, y la tecnología hace lo mismo con la magia como su manifestación tangible. La magia es al mundo agrícola de la antigüedad y la edad media, lo que la tecnología al mundo industrial. “La ciencia, por así decir, se transformó en una especie de aspirina que curaba el virus de la creencia, olvidando así que la maravilla (...) es una forma de aprendizaje...” (García I 2008) Umberto Eco<sup>15</sup> (2002) reflexiona desde el lugar de la filosofía sobre este cambio de paradigma:

*“(...) ¿Qué era la magia, qué ha sido durante los siglos y qué es, como veremos, todavía hoy, aunque bajo una falsa apariencia? La presunción de que se podía pasar de golpe de una causa a un efecto por cortocircuito, sin completar los pasos intermedios. Clavo un alfiler en la estatuilla que representa al enemigo y éste muere, pronuncio una fórmula y transformo el hierro en oro, convoco a los ángeles y envío a través de ellos un mensaje (...) La confianza, la esperanza en la magia, no se ha desvanecido en absoluto con la llegada de la ciencia experimental. El deseo de la simultaneidad entre causa y efecto se ha transferido a la tecnología, que parece la hija natural de la ciencia”*

Arthur C. Clarke, científico marino y notable maestro del género, ya en 1973, plasma un pensamiento en el mismo sentido cuando establece en sus *Leyes de Clarke*: “Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia” (C. Clarke 1962)

Si la magia es al pensamiento mítico, lo que la tecnología al pensamiento científico, la una estimula nuestra imaginación con ensueños mágicos y la otra con ensueños tecnológicos, por lo que podemos establecer una relación parental entre la narrativa

fantástica y mítica presente en la antigüedad desde los libros sagrados a los cuentos de hadas, y la SF, hija de la revolución industrial; no podríamos ya hablar de este género, como algo desligado a la fantasía.

*“Lo maravilloso instrumental nos llevó muy cerca de lo que se llamaba en Francia, en el siglo XIX, lo maravilloso científico, y que hoy se denomina ciencia ficción. Aquí, lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce. (Todorov, 1980)*

La SF es pues un desarrollo de la literatura fantástica, en que la tecnología, en vez de la magia, incide de modo maravilloso y sorprendente en la vida de los seres humanos, en donde en lugar de confrontarnos con imágenes de la otredad como los cíclopes, golems y los gigantes, nos encontramos con robots, extraterrestres e inteligencias virtuales; el Halcón Milenario y la U.S.S Enterprise, reemplazan a los pájaros míticos como el Simurg de los pueblos persas y el águila que surca los cielos para transportar al rey Etana en los mitos mesopotámicos; la nave submarina del capitán Nemo reemplaza a las ballenas de Jonás y de Pinocho; la imaginación en occidente, reemplaza los monstruos por las máquinas y a los magos como Fausto, por científicos como el Doctor Frankenstein o Hari Seldon; se mantiene el arquetipo, pero cambia el paradigma... La maldición deformante por el efecto de la radiación, la pócima por el compuesto químico, el hechizo en palabras prohibidas, por la ecuación secreta... etc.

A este punto, entender al personaje de ciencia ficción como vástago de la fantasía, plantea algunas cuestiones: ¿Por qué si los personajes de SF satisfacen las mismas necesidades arquetípicas que los personajes fantásticos, y por ende, requieren el mismo ejercicio de fabulación para ser representados, se han desarrollado en la literatura y el cine,

mas no han calado en los escenarios? ¿Por qué suena menos verosímil para el hombre de teatro, llevar a escena un robot como los de Asimov, que hadas como las de Shakespeare? ¿Y por qué, a diferencia de la narrativa o el cine, el teatro resulta para el escritor de SF una plataforma hostil y desconocida? A nuestro parecer, estos efectos provienen de una prevención mutua, entre quienes han enarbolado a nivel literario las banderas de la fantasía, y los hacedores de Teatro, quienes han pasado de largo la SF por considerarle un género comercial, sin verdaderos aportes a las grandes preguntas de la humanidad.

*“El rechazo del teatro hacia la ciencia ficción proviene de dos razones. La primera es el error de creer que la ciencia ficción se basa exclusivamente en un tecnologismo exacerbado que el cine admite pero que en el teatro resultaría demasiado caro, aparatoso, y poco satisfactorio. Pero eso es cuestionable: la ciencia ficción tiene que ver, en última instancia, con la forma en que lo tecnológico (como resultado del pensamiento cientifista literalista) afecta a lo humano, pero no con la tecnología per se (...) La segunda razón, y acaso la más importante, es el rechazo intelectual del teatro «culto» hacia un género que nunca se ha tomado la molestia de intentar conocer y que consideraba, de antemano, como infantil y despreciable” (García, I. 2008 p149)*

Del otro lado, los creadores de fantasía desde el lugar de la literatura, deseosos de que sus historias y universos lleguen a su público final del modo más fiel posible a su imaginario (Cosa imposible para el teatro que, como arte eminentemente colectivo, termina siendo siempre una suma de imaginarios y voluntades) han visto el teatro como un arte limitado. Existe cierta idea de que debido a sus características y posibilidades técnicas propias, el teatro no puede contener las imágenes que se requiere para crear el efecto de fascinación que define lo Fantástico, heredero de lo mítico y por tanto de carácter

eminentemente simbólico. Esta es por ejemplo la postura de J.R.R Tolkien, inmortal autor de todo el universo que rodea la trilogía de “El Señor de los Anillos”, quien en su ensayo “*Sobre los Cuentos de Hadas*”, de 1964, señala lo que para él es una deficiencia del teatro como “Contenedor” de los universos ficcionales procedentes de la literatura fantástica:

*“... el teatro es por naturaleza hostil a la Fantasía. En el Teatro, casi siempre fracasa la Fantasía, incluso en sus formas más sencillas, cuando se la presenta del modo que le es propio, ante y para el público. Las formas de la Fantasía no se pueden enmascarar. Puede que si los hombres se disfrazan de animales parlantes sean válidos como bufones o mimos, pero no se acercan a la Fantasía. Creo que esto queda bien demostrado por el fracaso de esa forma bastarda que es la pantomima. Cuanto más se acerca al “Cuento de hadas dramatizado” peor resultado da. Solo se la tolera cuando el argumento y su fantasía quedan reducidos a meros vestigios de un entramado de farsa y de nadie se requiere o se espera algún tipo de “credulidad” en ningún momento de la representación. Esto, claro está, se debe al hecho de que los directores de escena tienen que echar mano a la tramoya, o así lo intentan, para simular tanto lo fantástico como lo mágico.*”

Es evidente que Tolkien no es un amante declarado del Teatro, y menos de sus manifestaciones más populares como los bufones o los mimos. Ante la erudición de un maestro como él, se siente el estudiante de artes representativas, amante a su narrativa y admirador de su genio, un tanto profano, al tratar de controvertir estas afirmaciones. Sin embargo en defensa del Teatro, ese arte bienamado, podemos debatir respetuosamente la postura del maestro con dos argumentos: El primero, consiste en que esa inmersión total que Tolkien describe como necesaria para el contacto con lo Fantástico, está ausente en el Teatro de cualquier género narrativo, no solo en tramas fantásticas. ¿O quien piensa que el actor que interpreta a Hamlet efectivamente muere al final de la representación? ¿Cree

alguien que en efecto, el actor que interpreta a Edipo mutila sus ojos en tras escena? El artificio, el simulacro, la falsedad, o como lo nombra Tolkien, “*la tramoya*” no sólo es necesaria en cualquier manifestación escénica, sino que hace parte de la naturaleza misma del teatro; este se basa en la imitación, en la copia, en el artificio ¡En esa máscara, tan desdeñada por Tolkien y para nosotros tan sagrada! La máscara del personaje trágico nunca buscó ser natural, y por ello no estuvo Antígona menos viva. Tiene razón el genio del Silmarillion cuando dice que por sus características de espectáculo en vivo, el Teatro no puede conseguir los niveles de inmersión que logra una novela fantástica, pero eso no sólo aplica para este género, sino para todos; En el teatro es imposible la inmersión total, o la emulación total de la realidad a la que aspiran con frecuencia algunos géneros literarios y cinematográficos.

*“La presencia en un mismo tiempo de intérpretes y espectadores, la delimitación de los espacios, la semiotización de todo cuanto ocurre en la escena, la elección de estructuras que deben ser enunciadas de un modo en particular, la economía del lenguaje dramático así como los límites temporales de la representación o el uso particular de objetos o iluminación, entre otros, han ido configurando códigos que podríamos reconocer como cierta especificidad del teatro. (...) Según lo que llevo dicho hasta aquí, sostengo la idea de que también es posible técnicamente poner en escena piezas de toda índole. De lo que ya no estaría tan seguro es de afirmar que los espectadores de teatro fantástico, de ciencia ficción o de terror puedan conseguir los mismos niveles de inmersión que encuentran los lectores en la Literatura o el Cine de estos géneros. La especificidad del teatro produce un cierto distanciamiento que, sin duda, ha contribuido a una progresiva desatención hacia algunas de sus formas.” (Checa, 2009)*

Desconoce Tolkien, y trivializa Checa, ese cómplice acuerdo entre el espectador y los artistas, que hemos dado bien en llamar “*Pacto ficcional*”, tan antiguo como las primeras

ciudades y que nos permite llorar por la muerte de los jóvenes Romeo y Julieta, emocionarnos con combates con espadas de madera que nunca se han visto realistas, temer ante la aparición de Mefistófeles en medio de truenos simulados con latas, o reírnos de los golpes evidentemente falsos de los Zannis de la Commedia Dell'arte; No ve el maestro que la máscara está tan lejos de ser un dragón, como los caracteres mismos que conforman la palabra, y que en el teatro, al igual que en la literatura, la fantasía está en el interior de quien la ve, como él mismo plantea con relación a una pintura en su desarrollo de la trama de su precioso cuento Hoja de Niggle.

Nos queda aún un argumento que es consecuencia de los planteamientos que hemos desarrollado de manera previa en este mismo texto, y que servirá también como conclusión a este apartado: Cuando lo miramos en retrospectiva, el Teatro y lo Fantástico (por ende también teatro y la SF) no se han repelido a lo largo de la historia, sino que por el contrario, junto a la épica, madre de la narrativa, la literatura dramática ha estado poblada de fantasía desde sus orígenes; lo excéntrico, lo extraño, lo maravilloso (O como podríamos decir si este trabajo nos requiriese adentrarnos aún más en las profundidades de la fantasía: lo simbólico) han sido componentes recurrentes del mundo de la puesta en escena tanto culta como profana desde su nacimiento en ese reino de sueños que es el ritual. La fascinación metalingüística del teatro, proviene de su capacidad festiva para enmascarar dioses, y darle cara y cuerpo a fuerzas naturales y absolutas.

*“El teatro, debido a su origen religioso, ha sido siempre muy consciente de la importancia de representar y transmitir lo supranatural en escena: como se sabe, la tragedia griega está llena de héroes, titanes, y dioses. (...) La idea de sentarse a ver un espectáculo está, pues, relacionada, con la idea de percibir imágenes del más allá; con la posibilidad de ver de otra manera. No es raro, pues, que todo el teatro primitivo esté impregnado por el aroma de lo numinoso, subrayando la parentela, aún cercana, entre la*

*experiencia teatral y la religiosa: a través de la escena hacemos entrar el otro mundo en éste. (García I, 2010 p 124 )*

De modo pues, que podemos decir que si bien la SF recibe su nombre hace un siglo, y si bien podemos contar con los dedos las piezas de éste género que nacen exclusivamente para las tablas, sus elementos, sus personajes, y sobre todo sus preguntas y ensueños, que son las mismas preguntas y ensueños que se ha hecho el hombre durante toda su historia por medio de la mitología y posteriormente por medio de la narrativa que acabó llamándose fantasía, sí que se han paseado por los escenarios y han hecho parte fundamental de la historia de este arte. ¿Qué sería del teatro sin lo fantástico en el Fausto de Marlowe, o sin la fantástica aparición fantasmal del rey Hamlet?

Nuestro trabajo parte pues de la profunda convicción de que el teatro es digno de albergar en su universo tanto a los hijos de la fantasía mitológica, que ya hacen parte de su historia, como a los hijos de la fantasía científica, que apenas se abre campo en nuestra cultura. El proceso de montaje de @DMETLS, fue nuestro humilde ejercicio, con el fin de estudiar de forma práctica esta relación, este juego de contenido y contenedor, de forma y fondo, de “que” y “Cómo”; Nuestro “Qué” son las fantasías de otredad e imágenes de lo numinoso que, vestidas de racionalismo, acabaron llamándose “Ciencia Ficción” y nuestro “Cómo” es esa antigua tecnología, que sin aspirar al realismo, y conservando en sí misma un carácter ritual que le vale su supervivencia en nuestros días, hemos nombrado con tanto amor, como Teatro.

## 1.2: OBJETIVO

Llevar a escena la dramaturgia “@lmas de Metal en tiempo de los sentidos” bajo la pregunta fundante: ¿Qué recursos estéticos son pertinentes para una puesta en escena en la modalidad dramática de fantasía científica? indagando en maneras y técnicas específicas de actuación y dirección escénica en busca de estrategias que permitan sintetizar al lenguaje de la escena las características propias de este género literario, y los contenidos específicos de la dramaturgia que van desde las realidades virtuales y la crisis energética, hasta contenidos metafísicos que se plantean el lugar del alma en un mundo hiper tecnificado.

## 1.3: JUSTIFICACIÓN

Las narrativas de Ciencia Ficción están de moda; solo hace falta pasar los canales de la televisión, mirar la programación en cartelera en cualquier sala de cine o recorrer la parrilla de programas de algún servicio de streaming, para notar de qué manera sus ramas se han extendido entre el fértil sustrato del entretenimiento de masas desde mediados del siglo pasado.

Desde el surgimiento de las primeras Space Operas televisivas en el contexto de la carrera espacial entre U.S.A y la U.R.S.S, pasando por el mito moderno de Star Wars, hasta llegar a la prolija producción actual de los Marvel Studios, hemos podido atestiguar la manera en que en nuestros días, el mito, la fantasía y la ciencia Ficción se han mezclado y relacionado, sobre todo en la literatura y el cine, fundando modelos narrativos en los que algunos nostálgicos como quien escribe, vemos el renacer de la épica, al advertir que las aventuras de un Tony Stark proyectadas en la sala de cine, pueden producir hoy en día un

efecto colectivo de liberación análogo al que pudo causar hace veinticinco siglos el escuchar las peripecias de Ulises de boca del rapsoda.

Este efecto personal de liberación y fascinación con este género narrativo, fue el punto de partida para iniciar el trabajo de creación de ADMETDLS. No existía un conjunto de ideas, o una necesidad comunicativa previa a comenzar con la escritura del texto dramático, más allá de un profundo sentido de fascinación y maravilla por parte de quien escribe hacia las formas e imágenes planteadas por dicho género, y una pregunta punzante: ¿Cómo generar ese mismo efecto en otras personas sobre el escenario del teatro?

Y fue allí, que la SF nos obligó a buscar un sustento conceptual a dicho deseo. Durante más de un año, mientras recorríamos el plano de las ideas en busca de una lo suficientemente potente para convertirse en una dramaturgia de SF, nos embebimos en la lectura de las que consideramos por reseñas y recomendaciones, las mejores novelas del género. Durante aquel tiempo que fue tan importante para el desarrollo posterior de la dramaturgia, quien escribe devoró un buen porcentaje de la literatura de ficción de Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Philip K. Dick, entre otros célebres autores. Aquellas lecturas iluminaron un punto que se volvería uno de los pilares de nuestra búsqueda creativa: El poderoso efecto producido por la SF, no provenía de las ricas imágenes de ensueños tecnológicos; su encanto, se debía menos a su relación con lo ficticio que a su relación con lo real. Allí donde la ciencia ficción era disparatada, pintoresca y en sí misma, imposible, no encontramos ningún interés más allá de cierto disfrute estético; pero donde las obras, sin importar si habían sido escritas hace veinte años, podrían plantearnos cuestiones de validez sobre el mundo en que vivimos, los elementos ficcionales se volvieron solo complementos, de algo que parecía más importante y valioso.

Leer las piezas claves de la narrativa de ciencia ficción del siglo XX, nos mostró una radiografía muy contundente: Los autores en la mayoría de los casos, (los más célebres

entre ellos) escribían historias de SF sobre problemas de su propio tiempo y su proyección en el futuro: mientras los de la primera mitad del siglo, escribieron sobre las paradojas de un mundo basado en el colonialismo eurocentrista (La Guerra de los Mundos, y La Máquina del Tiempo de George Wells) los de mediados del siglo lo hicieron acerca de las posibilidades y riesgos de una vida hiper-industrializada (“1984” de George Orwell, “Un Mundo Feliz” de Adolf Huxley, “RUR” de Carel Capek); del mismo modo los autores de la era de la carrera espacial que sacudió el mundo a partir del lanzamiento del Sputnik 1 por parte de la Unión Soviética en 1957, llenaron el panorama de ésta literatura con viajes espaciales, misiones a mundos distantes y computadoras sin precedentes (“Saga de la fundación” de Isaac Asimov, “Tropas del espacio exterior” de Robert Heinlein); Los impulsores del Ciberpunk en los 80s, iniciaron otro tipo de SF, donde la pregunta era por los sustitutos artificiales del ser humano (“Sueñan los hombres mecánicos con ovejas eléctricas” de Philip K Dick, “La Saga de los Robots” de Isaac Asimov); ya cerca a nuestros días, las grandes obras del género se han acercado a las derivas que plantea la convivencia con inteligencias artificiales, y la interconexión entre seres humanos vía internet (“Matrix”, saga cinematográfica de las hermanas Wachowsky, “Black Mirror”, serie de Charlie Brooker)

Este postulado, cuya comprobación positivista y estadística requeriría un trabajo investigativo más profundo, propio del filólogo o investigador literario, y no del artista, nos llevó dentro de la matriz de la creación a una necesidad muy específica como punto de partida: No nos bastaba con reunir los clichés del género; no era suficiente con escribir sobre robots, o extraterrestres, o naves espaciales. Para hacer una pieza de SF que valiese la pena, necesitábamos una inquietud sobre nuestro presente que nos impulsara a preguntarnos por nuestro futuro.

La respuesta a ello pareció evidente en aquel entonces. Eran los días en que Facebook revolucionaba la manera en que las personas de nuestra generación y sus predecesoras, se habían relacionado hasta entonces. Sorprendidos veíamos cómo nuestras

relaciones se trasladaban de la vida real al plano de lo virtual, al tiempo que esa virtualidad, cada día cobraba más influencia en nuestras experiencias físicas.

ADMETDLS se empezó a escribir con algunas preguntas que confrontaban la idea de “Cuerpo” en un mundo virtualizado: En un mundo con tantos sustitutos del “yo” como lo son el perfil de facebook, el usuario de Instagram, el nombre de usuario, el “PJ” de los videojuegos y juegos de rol; ¿Qué lugar pasa a ocupar mi cuerpo? ¿Cómo es la relación de mi cuerpo con el espacio, cuando por ejemplo, mi ser físico va sentado en un vagón del metro pero mi ser mental está conectado a un plano virtual o hiperreal en que comparto con personas que hacen parte de la red pero que físicamente pueden estar en cualquier lugar del mundo?

Uno de los referentes más significativos lo encontramos al ver algunos videos diseminados por la red de *F@USTO 3.0*, un espectáculo del grupo catalán *La Fura del Baus*. A partir del arquetipo fáustico, el director del espectáculo nos presenta una diatriba del hombre atrapado en las redes, que representa por medio de una red, en sentido literal. Allí encontramos una posibilidad para un teatro de SF, que no estuviese desconectado de las derivas del teatro actual. De este proceso de montaje, además, el grupo sustrae un *manifiesto del teatro binario*, que nos resultó de gran motivación y nos aportó parte del sustento ideológico que animó la puesta en escena de ADMETDLS:

*En el teatro digital los actores pueden interactuar estando en lugares y tiempos diferentes... Las acciones de dos actores situados en dos lugares y tiempos diferentes coinciden en la red de tiempos infinitos y espacios virtuales. En el siglo XXI, la concepción genetista del teatro (del engendramiento hasta el parto de la puesta en escena), dejará paso a una organización de experiencias interactivas e interculturales. El Teatro Digital hace referencia a un lenguaje binario que relaciona lo orgánico con lo inorgánico, lo material y lo*

*virtual, el actor de carne y huesos con el avatar, el espectador presencial con el internauta, el escenario físico con el ciberespacio.*

*El Teatro Digital de La Fura dels Baus permite escenarios de interacción dentro y fuera de la red, inventando nuevos periféricos e interfaces hipermedia. El hipertexto y sus protocolos crean nuevos tipos de narración, más parecidos al pensamiento o a los sueños, creando un teatro interior en el que el sueño deviene realidad (virtual). Internet es la visualización de un pensamiento colectivo, orgánico y caótico, que ha ido desarrollándose sin una jerarquía definida. El Teatro Digital se multiplica en miles de representaciones donde los ciberteatros pueden desplegar imágenes de su propia subjetividad, en el interior de mundos virtuales compartidos. ¿Perpetuará el Teatro Digital la Falocracia? ¿Vencerá por fin la Vaginocracia? ¿O se fundirán ambas en perfecta armonía 0-1? En el Teatro Digital conviven la abstracción absoluta con el retorno al cuerpo, que puede adquirir una dimensión sado-masoquista, sensual, angélica o bien orgiástica, o quizá una mezcla de todas ellas. Por definición, el acto teatral siempre comporta un exceso, un plus de representación. Es el placer de mostrar, de mostrarse. Entre el actor y el espectador se establece una corriente de identificación. ¿Cómo se ejerce esa identificación en el Teatro Digital? ¿Como una mano cuando entra dentro de un guante? ¿Como una prolongación de uno mismo? ¿Con la integración en la red? La tecnología digital hace posible el viejo sueño de trascender el cuerpo humano. Así, el ciberespacio puede poblarse de cuerpos en su nuevo envoltorio representacional, entre la subjetividad y la materialidad.*

*Hay que salir de la propia piel para adentrarse en una referencia perceptual común. Los roles de actor, autor y espectador tienden a confundirse.*

*La cultura digital ya no pertenece a una tecnología de la reproducción, sino de la producción inmediata. Mientras la fotografía hablaba en pasado: "esto fue así, al congelar un instante*

*ya vivido", la imagen digital lo hace en el presente: "esto es así". Hermanándose con el acto en vivo, con el teatro, con el aquí y el ahora.*

*El Teatro Digital permite mutar la imagen, de una figuración a otra, virtual y presencial, situándola en escenarios diversos: un icono de síntesis que seguirá siendo, sobretodo, HUMANO.*

Aquella indagación en la narrativa de SF del siglo XX, y el encuentro con el *teatro binario* de La Fura del Baus, nos aportaron, además de nuestro entusiasmo por el género, la preocupación por aprovechar las herramientas de la SF para plantear una pregunta sobre una problemática actual. **¿Cómo atacar desde el teatro la idea del cuerpo en un mundo en que las relaciones humanas se virtualizan más a cada momento?** Encontramos allí una responsabilidad, y una premisa de pertinencia para con nuestro momento histórico.

## **2: REFERENTES Y ANTECEDENTES**

En el planteamiento que precede este apartado del trabajo, hemos dedicado parte de nuestro discurso a nombrar y considerar la relación genealógica entre la literatura fantástica y la SF. Siguiendo esta línea de pensamientos en la búsqueda de antecedentes para un teatro de este género, podríamos extendernos hasta los orígenes mismos de la puesta en escena. No es un hecho despreciable la inclusión de un ritual de "resucitación" o "llamado a los muertos" en "Los Persas" de Esquilo, la dramaturgia completa más antigua que conservamos a la fecha, como no lo son tampoco el carro volador de Hermes en *Prometeo*, los viajes de *Fausto* por el macrocosmos sobre una *nave de aire ígneo*, o los elaborados venenos que abundan en Shakespeare, cuyas propiedades sugieren un alto grado de tecnificación que no envidian nada a las poderosas armas tóxicas usadas por

algunas especies del universo de *Star Trek*. Ello nos supone un territorio tan amplio que, aunque nos da luces de la relación entre el teatro y lo fantástico, no resulta de gran utilidad para nuestro estudio, por abrir los ejemplos tratables a un gran porcentaje de la producción dramática universal. Por ello, con el objetivo de cerrar el territorio y poder poner la mirada en casos concretos, cercanos a nuestra ruta de creación, en este apartado referencial nos centraremos en nombrar antecedentes teatrales que podamos considerar de un modo definitivo como piezas de SF, es decir, piezas que contengan elementos característicos del género, y que hayan sido creadas de manera posterior a su nacimiento tal y como lo conocemos ahora.

Hemos mencionado que el término Ciencia Ficción u originalmente "*Science Fiction*", fue acuñado en la década de los 40`s por el editor Hugo Gersback para su revista de literatura *pulp* "AMAZING STORYS"; aún así algunos autores previos a dicha denominación, son considerados hoy en día como impulsores del género: Julio Verne, H. G. Wells, Mary Shelley, entre otros.

Lo que marca el inicio de una literatura en la que podamos reconocer los elementos fundantes de la SF, es la llegada de la revolución industrial, y con ella el acelerado desarrollo de la técnica y la producción masiva a nivel global. Allí queremos ubicarnos para iniciar este rastreo, y resulta además bastante propicio, dado que el mismo Verne, considerado padre fundador de la literatura de SF, era entre sus varios oficios, un dramaturgo.

*Es ampliamente conocido que en el panorama teatral del siglo XIX, abundaban las representaciones de las obras de Verne, muchas de ellas escritas por él mismo. Antes de ser famoso, Julio Verne se ganaba la vida en su juventud escribiendo obras de teatro de poca importancia. Años después, las obras de teatro que llevó a escena fueron en su*

*mayoría las adaptaciones hechas a partir de sus más famosas novelas.* (Volker Dehs, Jean-Michel Margot y Zvi Har'El, 2004)

Otro ejemplo temprano de obligatoria mención, lo encontramos en “R.U.R, Robots universales de Rossum” escrita por Karel Capek hacia 1922. Esta dramaturgia, más conocida entre amantes de la SF que entre los amantes del teatro, pasó a la historia por acuñar por primera vez la palabra *robot*, derivada del checo *robotá*, que significa trabajo o labor. Los robots de Capek, diametralmente opuestos a los hombres mecánicos de Asimov, por ejemplo, son descritos como personas orgánicas elaboradas en el laboratorio, lo que los acerca más a nuestra concepción actual del “clon”. Así pues, Los robots y de paso los cyborgs, aparecieron primero en el teatro que en la literatura o el cine.

Un elemento importante que quizá nos aporte pistas acerca de la relación inseparable que han desarrollado el cine y la SF, es que ambos se formaron por los mismos días, en los albores más tempranos del sobrecogedor siglo XX. No pasaron muchos días desde su invención durante los últimos estertores del siglo XIX, para que las variantes del cinematógrafo y el kinetoscopio se tornaran en una curiosidad de feria. Los primeros esfuerzos por reproducir imágenes en movimiento, se limitaron a escenas del cotidiano, como las películas de los hermanos Lumiere, en las que se observan situaciones como la salida de los trabajadores de una fábrica (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon, 1895*) o la llegada de un tren a una estación (*L'arrivée d'un Train, 1895*). La posibilidad para el desarrollo de una industria cinematográfica no llegó hasta que las milagrosas máquinas, comenzaron a capturar y proyectar momentos y situaciones que trascendieran lo anecdótico. Allí se destaca el trabajo de *Georges Méliés*, quien además de entusiasta de la ingeniería y la fotografía, era ilusionista y director de teatro. *Méliés* inició una relación entre los contenidos fantásticos y el cine que perdura en nuestros días. Su visión de las posibilidades de la fotografía en movimiento para generar ilusiones que difícilmente podían

realizarse en el teatro, le llevaron a impulsar abrumadores desarrollos en la manera en que se concebía la cinematografía. y... ¿Qué género mejor que lo fantástico para desarrollar la ilusión, y recrear imágenes de lo imposible? Así, con su *Le Manoir du Diable* de 1896, funda el cine de terror, y posteriormente, se atreve a adaptar historias de Julio Verne, creando así el cine de SF con las maravillosas *Le Voyage dans la lune*, de 1902, y *Le Voyage a Travers L'impossible* de 1904.

Lo fantástico caló entonces en el nuevo arte, donde era posible gracias a las innovaciones de la técnica, generar fantasías visuales con mayor impacto que en el teatro. Esta relación empática entre el cine y lo fantástico dio rapidísimos frutos, de modo que menos de una década después de las películas de Méliés, Francesco Bertolini, Adolfo Padovan y Giuseppe De Liguoro, proyectaban *L'Inferno* (1911), una versión de la Divina Commedia de Dante llena de efectos visuales que aún hoy, es considerada la mejor adaptación audiovisual que se ha hecho de dicha obra. Pasarían menos de dos décadas para que el vienés *Fritz Lang* estrenara su monumental *Metrópolis* en 1927. Con los sorprendentes efectos especiales de *Metrópolis*, la ciencia ficción sella definitivamente aquel lazo de amistad con el cine que hemos visto dar glorias como *2001 a Space Odyssey*, de Stanley Kubrick (1958) *Matrix* de las Hermanas Wachowsky (1999), y *Avatar* de James Cameron (2009).

El tratamiento cada vez más realista de la imagen cinematográfica, logró superar con facilidad los distanciamientos producidos por las especificidades del teatro, generando una inmersión más vívida para el espectador.

Durante este proceso, el teatro y la SF pierden interés uno en el otro. Los autores de SF dejan de ocuparse del teatro para desarrollar sus historias en una matriz tecnológica más acorde a sus necesidades y a sus contenidos; mientras los realizadores de teatro a su vez, optan por ocuparse de contenidos más humanos, de carácter profundo, más propios para aquel ritual de confrontación directa entre el intérprete y el espectador que solo se da

con la presencia de ambos en el mismo espacio. A partir de aquí, encontraremos pocas y tímidas incursiones de la ciencia ficción en el mundo de las artes escénicas durante el siglo XX y principios del actual.

La ausencia de referentes en la escena local y nacional, se evidencia con echar una mirada al artículo de Wikipedia "*Ciencia ficción colombiana*" que inicia con la desalentadora sentencia: "*La literatura de ciencia ficción en Colombia se caracteriza por su escasez de autores y obras*". Aunque encontramos algunos referentes en la literatura, ha sido todo un reto encontrar referentes en el teatro, más allá de una que otra puesta en escena de carácter didáctico o institucional.

Los referentes que mencionaremos a continuación, son en su mayoría recogidos y analizados por David Ginberg en su tesina "*El teatro y la ciencia ficción ¿una unión imposible*" (2008), por Julio Enrique Checa en su artículo "*La ciencia ficción y la dramaturgia española contemporánea*" (2010) publicado por la revista *Ínsula*, y por Ignacio García May en su ensayo "*El maravilloso teatro de lo maravilloso*" (2009) publicado por la "*Asociación cultural Xatafi*" en las actas del *Primer congreso internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, celebrado en Madrid. Si bien estos referentes podrían estar centralizados en el teatro europeo, son las fuentes de mayor rigor académico sobre el tema y presentan una mirada bastante general de la SF en el teatro.

Un acontecimiento importante tuvo lugar iniciando la segunda mitad del siglo XX, de manos del genio de la fantasía y la SF *Ray Bradbury*, famoso por sus novelas de culto *Fahrenheit 451* y *Crónicas marcianas*:

En 1964 fundó, junto con Charles Rome Smith, la Pandemonium Theatre Company (...) El primer espectáculo, presentado en el Coronet Theatre de Los Ángeles, California, se llamaba El mundo de Ray Bradbury (*The World of Ray Bradbury*) y era una adaptación de diferentes relatos del autor (...) Nos encontramos de nuevo en el territorio de la adaptación,

con la diferencia de que aquí es el propio autor quien, llevado por su pasión hacia el escenario, elabora directamente los textos. (García, I. 2008 p141)

En 1970, la revista española *Nueva Dimensión*, dedicó su número 15 al teatro de ciencia ficción. En ella, además de dos artículos sobre el tema, se publicaron varias dramaturgias a saber: “*Algunas preguntas embarazosas para Zeus*” de Luciano de Samósata, “*Sodomáquina*” de Carlo Fabretti (1970), “*Simbiosis Erosromática*” de Alberto Millares (1970), “*¿Es usted Feliz?*” De Alberto Millares (1970), “*Una posibilidad*” de Miguel Ángel Pacheco (1970), “*... y las Ranas pidieron un dios*” De Miguel Cobaleda (1970), y “*Complemento: Un hombre*” de Luis Vigil y Teresa Inglés (1970).

El hecho de que la mayoría de éstas dramaturgias se hayan escrito en 1970 con motivos de la publicación en el número 15 de la revista *Nueva Dimensión* evidencia la falta de material dramático previo para recopilar una selección. Quizá sea ese el motivo de la falta de calidad que, según expresa David Ginberg en su tesina antes mencionada, presentan algunos de ellos. Del mismo modo, Teresa Inglés, coautora de una de las dramaturgias publicadas en la revista, escribió en 1972 para el número 489 de la revista *Triunfo*:

*Su cuasi-inexistencia (Del teatro de SF) quedó bien patente durante la penosa búsqueda de material para la confección del número 15 -dedicado al teatro- de la revista de SF Nueva dimensión, y del número 41 -dedicado a la SF- de la revista teatral Yorick. (Inglés, T. 1972 p83)*

Para Ginberg, el trabajo más valioso de esta recopilación es la obra “*Sodomáquina*” de Carlo Fabretti, (Autor de uno de los artículos publicados en el número 15 de *Nueva Dimensión*, y Coautor del otro) que más tarde sería publicada en la antología: *Lo mejor de la Ciencia Ficción española*, de la *Biblioteca de Ciencia Ficción* de la editorial Orbis. La obra

está compuesta por dos escenas y un epílogo que pareciera un punto medio entre una didascalía y una profecía. Algo a resaltar es que la obra contempla las especificidades del teatro y se aprovecha del efecto distanciamiento que ellas producen, configurándolo de modo intencionado en un distanciamiento del tipo *brechtiano*. Los personajes asumen al público como un pasado ficcionalizado; le interpelan e incluso bajan del escenario y se caminan por las gradas. Se trata de una obra bien lograda en la que el teatro sirve como vehículo a la SF, y ella aprovecha los recursos del lenguaje escénico para desarrollar la trama. La obra se estrenó en 1969 en una discoteca de Barcelona, donde se aprovecharon los recursos de iluminación que caracterizan estos espacios.

Avanzando cronológicamente hacia el presente, nos encontramos también el caso ya mencionado de las propuestas en clave de *Teatro Binario* del grupo catalán *La Fura del Baus*, como *F@usto 3.0*, y con el caso particular en sudamérica del dramaturgo uruguayo Gabriel Calderón, que con su obra *Or*, utiliza el pretexto de una abducción por parte de los extraterrestres para plantear un dilema moral frente a la dictadura cívico-militar Uruguaya. En esta última obra, Calderón logra de manera muy inteligente utilizar la fantasía como recurso para hablarnos de algo más. El desarrollo de la pieza nos narra la historia de una familia que durante veinte años lamenta la desaparición de uno de sus miembros durante la dictadura. Esta familia ha construido su discurso político y vital a partir del rencor y la pena desencadenada por dicho suceso. Un día, sin más, la desaparecida aparece repentinamente, anunciando que su desaparición no se debió a los militares de la dictadura, sino a un rapto por parte de una fuerza extraterrestre que se dispone a comenzar una invasión. Finalmente esta familia, deberá aliarse con los militares que llevan una veintena odiando para hacer frente a la invasión. Esta pieza es definitivamente un referente muy importante para nosotros: un ejemplo de que se pueden tratar temas de alta pertinencia social y densidad de contenido, utilizando procedimientos ficcionales provenientes del mundo de la fantasía.

### 3: MÉTODO DE TRABAJO EMPLEADO

No es el objetivo de este trabajo sustentar un axioma, ni trazar una ruta, entendida como una sucesión de pasos para escenificar una obra de teatro de SF; el que nos ocupa es el ejercicio de exponer cuáles fueron los procedimientos que nosotros utilizamos para acercarnos al problema, en una obra específica.

Un hecho que es importante resaltar, es que este ejercicio de escritura y análisis, se realiza de forma posterior al montaje de la obra. ADMETDLS se llevó a la escena en el año 2013.

En el marco del proceso de escenificación del texto dramático, se desarrolló todo el material referencial del presente trabajo, es decir, lo contenido en páginas anteriores, sin embargo este rastreo metodológico se hace durante los años 2021 y 2022, casi una década después. ADMETDLS fue la primera dramaturgia y puesta en escena del autor, en torno al género de la Ciencia Ficción, sin embargo, éste tema ha sido motivo de estudio y trabajo por parte de quien escribe.

Después de ADMETDLS, el aprendizaje de dicho proceso ha sido aplicado, y enriquecido de múltiples formas, y muchos de los postulados enumerados en las conclusiones de este trabajo, se han puesto a prueba, muchos de ellos en la compañía **Teatro Musical de Colombia**, donde el autor trabajó produciendo material dramático entre 2017 y 2020, y sobre todo en el colectivo **Teatro el Nombre**, bajo la dirección del autor, donde lo fantástico ha sido tema de estudio, investigación y creación en cada trabajo, como por ejemplo en la obra MULTIVERNO, de 2020, que recibió estímulo a la creación en teatro de sala por parte de la Secretaría de Cultura del municipio de Medellín; esa pieza, ambientada en los principales tópicos de la ciencia ficción alrededor de los reptilianos, y las teorías de conspiración, fué una consecuencia directa de este trabajo.

Dejando de lado por un momento las connotaciones rituales y conviviales del acontecimiento escénico, llamamos por un momento la atención hacia su carácter más artificioso y más sintético para analizar el acto escénico por sus dispositivos y efectos en el paradigma representativo:

En el teatro de sala todo es intencionado: el edificio ha sido construido y acondicionado para propiciar la experiencia teatral, y para metamorfosearse y adaptarse a las diversas piezas con sus infinitas peculiaridades, el público ha sido citado en una fecha específica, a una hora específica, que se han planeado con antelación, y es invitado (a veces) cordialmente, a apagar su celular y dispositivos electrónicos, todo ello con el objetivo de que se desconecte de sus preocupaciones habituales durante el tiempo que dure la representación; es por ello que toda la experiencia pretende ser un constructo consciente (y falla en dicha pretensión, por obra de aquella matriz convivial y ritualística inherente, que sólo como parte de nuestro análisis, omitimos de momento); cuando llega a la sala, el espectador ha sido influenciado de antemano por el título de la obra, por la publicidad gráfica o las fotografías e imágenes difundidas a través de medios analógicos y digitales, y en muchos casos, incluso se le ha entregado un programa de mano, que le servirá como carta de navegación. En esa matriz representativa, el teatro es un instrumento tecnológico, esto es un dispositivo humano, donde un grupo de personas, con unos roles específicos y articulados, y utilizando diversas herramientas y recursos, ejecutan una serie de acciones para conseguir sobre otras personas, un fin específico (del fin que se pretende obtener con este intercambio, se ocupan los géneros dramáticos); nos parece adecuado entonces observar el acto escénico al interior de la sala de teatro, y en una matriz representativa, a la luz de la metáfora de un reloj: este nos ofrece la visión de una acción ordenada y con sentido completo, en la que cada una de las agujas se mueve a un ritmo diferente por el espacio, y aún así, todo el tiempo, las tres están configurando un lenguaje con sus propias gramáticas, que emite un objeto de la enunciación común: el paso del tiempo, representado

en la hora. Para que ello ocurra, no solo las agujas son fundamentales, sino toda una suerte de elementos y procedimientos que ocurren por detrás del panel numérico, es decir, *tras escena*, sin los cuales lo que vemos en la parte frontal no ocurriría. ¿Cuántos movimientos y dispositivos se articulan para conformar el acto escénico? ¿Cuántos pasan inadvertidos para el espectador durante el funcionamiento de la maquinaria?

Durante un acto escénico en una sala de teatro, estamos ante el esfuerzo deliberado de bombardearnos con una gran cantidad de signos de manera simultánea, y de prepararnos lo suficiente para que nos exponamos a ellos del modo más sensible, esto es, lo más vulnerables posible, con las “porosidades” expuestas, entendiendo estas porosidades en el sentido en que las plantea Katya Mandoki (2006) al definir los contornos de la estética en su PROSAICA II, *“Esta porosidad a los estímulos del medio ambiente constituyen la condición de estesis o sensibilidad en los seres vivos antes, durante y después de desencadenar procesos de semiosis”*. (p 14)

El vestuario de los personajes, la escenografía, las líneas del texto, las inflexiones de los actos de habla, el ritmo, la iluminación, la música... todo ello está dispuesto allí, como parte de una máquina expresiva y comunicativa cuyo objeto de la enunciación, es la creación de una extensión de la realidad, cambiante y subjetiva, de naturaleza, “*poética*”.

*“(...) la Poética artística, valga la redundancia, sería el examen de la obra artística desde el interior, con sus propias reglas e idiolectos de configuración”*.

(Mandoki, 2006 p57)

Para llevar a cabo dicho “examen”, que nosotros preferimos llamar *análisis*, siempre y cuando es un ejercicio recopilatorio y de carácter reflexivo posterior al hecho escénico, más que una valoración, nos valemos de la ruta propuesta por Mandoki en Prosaica II, por que es, bajo la perspectiva del creador-investigador, la que mejor abarca las complejidades y paradojas del acontecimiento escénico.

*“La socioestética, a su vez, podrá enfocar dos objetos de estudio particulares: la Poética como las prácticas de producción y recepción estética en el arte, y la Prosaica entendida como las prácticas de producción y recepción estética en la vida cotidiana”.*

(Mandoki, 2006 p16)

Durante la mayor parte de dicho texto, la autora estudia los intercambios estéticos en la vida cotidiana, y para ello desarrolla el *Modelo Octádico para los Intercambios Estéticos*, que nosotros aprovecharemos para, en este caso, dar una mirada cartográfica a lo que fue el proceso de puesta en escena de la obra ADMETDLS, en el marco de la pregunta problematizadora: *¿Cómo abordar una dramaturgia de ciencia ficción desde el teatro de sala?*

Nuestro objetivo no es traducir los conceptos de la prosaica al marco de la poética, porque como lo expresa la autora, ambas son manifestaciones distintas de nuestra capacidad sensible (porosidad). Para definiciones más copiosas, recomendamos al lector referirse directamente al texto Prosaica II de Katya Mandoki (2006); el nuestro, es un ejercicio cartográfico, metodológico, que se basa más en “fotografiar” o “proyectar”, que en definir.

El modelo de Katia Mandoki consiste en la proyección de dos coordenadas cartográficas, una relacionada con la forma en que los actos de valoración se transmiten, y otra, con la actitud que adoptan; en el campo de la semiótica, estas coordenadas se corresponden con el eje de lo *signico*, y el eje de lo *simbólico*, que para el caso de la estética son definidos por la investigadora como “coordenada de la retórica” y “coordenada de la dramática”. La relación entre ambas coordenadas, permite ubicar en una suerte de mapa los distintos tipos de intercambios estéticos entre los individuos y su entorno.

*“Por intercambio estético entenderé a los procesos de sustitución o conversión,*

*equivalencia y continuidad en las relaciones que el sujeto establece consigo mismo, con los otros y con su entorno a través de enunciados que ponen en juego identidades individuales y grupales en términos de su valorización (...) En tales actos hay una actitud o talante que denominaré dramática y hay modos de comunicarla o retórica (...) La dramática impulsa a la retórica y ésta configura a la dramática. La primera incita y la segunda conforma a la comunicación estética. (...) La retórica desde la que analizaremos la Prosaica está constituida por cuatro registros o canales de intercambio de enunciados estéticos: el registro léxico (por sintagmas verbales sean orales o escritos, entre los cuales estarían también los números y otros signos abstractos o códigos duros), el somático (despliegue corporal, los gestos, la postura, la expresión facial, el olor, la temperatura y talla del cuerpo), el acústico (o sonoro como en la entonación, volumen, timbre y textura de voz) y el escópico (que puede ser visual, espacial, topológico, escenográfico, de utilería y vestuario). (...) A la otra coordenada del modelo de la socioestética (que puede aplicarse tanto a la Poética como a la Prosaica) la he denominado dramática, ya que consiste en actitudes, talante, impulsos y desplantes de energía en la comunicación estética. Es “dramática” porque el término viene de acción, actuar”. (Mandoki, 2006 p19-24)*

En lo sucesivo, ocuparemos nuestros esfuerzos en proyectar la manera en que se desarrolló la “estética” propia de la obra ADMETDLS durante su proceso de montaje, a la luz de este modelo octádico, agrupando los objetos de valoración según su forma y su canal de transmisión, esto es, a través de la coordenada retórica.

*El registro Léxico (Por sintagmas verbales ya sean orales o escritos, entre los cuales estarían también los números y otros signos abstractos o códigos duros), El somático (despliegue corporal, los gestos, la postura, la expresión facial, el olor la temperatura y la talla del cuerpo), el acústico (o sonoro como en la entonación, el volumen, timbre y textura de voz) y el escópico (que puede ser visual, espacial, topológico, escenográfico, de utilería y vestuario) (Mandoki, 2001 p17)*

A continuación, procuraremos dar cuenta de cómo fueron abordados cada uno de estos registros, y de la manera en que se entrelazan con la coordenada de la dramática, compuesta por los siguientes aspectos, dedicados a expresar la “cantidad y calidad” de la fuerza en cada uno de esos registros: *proxémica, cinética, enfática, y fluxión*.

*La proxémica (del latín proximitas, cercanía) (...) analizaremos el comportamiento proxémico como una de las modalidades de la coordenada de la dramática referida exclusivamente a la proximidad positiva o negativa, es decir, cercanía o distancia. Además hay que subrayar que la proxémica así entendida se expresa no sólo por la somática, sino también por los otros registros de la retórica: léxica, acústica y escópica. (...) La segunda modalidad dramática es la cinética (del griego kinema, movimiento) y se refiere al dinamismo, estabilidad y solidez de los sintagmas en cada registro. En la cinética, el ritmo caracteriza al orden y regularidad, movimiento, lentitud solemne y ceremoniosa o vivacidad alegre y vertiginosa. Sin la modalidad cinética, tanto el juego como la estética son inconcebibles (...) La enfática (del griego emfatikós enérgico, fuerte) se refiere al acento, foco o intensidad de energía en un aspecto o lugar particular de un enunciado. En todo sintagma estético, hay elementos en los que se carga mayor energía que en otros, aquéllos donde hay mayor vehemencia o se singularizan por tener mayor importancia; esos serán los aspectos enfáticos. Podemos movernos en un espectro que va desde lo carente de énfasis o sintagmas no marcados hasta lo intensamente enfático o marcado. El énfasis puede relacionarse con mayor o menor densidad o condensación de sentido, es decir, de energía por el eje de lo simbólico. (...) Entiendo por fluxión a la modalidad dramática de abrir o cerrar, tensar o relajar, gastar o contener, disipar o controlar energía, materia o tiempo a través de los sintagmas. El término viene del latín fluxio, que fluye. Lo elegí para describir los actos de retención o expulsión, de*

*control o liberación, dilatación y contracción de energía, tiempo o materia en un intercambio social. (Mandoki, 2006 p39-44)*

En el registro escópico, se incluyen todos los sintagmas visuales de la representación; estos van desde el vestuario, la escenografía, el maquillaje, y los efectos visuales, a los principios seguidos para la composición de la imagen escénica; en el registro léxico se expondrán los códigos fundamentales de la dramaturgia de ADMETDLS, se disertará sobre la utilización que se hizo del lenguaje computacional durante su proceso de escritura, y se analizará el texto a nivel semiótico, así como las estrategias implementadas con el equipo de actores para lograr una comprensión profunda de la dramaturgia y su posterior interpretación por medio de la palabra hablada; en el recurso acústico se dará cuenta del proceso emprendido para la realización de la música de la obra y sus efectos auditivos, y en el registro somático (no menos importante por nombrarle al final, sino lo contrario) se disertará sobre el trabajo del actor, se plasmarán los procedimientos emprendidos con el fin de lograr unas gramáticas gestuales y unos lenguajes corporales que pudiesen dar vida al universo que plantea la obra a nivel ficcional.

#### **4: HACIA UNA ESTÉTICA PARA ADMETDLS:**

Haremos una recorrido por los sintagmas estéticos que componen la puesta en escena de ADMETDLS, en cada uno de los registros retóricos, y nos extenderemos en las estrategias que usamos en su momento para abordarlas, que tienen implicaciones en la coordenada de la *dramática* y sus modalidades, sin emplear inicialmente las categorías

propuestas por Mandoki, de carácter binario (abierto - cerrado, dinámico - estático, etc) para ofrecer descripciones cualitativas del tratamiento de cada sintagma, y finalmente, en el tópico siguiente de este trabajo, utilizaremos las categorías que propone la autora para elaborar un mapa estético de la puesta en escena.

#### 4.1: REGISTRO LÉXICO

*El registro léxico de la retórica está indicando la comunicación mediada por códigos predominantemente verbales, sean orales o escritos, para la producción de efectos estéticos. Se trata de lo que Jakobson denominó como la "función estética del lenguaje" que se caracteriza por un énfasis o cuidado en la forma misma de un mensaje de índole verbal. Tanto en la literatura como en otras manifestaciones líricas y poéticas, el cuidado sobre la forma en que se presenta un mensaje verbal es fundamental para el efecto estético que produce en la recepción. En la poética, la letra de la música operística o coral, la poesía y la literatura, los parlamentos en el cine y el teatro conforman el registro léxico. (Mandoki 2001 p19)*

##### 4.1.1: El rol del texto dramático

Iniciamos a estudiar los modelos sintagmáticos de ADMETDLS por el registro léxico, debido a que el texto fue el primer detonante a la hora de emprender la creación del universo escénico. No es una dramaturgia de carácter convencional: y los acontecimientos no siguen una estructura aristotélica, aunque exista un argumento; está escrita en un lenguaje que aspira unas veces a lo maquínico y otras a lo pictográfico, las palabras de los

personajes se limitan al menor número de posible para cada cosa y la trama está llena de imágenes de carácter fantástico que se consignan en las acotaciones. (VER ANEXO 1)

**Ciudad en ruinas:** *Tras la densa capa de gases atmosféricos, el sol de la tarde proyecta aún algunos rayos anaranjados antes de hundirse por completo tras un horizonte negro y accidentado. En medio de las enormes edificaciones deterioradas, cuerpos mecánicos en desuso se mezclan con residuos industriales formando un gran montículo.* (ADMETDLS)

*Al fondo el cielo azul profundo reposa sobre un horizonte absolutamente plano y liso. El mar inmóvil yace sobre la arena como un animal muerto. Desde la playa hasta el horizonte, cientos de formas luminosas vibran sobre el agua produciendo un sonido constante y envolvente.* (ADMETDLS)

En algún momento temprano durante su proceso de escritura, se presentó una dificultad que no era propiamente de carácter artístico pero que supuso a una parada en el camino: Se pretendía trasladar al escenario la sensación de fascinación del autor por las narrativas de SF y compartirla con un público, pero los referentes no eran precisamente teatrales, debido a su escasa producción y documentación; provenían del cine y de la narrativa donde existen menos limitaciones en la creación de imágenes. Se pretendía capturar al interior de la realidad inmediata del escenario universos como los de las novelas de Asimov, donde las tramas ocupan miles de siglos y millones de años luz; Stanley Kubrick y su monumental *2001 A Space Odyssey* aportaron grandes pistas sobre la manera en que esas fábulas podían volverse acción y acontecimiento, pero aún así el referente reñía con las condiciones propias del teatro, las mismas que como hemos vistas, Checa ha nombrado como sus “especificidades”; En un diálogo al respecto con el asesor del proyecto Eduardo

Sánchez Medina, en el marco de una asesoría del proyecto de práctica artística que condujo a la composición del texto dramático, él señaló la diferencia entre el texto teatral y la realidad de la puesta en escena. El maestro sugirió despreocuparse por el momento del montaje de la obra. “Si no te desentendes temporalmente de la responsabilidad de dirigirla y producirla más adelante no podrás escribir ahora la obra que quieres y necesitas escribir”. Este tipo de gestos fueron algunos de los aportes más importantes del maestro a este trabajo: primar la necesidad y curiosidad artística sobre las posibles limitaciones de la quijotesca empresa. Si bien la idea en general de la obra le resultaba intrincada y un poco ajena, supo mirar con respeto los trayectos recorridos y desde su profundo conocimiento sobre los mecanismos de la dramaturgia y la puesta en escena, supo orientar el trabajo con una premisa: No importaba si la obra hablaba de robots en un planeta distante o de príncipes y reyes en dinamarca, la célula fundamental del drama siempre sería la acción.

Entender en ese momento que el texto dramático y la representación escénica aunque están emparentados y son codependientes, requieren de modelos sintagmáticos y procedimientos diferentes, aportó a la creación la libertad para escribir con tranquilidad, y sobre todo, aportó una gran claridad acerca de la manera en que se abordaría el texto dramático una vez escrito: Al texto lo que es del texto, y a la escena lo de la escena. Durante el proceso escritural el autor se liberaría de la tensionante tarea de pensar en el montaje; y durante el montaje, vería el texto como un insumo del cual partir, no como un lugar al cual llegar. Lo contrario, es decir, tener el texto como lugar de llegada y no de partida, hubiese sido fatídico para una obra como ésta, en donde la dramaturgia nos sugiere espacios y situaciones imposibles de recrear de manera realista sobre el escenario. Dicho procedimiento habría requerido forzar a los actores y a todo el equipo a cumplir con una idea preconcebida de la obra generada en el proceso escritural; hubiese sido una tarea fallida y motivo de una enorme frustración. Por el contrario, al tomar el texto dramático como

un lugar de partida para crear algo diferente, desconociendo el lugar de llegada, permitió abordar cada reto que suponía el texto con una mirada fresca, usando las herramientas mismas del teatro para buscar una resolución para cada momento y situación. De este modo el texto no tiranizaría el desarrollo de la puesta, sino que sería el insumo inicial, el primer cimiento para aquella realidad atípica que se pretendía crear sobre las tablas.

En lo que viene, se llevarán a cabo fundamente tres tareas: la primera es exponer la pieza dramática, ese texto que es a la vez un manual técnico para la reproducción de una experiencia escénica, y una obra de carácter literario; la segunda tarea será diseccionarla un poco (no sin dolor) y la tercera, dar cuenta de las estrategias implementadas para la puesta en escena y la transformación del texto escrito en acción.

#### 4.1.2: Sinopsis

La siguiente es la sinopsis de la obra como tal como se publicó en redes sociales para su temporada de estreno en Fractal Teatro:

Almas de metal en Tiempo de los Sentidos, es una pieza teatral de ciencia ficción que exhibe una visión de futuro en la que los habitantes de un planeta altamente tecnificado y catastróficamente moribundo, optan por llevar existencias virtuales, placenteras e inmortales en un plano hiperreal conocido como la SOFTWORLD. convirtiendo su deteriorado planeta en un desierto lleno de cuerpos vacíos: la HARDWORLD. ¿Qué lugar pasa a ocupar nuestro cuerpo y nuestra realidad referencial en un tiempo en que convivimos con la idea de Nickname, ávatar, perfil, player, y otros tantos sustitutos del yo? @Imas de Metal en Tiempo de los Sentidos nos plantea este paisaje disfrazado de futuro lejano, para plantearnos una pregunta distanciada por nuestro presente inmediato. El

lenguaje de la pieza es de la conectividad, de las redes, de la crisis energética, e inevitablemente, el de las almas.

#### 4.1.3: Fábula

ADMETDLS plantea un mundo dividido en dos realidades que coexisten: Una de carácter físico y análogo, en donde los seres conscientes habitan cuerpos robóticos, llamada Hardworld; y la otra virtual, eterna, y desligada de las limitaciones de la existencia física, llamada Softworld. Tras un desastre ecológico, la mayoría de la población de ese mundo opta por una existencia en la softworld dejando abandonado el mundo físico, mientras otros pocos se aferran a permanecer en él y habitar sus cuerpos mecánicos. En ese contexto, que es narrado oralmente en un prólogo al principio de la obra, la dramaturgia presenta una serie de historias que enlazan a un grupo de personajes, que viven en un constante estado de confusión en el filo entre estas dos formas de existir. En la Hardworld seguiremos la historia de ÁIZEK39, un ser que se aferra a su existencia física, pero se niega a la idea de quedarse solo, lo que le lleva a crear una copia de sí mismo en un cuerpo robótico. En la Softworld por su parte, seguiremos la historia de JULES11 y sus amigos, que sumidos en una existencia virtual de posibilidades ilimitadas, se pasan la eternidad jugando en un mar inexistente.

#### 4.1.4: Planteamiento general.

Como narramos en la fábula, ADMETDLS es una obra que ilustra una existencia binaria. Sus personajes están divididos, cercenados por la mitad. Hardworld y Softworld se presentan como dos estados opuestos de la existencia, y sus personajes se quedan

atrapados en la encrucijada entre ambos. No se trata de una pieza de estructura aristotélica, y por ende, no está sujeta a una idea convencional de la acción dramática. La mayor parte de la pieza, los sucesos ocurren para ilustrar estados.

#### 4.1.5: El lenguaje.

Me inquietaba la manera en que las redes sociales y las plataformas de mensajería han impactado la forma en que las personas se relacionan. En ese momento, tenía una percepción bastante pesimista de la situación que terminó viéndose reflejada a lo largo de toda la dramaturgia. Tenía miedo a la deshumanización en las relaciones, por lo cual quise plantear un universo donde la vida estuviera tan intervenida por la tecnología que el contacto entre las personas fuese limitado al lenguaje, y este a su vez, por esa misma carencia de contacto, fuese mecánico. En la búsqueda de dicho efecto, utilizamos varias estrategias:

##### 4.1.5.1: La Hardworld, comunicación rápida y efectiva.

En las escenas de la obra que ocurren en el mundo físico, se buscó desarrollar un lenguaje rápido, esticomítico; esto con el objetivo de generar una comunicación muy ágil y carente de emocionalidad. Este procedimiento se manifiesta en la ausencia de signos de exclamación en todo el texto dramático. Los personajes tratan de darse a entender a los otros de forma efectiva (sin que necesariamente lo logren) y recurren frecuentemente a estructuras verbales procedentes del lenguaje computacional. Usando el lenguaje de un modo computacional, los personajes de la obra Incurrir en paradojas argumentativas simples, derivadas de las limitaciones que una comunicación como esta presenta para comunicar expresiones de humanidad como las emociones, y los sentimientos.

#### 4.1.5.2: El lenguaje de la Social Media.

En las escenas de la Softworld los personajes se expresan de un modo muy diferente. Sus réplicas también son breves, pero su brevedad deriva en la liviandad de la interacción. Hablan en un presente continuo que no pueden romper, expresando emociones fugaces a través de sus expresiones más mínimas: Los emoticones: Caracteres adaptados para expresar emociones básicas. De esta manera, la comunicación en estas escenas es superflua, y fugaz, y el universo entero se pone en riesgo cada que alguna de las fuerzas en tensión pretende escapar de este tiempo no lineal, por medio del peso de la palabra. En estas escenas la virtualidad se expresa a través del lenguaje. Los personajes no están en ninguna parte, pero a partir de su conversación textual, crean un presente continuo, a través de la imagen y la acción narrada.

#### 4.1.6: La sintaxis como máquina.

Desde la dramaturgia se evidencia ya un afán por establecer diferencias entre ambas espacialidades como planos de realidad distintos en la lógica de la puesta en escena: Los títulos de las escenas -planteados como líneas de comando cercanas a las de los sistemas GNU/UNIX- anuncian siempre en cual de estos dos universos se va a localizar la acción. Aquí tenemos los títulos de dos de las escenas: **mhal@HARDWORLD: /copia\$** y **mhal@SOFTWORLD: /simulacro#** Donde los caracteres previos a la arroba (@) constituyen el nombre del usuario que ejecuta una acción: en este caso se trata de las letras iniciales del nombre del autor; los caracteres posteriores a la arroba definen el dominio, el lugar en que se localiza la acción específica, que aquí serían los dos posibles planos de

realidad; y los caracteres situados tras el slash (/) definen el archivo en concreto que se está ejecutando, que a nuestro caso, sería el nombre particular de cada escena o cuadro: una palabra que condense su sentido.

Esa intención de dualizar está también registrada en la manera en que están expresadas las acotaciones iniciales de los cuadros en el texto dramático. Mientras para las escenas de la hardworld las acotaciones describen paisajes definidos, con imágenes, temporalidades y acciones concretas; las acotaciones de la Softworld son generales. Esbozan solo paisajes sin entrar a ser demasiado descriptivas:

Acotación inicial de [mhal@HARDWORLD:/energía\\$](#) :

*“Ciudad en ruinas: Tras la densa capa de gases atmosféricos, el sol de la tarde proyecta aún algunos rayos anaranjados antes de hundirse por completo tras un horizonte negro y accidentado. En medio de las enormes edificaciones deterioradas, cuerpos mecánicos en desuso se mezclan con residuos industriales formando un gran montículo. KAREL4 yace apoyado en un montón de escombros con la mirada perdida en un punto fijo. Sus globos oculares emiten una luz verde, débil y titilante que llena el espacio de sombras. Largo silencio. Finalmente algo se mueve entre los desechos. Emerge la cabeza de ÁIZEK39 iluminando el espacio de un verde brillante con el resplandor de sus globos oculares. KAREL4 se gira hacia él. Silencio”*

Acotación inicial de [mhal@SOFTWORLD:/simulacro#](#) :

*“La playa: Al fondo el cielo azul profundo reposa sobre un horizonte absolutamente plano y liso. El mar inmóvil yace sobre la arena como un animal muerto. Desde la playa hasta el horizonte, cientos de formas luminosas vibran sobre el agua produciendo un sonido*

*constante y envolvente. Entre ellas: CLARKE64, CAPEK92 y KAREL4, quienes también vibran, separados uno de otro, perdidos entre la multitud de @LMAS. “*

## 4.2: REGISTRO ESCÓPICO

*El término de “escópica” deriva del griego Skopía que significa observar, ver, mirar. Por ello el registro escópico se refiere a la puesta a la vista a través de la construcción de sintagmas de componentes espaciales, visuales, objetuales como vestuario, utilería, maquillaje y escenografía (Setting en términos de Goffman) para lograr la sensibilidad. (Mandoki 2001 p19)*

### 4.2.1: Referentes

Para Regis Debray la imagen es un medio de difusión más ágil que la palabra. Eso explica el hecho de que el lenguaje alfabético sea muy posterior a la aparición de los antiguos pictogramas e ideogramas que comenzaron a aparecer ya durante el periodo paleolítico. La imagen es inmediata, y si es contundente, puede comunicar y hacer sentir más que cualquier otro registro. Reza la sabiduría popular: “Una imagen vale más que mil palabras.

Con el objetivo de construir un universo visual se invitó a dos artistas visuales al equipo de creación: Laura Uribe, cosplayer y artista plástico, y Leonargo Guerrero, ilustrador. Con ellos se emprendió una búsqueda en la que se exploraron las imágenes clichés del cine, y subgéneros de la ciencia ficción como lo son el Steampunk, el Cyberpunk el Atompunk, y la Space Opera. Se pretendía desarrollar un entorno visual que por sí mismo

diera cuenta del género narrativo en que estábamos navegando. La siguiente es una lista de películas y productos audiovisuales que sirvieron como enciclopedia de imágenes:

Mad Max (Película de George Miller. 1979)

Power Rangers (Serie televisiva infantil. 1993)

Bad Romance (Videoclip de Lady Gaga. 2009)

Tron (Película de Steven Lisberger. 1982)

Gandahar y los años luz (Película de René Laloux, ilustrada por Moebius. 1987)

Star Wars (Saga cinematográfica de George Lucas. 1977 al presente)

Star Trek (Saga televisiva de Gene Roddenberry. 1968 al presente)

VR Troopers (Serie animada infantil. 1997)

All is Full of Love (Videoclip de Bjork. 2010)

#### 4.2.2: Las ilustraciones de Leonardo Guerrero.

Motivado por una apasionada lectura del texto dramático, el ilustrador nos obsequió una serie de imágenes en estilo “manga” que nos dieron un punto de partida muy importante para configurar un universo visual, y fueron usadas posteriormente en la difusión del espectáculo: (VER ANEXO 6)

#### 4.2.3 La Plástica Escénica: Vestuario.

Tanto en la HARDWORLD como en la SOFTWORLD, buscamos quitar a las fuerzas en tensión, la identificación con un género o algún rasgo identitario muy marcado, sin el

objetivo de ocultarlos tampoco, sino entendiendo las diferencias físicas entre los actores como algo natural y orgánico. El Universo de la obra es sobre todo eficaz. Desde allí partimos para construir una uniformidad en ambas realidades, cada una, compuesta por elementos de su propio paradigma. Como en otros registros, el universo físico HARDWORLD, fue abordado por medio de elementos pesados, cascos, botas, colores metálicos y negro. En SOFTWORLD por su parte, el vestuario estuvo compuesto por la misma base, combinada con materiales ligeros de color blanco, que resaltarán al usar las cámaras para transmitir en imagen nocturna. (VER ANEXO 8)

#### 4.2.4: La plástica escénica: Escenografía.

En función de ser coherentes con lo planteado en el marco teórico de éste trabajo, para la elaboración de la escenografía, se partió de la simpleza, tanto de objetos como de efectos. Nuestra intención era que la carga del espacio, fuera simbólica y semiótica más que otra cosa.

La escenografía de la obra estaba toda contenida en los siguientes objetos:

- Fondo sin fin blanco.
- Dos cubos de 70x70x70
- Tres sillas adaptadas con soporte para cámara.
- Tres cámaras de visión nocturna.
- Sistema cerrado de Televisión.

Por únicos objetos se contó con dos cubos iguales, que cambiando de disposición y locación durante todas las escenas, ayudaron a configurar los diferentes espacios del

universo escénico que nombramos como HARDWORLD. Nuestro insumo fundamental a la hora de recrear espacios y sensaciones fueron los cuerpos del equipo de actores, que por medio de un cuidadoso estudio de las gramáticas gestuales, contribuyeron a la creación de una “Gramática del espacio”

La obra plantea un mundo lleno de cuerpos inutilizados, una suerte de “cementerio robótico”. Para ello, todos los cuerpos, participan de las escenas de HARDWORLD como la escenografía viva de aquel paraje muerto.

En las escenas de SOFTWORLD el tratamiento es muy diferente: El escenario está vacío, y los actores están sentados entre las gradas del público, distanciados unos de otros. Sus sillas están adaptadas para soportar una cámara de visión nocturna que enfoca directamente a su rostro. Las caras se proyectan amplificadas sobre el ciclorama del fondo, configurando el siguiente juego semiótico: **Lo que ocurre en el escenario, no tiene cabida en el espacio real.** Los actores están distantes uno del otro a nivel espacial, ni siquiera están sobre el escenario, pero la transmisión de sus rostros en tiempo real, configura sobre el escenario un “Virtual” que sucede junto y en frente de los espectadores.

Con este forzamiento, dimos cumplimiento a la premisa que hemos seguido durante todo el trabajo: Cuando hablamos de la tecnología, nos expresamos por medio de herramientas tecnológicas, y cuando hablamos del cuerpo, lo expresamos a través de las técnicas del cuerpo que ofrece la matriz del teatro físico.

#### 4.2.5: La plástica escénica: Maquillaje.

La propuesta de maquillaje de ADMETDLS fue muy sobria y tranquila, fundamentalmente por el forzamiento de las cámaras de visión nocturna. queríamos resaltar el gesto sin “deshumanizarlo” para lo que se usaron perfilaciones y contornos básicos de

rostro. En sí mismo, el efecto de visión nocturna de las cámaras en el cuadro de la softworld, imponía al rostro un juego de color y sombras y daba a los ojos una luminocidad que nos pareció interesante por remitir a ciertos tópicos del cine del género.

#### 4.2.6: La plástica Escénica: Iluminación.

El diseño de iluminación de la obra, es una creación de Felipe Ortiz Uribe. Como en el resto de la propuesta, luminicamente tenemos también dos universos claramente diferenciados. La HARDWORLD se iluminó a partir de tonos ámbar, que resaltaran la sensación de aridez y sequedad propias del imaginario de los parajes apocalípticos de películas como Mad Max. La SOFTWORLD en cambio se iluminó con colores fríos que provenían directamente de la bombilla del proyector, que plasmaba el rostro amplificado de los actores en visión nocturna, sobre la tela blanca del ciclorama de fondo.

Utilizamos la luz como recurso retórico para sintetizar elementos de carácter narrativo de la dramaturgia que hubiesen requerido de dispositivos técnicos complejos para darles una interpretación literal. De ese modo, la “Señal” a la que se conectan los personajes, es un círculo de luz roja que titila en medio del cielo, y el mar, es un despliegue de verdes y azules sobre el ciclorama en movimiento. (VER ANEXO 7)

#### 4.2.7: La plástica escénica: Composición.

El primer ejercicio de composición se desarrolló a partir de los cuerpos de los actores en el espacio vacío. Al iniciar el proceso de montaje de cada escena (por lo menos

para el plano de la Hardworld), se definía una imagen inicial: un estado de los cuerpos en el espacio. Se opta a lo largo de los cuadros por las posiciones estáticas y sostenidas.

Para la primera escena [mhal@HARDWORLD:/energía\\$](#), se plantea el objetivo de crear desde los cuerpos una imagen post apocalíptica que de cuenta del estado de esa realidad. Nuestros referentes más cercanos son cinematográficos: Las películas Nine, Terminator, Yo robot. A todas ellas es posible agruparlas como películas cyberpunk. Se arma a partir de los cuerpos de los actores un montículo que sirve como utilería, escenografía y contexto de la acción escénica. Exploraciones constantes y concienzudas sobre esa imagen, variaciones, y diversas improvisaciones, terminaron depurándola. Finalmente se refuerza la imagen a partir del uso de cabezas prótesis en las manos de los actores para generar la sensación de que hay muchos mas cuerpos y de una iluminación tenue y ambar que nos sugieren una temperatura y una hora del día.

En la segunda: [mhal@SOFTWORLD:/materia#](#) se establece la resolución para las escenas de la softworld. En esto deberemos fijar la mirada un momento, porque aquí el asunto toma una dirección de carácter más conceptual. La inclusión de recursos tecnológicos dota a la escena de unas características particulares: los dos actores están sentados de espaldas al público en unas sillas especiales distintas a las del público. En cada silla hay empotrada una cámara de visión nocturna. Los actores interaccionan uno al lado del otro son mirarse. Actúan frente a la cámara. Al frente en el telón de fondo aparece proyectada la imagen de las cámaras. La disposición de ambos recuadros hace parecer que ambos actores estuvieran interactuando, cuando en realidad están separados el uno del otro. Aquí, como ya se mencionó antes en varias ocasiones, se busca hablar de lo virtual desde lo virtual, por lo que optamos por un modo de producir una realidad simulada a través de la proyección que no corresponda al estado y ubicación real de los cuerpos. Los cuerpos

están quietos y no establecen relaciones dialécticas entre ambos; no pueden tocarse, acercarse ni sentirse, sin embargo la matriz tecnológica imperante les permite conectarse a un hiperreal (realidad proyectada) e interrelacionarse.

En [mhal@HARDWORLD:/copia\\$](#) la construcción y disposición de los actores en la escena es un guiño a un clásico de la literatura de ciencia ficción llevado al cine en múltiples ocasiones: Frankenstein. La imagen del doctor que trabaja e implanta órganos en un cuerpo abierto para luego darle vida a un monstruo que heredará su nombre, se transporta como motor generador al contexto de los cuerpos mecánicos y las almas informáticas.

Para [mhal@SOFTWORLD:/simulacro#](#) se usa la misma composición de la escena de softworld anterior, mas esta vez no con dos sino con tres actores que desarrollan una situación en torno a sus deseos de relacionarse y permanecer en el mar.

Finalmente, para [mhal@HARDWORLD:/evolucion](#) ( la escena más estática en la hardworld) la construcción de la imagen inicial se hizo literalmente, imaginando una pintura con el mar al fondo. Los actores están sentados uno al lado del otro de espaldas al público viendo la inmensidad del mar. Finalmente tras una elipsis temporales (de las que nos ocuparemos al hablar del recurso audiovisual de la obra) uno de los personajes se transforma en un ser místico. (VER ANEXO 5)

#### 4.3: REGISTRO ACÚSTICO

*La palabra “Acústica” se deriva del griego akouazesthai, que significa “escuchar”. El registro acústico se manifiesta así por escuchar o hacer escuchar los sonidos en general, sean la voz humana o animal, el ruido o la música y todo el rango de lo audible, incluso el silencio como sonido in absentia. (Mandoki 2001 p22)*

Hablar del registro acústico en el proceso de montaje de ADMETDLS, es básicamente hablar de tres unidades conectadas aunque independientes:

- La voz
- La música
- El silencio.

#### 4.3.1: La voz.

El trabajo de la voz, aunque forma parte del registro acústico, está directa e íntimamente relacionado con el registro léxico, del que bebe, y al que aporta siempre nuevas dimensiones y significados.

La propuesta de trabajo vocal para encontrar las voces de las fuerzas de tensión en la obra, y los paisajes sonoros que crea la interacción entre ellas, estuvo enfocada a limitar los actos de habla emotivos, que denotaran una relación orgánica entre lo que se dice, y la forma de decirlo. ADMETLS es una obra sobre cuerpos escindidos de los entes que los animan, que no logran contenerlos por completo, y que en la mayoría de los casos, no pueden expresarse de una forma natural, o genuina por medio del lenguaje al que pueden acceder y los medios que tienen para expresarse.

Tras expresiones como “Me gusta” o “Compartir” los personajes están accionando con la palabra, en sentidos más amplios que el significado directo de lo que dicen. En este orden de ideas, a partir de exploraciones con el equipo de trabajo, nos pareció que cada una de las propuestas que privilegiaban una interpretación emotiva, sin importar el tono, la emoción o la fuerza que se le imprimiera, nos alejaba del objetivo de representar en escena a unos seres atrapados al interior de sus propios cuerpos y de sus propias conciencias, en el limbo entre el ser y la máquina.

También fueron un rotundo fracaso las propuestas en las que indagamos imprimir algún efecto técnico a la voz, mediante distorciones amplificadas para hacerla “robótica”; aquellas voces terminaban por perdernos de la esencia de los actuantes de la obra, que claman por tener una identidad, y una certeza de realidad; el mismo fracaso resultaron las búsquedas en las que intentamos emular las voces de los robots del cine. Guiados por la intuición de que el camino era escindir igualmente lo que los personajes querían decir de lo que terminaban diciendo, encontramos que debíamos desarticular cada acto de habla de una expresión emotiva, y permitir el surgimiento de la imagen poética, como consecuencia de las imágenes mismas del texto, en relación con el interior de la fuerza, y el registro en su propio cuerpo de la tensión entre el deseo de expresarse libremente, y la incapacidad física, técnica y léxica de hacerlo. Una voz que no quita dramatismo, ni lo pone. Nuestro primer referente fueron las voces inexpresivas de las contestadoras digitales de servicio al cliente. No creo de ninguna manera que esto funcione para otras obras, sin embargo, dada la crisis del lenguaje en que están inmiscuidos los actuantes ADMETDLS, el referente fue muy eficaz. Buscamos construir interpretaciones textuales neutrales, provistas únicamente de un recurso emotivo: El silencio. Los diálogos de la dramaturgia son esticomfícos, y en cada lugar que hay un silencio, buscamos construir un acontecimiento. El silencio como momento “para procesar”, para “asimilar” que el otro, es distinto a mí y tiene otras motivaciones y necesidades. Para lograrlo en escena usamos tres estrategias:

- Creamos una rutina de calentamiento y entrenamiento vocal a partir de mantras tibetanos. En ellos encontramos la profundidad y trascendentalidad que queríamos para las voces de nuestros actuantes.
- Cantamos y pusimos en movimiento los mantras, con estructuras físicas simples enmarcadas en las gramáticas corporales del universo de la obra.

- Trabajamos la memorización del texto con forzamientos corporales como la privación de la vista, o el cuerpo en movimiento, buscando distanciar el texto de su significado directo.
- Buscamos crear tensión entre unas voces forzosamente neutras, y unas actuaciones profundamente emotivas a nivel interior. El personaje siente mucho, pero no puede decirlo, y en su incapacidad para expresarlo está parte de su tragedia.

Como complemento a los anteriores tópicos, parece conveniente hacer hincapié en el rol que tuvo el aprendizaje y puesta en práctica del canto de mantras tibetanos. Cuando quisimos encontrar unos registros vocales desprovistos completamente de emotividades que no derivaran del forzamiento del movimiento mismo del cuerpo o de la acción física, los mantras tibetanos fueron un referente crucial. En el canto del monje, la voz sigue una estructura predeterminada de articulaciones y alturas que se repite una y otra vez, de manera que las palabras articuladas pierden el sentido directo de su significado semántico y devienen en un mapa monorítmico de relieves vibratorios.

Inicialmente, indagamos calentando y entrenando la voz del equipo de actores por medio de rutinas, que además de los elementos convencionales del trabajo de la voz para puesta en escena (respiración, fonación, articulación) contemplaran el canto de mantras como elemento fundamental. “Om muni padme Om” fue el punto de partida. El objetivo del entrenamiento era lograr voces profundas, resonantes, plásticas y desprovistas de toda emotividad. Hacia el final del proceso comenzamos a reemplazar los mantras tibetanos por otros creados, en función de los textos de la obra y que finalmente llegaron a la propuesta escénica: Las palabras “Me gusta” “No me gusta” y “Compartir” se convirtieron en las estructuras fonéticas, para establecer relieves sonoros en busca de las voces que capturaran la profunda escisión que vivencian las fuerzas de ADMETDLS entre lo que quisieran decir, y las posibilidades que tienen para hacerlo.

#### 4.3.2: La Música.

La música de ADMETDLS, fue compuesta en su totalidad por Germán Arturo Gallego Valencia, utilizando medios digitales. Buscando seguir la premisa general del montaje, se acometieron las exploraciones musicales de las escenas de la SOFTWORLD usando sonoridades sintéticas, y las de la HARDWORLD usando sonidos analógicos, e instrumentos musicales.

- **Softworld:** Primaron los sonidos de origen electrónico, sintetizadores y paisajes músico-sonoros que evocaran los entornos de los videojuegos de ocho y dieciséis beats.
- **Hardworld:** Primaron los sonidos analógicos, algunos de ellos obtenidos por el mismo compositor de manera experimental utilizando elementos de ferretería. También se usaron instrumentos reales y algunos de ellos sintetizados.

La mayoría de los referentes para la composición fueron cinematográficos, por lo que el proceso de creación también lo fué. El compositor trabajó a partir de la captura en video de un ensayo general del espectáculo. Las escenas fueron cronometradas y medidas, y se compuso una pista de audio en bloque con la música incidental y los efectos de audio para cada escena. Este procedimiento resultaría fatidico en una obra de teatro convencional, donde exterminaría la posibilidad de evolucionar de la escena y sus ritmos, que hacen irrepetible cada representación; pero en el caso de ADMETDLS donde los actantes están al margen del tiempo, y se comportan de formas programáticas, el forzamiento de sincronizar la acción escénica de todos los cuerpos con la música y los

efectos de audio de forma precisa, funcionó a favor de nuestro propósito: que los actores vivenciaran el ritmo de la acción de una forma limitada, maquínica y predeterminada.

#### 4.3.3: El silencio.

Como hemos mencionado hace poco, el trabajo vocal de la pieza, consistió en proyectar la imposibilidad física de las fuerzas, para expresar acertadamente sus emociones, deseos, temores y motivaciones. Los actantes de la obra, están inmiscuidos en una crisis del lenguaje que supera sus posibilidades resolutivas. Sus cuerpos maquínicos tienen respuestas programáticas que simplifican sus emociones. Los “Emoyis” se vuelven pictogramas faciales, que condensan además de necesidades básicas, sus alterados estados emotivos. Mientras que sus deseos y temores están siempre al límite, sus manifestaciones faciales y verbales, no pueden romper los esquemas técnicos de la comunicación breve y eficaz. En esta obra, un “No” equivale a un monólogo. No hay sobresaltos, no hay gritos. La única posibilidad de afectar el texto es mediante el ritmo y la velocidad. Necesitábamos una estrategia que nos permitiera cargar ese sistema plano de fonemas, y el silencio apareció como el grito desgarrado del que no puede gritar. Las fuerzas de ADMETDLS no lloran, se bloquean, se quedan cargando, fallan, se quedan en blanco. Este descubrimiento llenó la pieza de silencios técnicos con diversos objetivos semióticos. ¿Qué implica para una máquina sensible, no tener los datos necesarios para expresar un proceso que tiene que ver consigo misma? La mitad de los textos de la obra, se dan al interior de la cabeza de los actantes, y se manifiestan en escena solo por medio de la

tensión, la mirada y el silencio. Podemos decir entonces que el silencio es la emoción inarticulada de las fuerzas, que sobrepasa el registro léxico. A veces el silencio es un grito, a veces es llanto, a veces es imposibilidad de comunicar de forma eficaz. Emprendimos un camino exploratorio que tenía el propósito de encontrar en la sencilla acción “silencio” un catálogo de sensaciones. La diferencia estaba en la energía y tensión con que se cargaba en cada caso la ausencia de sonido.

#### 4.4: REGISTRO SOMÁTICO

*Por el registro somático voy a entender al uso retórico del cuerpo (del griego soma que quiere decir cuerpo) para producir efectos de valorización. La estrategia somática correspondería a grandes rasgos, a lo que se ha denominado “body lenguaje”, “facial expressions”, “kinetics” y “non verbal communication”. El término “somática” resulta más apropiado para nuestros fines que los anteriores pues hay comunicación no verbal que no es somática, como la acústica y la escópica. (Mandoki 2001 p23)*

De acuerdo con la definición anterior, en el marco del montaje de ADMETDLS, cuando hablamos del registro somático, nos estamos refiriendo al trabajo del actor, y en específico, al trabajo de estos sobre sus cuerpos, y a las estrategias exploradas para conseguir una gramática gestual propia de la pieza, acorde al universo narrativo que propone la dramaturgia.

El entrenamiento y dirección de actores estuvo a cargo de Jhoan Manuel Ospina, quien formó parte del elenco y fungió como asistente de dirección durante todo el proyecto,

en el marco de su propio trabajo de grado, en el que registró de primera mano y a mayor profundidad, cada paraje del trayecto de dirección de actores.

El método de estudio elegido por Jhoan Manuel en su dirección de actores, fue la biomecánica, de Meyerhold. El objetivo era crear un training que adecuara físicamente a los actores a un estado donde pudieran ser “acróbatas del gesto” de manera que cada parte de su cuerpo estuviera relacionada hasta con el más mínimo movimiento.

La dirección de actores se centró en la creación de rutinas mecánicas, que alcanzaran la organicidad propia de la acción dramática, a partir de convenciones sobre el cuerpo exploradas primero sobre la mesa, y llevadas al espacio escénico después.

(VER ANEXO 3)

#### 4.4.1: Creación de una gramática corporal: Hardworld.

Se trabajaron macro estructuras físicas en torno a la segmentación de la acción, la fragmentación de movimiento, la contención, y la convención consciente.

Mediante diversas improvisaciones, exploramos la creación de gramáticas que respondieran a dichos principios. Tras el proceso explorativo, se definieron los elementos principales de dicha gramática: Angulosidad, silueta, control y eficacia.

**Angulosidad:** Los cuerpos cortan el espacio a través de líneas. Las articulaciones como codos y rodillas se “desarticulan” de brazos y piernas para proyectar vectores lineales al infinito. De este modo, ocupan amplias porciones de espacio. Cada articulación es un sistema autónomo de generación de estructuras cinéticas.

**Silueta:** La presencia de los cuerpos en el espacio, compone imágenes que devienen juegos escénicos y convenciones. Al limitar la palabra a su mínima expresión emotiva, se da al cuerpo un lugar privilegiado. Se procuró que las motivaciones de cada personaje en la

HARDWORLD, pudieran ser legibles a través de la silueta de su cuerpo. La sumatoria de estas siluetas, genera una composición que resulta a la vez pictórica y dramática.

**Control:** Como cuerpos maquínicos, las fuerzas de ADMETDLS requerían de gramáticas corporales extracotidianas; para ello el training procuró afianzar en cada artista el trabajo sobre el centro del cuerpo, y a partir de allí, desplazarlo hacia el centro motor del personaje. Este estudio permitió al elenco estudiar de manera consciente las motivaciones orgánicas y sus implicaciones mecánicas, para convertirlas luego en convenciones, obedeciendo al método elegido.

**Eficacia:** Del control, deviene que los cuerpos encuentran siempre la solución más efectiva y breve para resolver cada acción (aunque ello, como lo hemos dicho, nos haya requerido algunas veces afectar gramaticalmente las connotaciones anatómicas del cuerpo del artista). El desplazamiento entre dos puntos será siempre una línea recta a menos que exista un obstáculo, y en caso de haberlo, el desplazamiento será el menor número posible de líneas rectas. No hay traspies. Cuando un actante se mueve ya ha calculado las posibles variantes de su acción y elegido la ruta más eficaz. Cuando no lo logra, el sistema colapsa y viene la inmovilidad y el silencio, que es nuestra manera de encender el botón de pánico.

#### 4.4.2: Creación de una gramática corporal: Softworld.

En estas escenas, la cámara obra como agente magnificador que cierra la mirada del espectador a un detalle absoluto sobre la cara de los actores, haciendo de gestos mínimos como guiñar un ojo, una acción de tamaño descomunal. Es por ello que el gesto facial se vuelve el centro motor de todo el movimiento del cuerpo, que siguiendo los principios biomecánicos que hemos enunciado con anterioridad, debía estar vinculado totalmente hasta en la acción más diminuta. Para trabajar estas escenas, se partió más que de métodos o técnicas, de las rutinas que llegan a las academias teatrales de occidente

acerca de actores de tradiciones orientales que pasan eternas horas del día entrenando su mirada. se exploraron gramáticas faciales finas, consistentes en fragmentar gestos en sus componentes específicos, obtener el control de síntomas involuntarios como el paso de saliva y el parpadeo, y en general, nos entrenamos para crear “coreografías” de gestos faciales ante cámara, que siguieran los mismos principios biomecánicos que en la HARDWORLD se aplicaron a la totalidad del cuerpo: angulosidad, silueta, control y eficacia. Un elemento muy importante a considerar aquí, es que la dramaturgia misma al beber las alteraciones del lenguaje usadas en redes sociales, posee un sistema de códigos no verbales, de origen léxico que debieron ser resueltos desde el registro somático como acciones: se trata de los “emojis” expresados por sus abreviaturas textuales, para describir estados y reacciones, que en el cuerpo de las escenas, se insertan con la misma relevancia que una réplica de palabras articuladas

CAPEK92: ¡Estoy en el mar con mis amigos!

CLARKE64: Yo también :D

KAREL4: ㄟ

CAPEK92: ¿Qué pasa?

KAREL4: ¡Yo también estoy en el mar con mis amigos :P

CLARKE64: ¡Los tres estamos juntos en el mar!

CAPEK92: XD (*ADMETDLS. Escena: Simulacro*)

CAPEK92: :/

CLARKE64: ㄟ

KAREL4: :(

*(Silencio)*

**KAREL4:** Lanzo la esfera a CLARKE64.

**CLARKE64:** No juego más. Lanzo mi esfera a lo lejos. Se pierde en el azul del cielo.

**KAREL4:** :0

**CAPEK92:** :(

**CLARKE64:** U\_U

*(ADMETDLS. Escena: Simulacro)*

Resolver estos códigos lingüísticos, reconocibles como pictograma y como lexema, en el marco de la acción, nos planteó muchas preguntas. ¿Sería mejor insertarlos literalmente, como emoyis sobrepuestos sobre el rostro de los actores? Y en ese caso: ¿Debíamos hacerlo con un recurso digital tratando la imagen proyectada en la pantalla, o mediante una herramienta más teatral y analógica como una máscara? Finalmente, lo resolvimos con el insumo fundamental de nuestro hacer: El cuerpo. Cada emoyi fue estudiado a profundidad, y repetido de manera mecánica por el grupo de actores, creando una colección de signos que pudieran articularse entre ellos, y con las palabras articuladas. Cuando estos llegaron a la estructura de las escenas y se confrontaron con el espectador, fueron reconocidos fácilmente, y para sorpresa de todo el equipo creativo, generaron un efecto cómico que aligeró las escenas, y dio un agradable respiro a los turbados espectadores.

#### 4.4.3: La Carga.

Como hemos dicho desde el principio, este trabajo es el estudio de la relación entre

un contenido y un contenedor. A nivel dramático, se indaga en esta relación problemática entre el alma como esencia, y el cuerpo como receptáculo, a nivel investigativo son la ciencia ficción y el teatro ocupando los mismos roles; a nivel actoral el problema es idéntico: ¿Cómo habitar con algo vivo y orgánico, unas estructuras físicas y vocales, que beben de los cantos tibetanos, de las formas del teatro oriental, y de intrincadas metodologías de teatro físico con el único objetivo de privarlas de toda emotividad?

Este trabajo es a todas luces, desde su concepción, el registro de una danza entre el significante y el significado, en la que se pierde la claridad, de quién contiene a quién (de cual hermano empuñaba la quijada de burro)

En la búsqueda de ese estado de crisis entre la emotividad y la incapacidad para expresarla por medio de palabras o del cuerpo, nos sometimos como equipo creativo a diversas experiencias, una vez estuvo memorizado el texto dramático:

\* **Privación de la vista en desplazamiento:** Con un compañero cuidador como lazarillo, los artistas se desplazan por el espacio pasando el texto privados de la vista. Los lazarillos imponen cambios en el ritmo y la velocidad que tienen como objetivo poner a los que interlocutan en estado de alerta; la misión de estos es reprimir de sus voces y sus expresiones faciales cualquier síntoma emocional derivado del vértigo o el natural instinto de supervivencia que les reclama abrir los ojos, y evitar aquellos desplazamientos azarosos.  
(VER ANEXO 3)

\* **improvisación de escenas con emociones liberadas:** Se improvisaron las escenas permitiendo a los actores explorar versiones naturalistas de sus personajes, bajo la pregunta: ¿Si pudieran expresarlo, qué expresarían?

Se ha dejado el registro somático para el final, no por ser el menos importante, sino

precisamente, por ser el depositario y puente entre los demás, si se parte de la idea de que el insumo primigenio del teatro son los cuerpos. Los cuerpos proyectan imágenes, suenan, articulan signos, y ocupan un lugar en el espacio en lapsos específicos, por eso ADMETDLS se montó principalmente como una obra de teatro físico. La escenografía fue minimalista, y si bien se usó un recurso de proyección videográfica para las escenas de la software, su función no era añadir nada a la escena sino amplificar el trabajo gestual de los actores. Las fuerzas que interactúan en la obra son fuerzas afectadas, y por lo tanto se procuró lograr cuerpos afectados; la afectación elegida fue la cohibición expresiva y la resolución mecánica de cada una de las acciones.

## **5: PROYECCIÓN EN EL MODELO OCTÁDICO.**

En este tópico, nos ocuparemos de proyectar el desarrollo sintagmático de ADMETDLS cruzando las dos coordenadas del modelo octádico, los registros retóricos y las modalidades dramáticas. ADMETDLS es una pieza sobre un universo escindido, fraccionado en dos unidades que parecen al principio irreconciliables: HARDWORLD y SOFTWORLD. Por ello, hemos hecho esta proyección cartográfica de manera independiente para cada uno de estos planos de realidad.

## 5.1: El universo "Hardworld"

HARDWORLD				
Dram/Ret	Léxica	Acústica	Somática	Escópica
<b>Proxémica</b>	<p>Proxémica léxica  <b>Larga:</b>            La distancia verbal entre los enunciantes y el destinatario, está dada por las limitaciones de los primeros, para expresar sus emociones y necesidades en los términos de los segundos. El lenguaje computacional de las fuerzas en tensión delimita una barrera entre ellas y el público; como también entre ellas mismas, y sus emociones.</p>	<p>Proxémica acústica  <b>Larga:</b>            Las fuerzas (personajes) en este plano de realidad, se encuentran lejos del público, separados por la distancia convencional, espectador - actor, y enmarcados por lo que se conoce como cuarta pared. Los actores deben hacer un uso extracotidiano de sus voces para llegar al espectador a pesar de la distancia.</p>	<p>Proxémica somática  <b>Larga:</b>            Como las mentes de los personajes, sus "almas" están distanciadas, así mismo sus cuerpos. Los personajes rara vez se tocan, y su contacto, rara vez es íntimo, hasta el final de la obra, cuando precisamente la primera relación directamente personal, rompe esta forma de relacionarse entre las fuerzas en tensión.</p>	<p>Proxémica escópica  <b>Larga:</b>            Todos los elementos visuales están configurados para dar al espacio una sensación de amplitud. El fondo es blanco, y a veces se convierte en el mar, el horizonte lejano. En la obra, todo es lejano, frío, desierto.</p>
<b>Cinética</b>	<p>Cinética léxica  <b>Estática</b>            Las fuerzas en tensión no pueden romper los paradigmas que impone su lenguaje computacional. No pueden salirse de las expresiones predeterminadas en sus cuerpos mecánicos para expresar sus emociones o</p>	<p>Cinética acústica  <b>Estática</b>            Como los cuerpos habitados por las fuerzas en tensión están limitados por su condición maquina, el ritmo en sus inflexiones al hablar, no fluctúa. Es mecánico. Invariable.</p>	<p>Cinética somática  <b>Dinámica</b>            Las fuerzas, aunque distanciadas, habitan el espacio, cambian de posición y según el paso del tiempo, de condición energética y gramática corporal. Si bien la construcción gestual se desarrolló limitando el cuerpo de los actores, finalmente, esto supuso un uso</p>	<p>Cinética escópica  <b>Estática:</b>            Los elementos en escena al igual que los cuerpos, son pesados, sólidos, angulosos y carentes de dinamismo, a excepción de la luz.</p>

	ideas, e intentar hacerlo, supone la entrada en una crisis del lenguaje.		extracotidiano y dinámico de sus potencias expresivas.	
<b>Enfática</b>	<p>Enfática léxica <b>Sin marcar</b> Las fuerzas no pueden manifestar énfasis en ninguna expresión, dada su naturaleza mecánica. Lo intentan hacer a través de la repetición, sin embargo solo logran poner en manifiesto sus profundas limitaciones.</p>	<p>Enfática acústica <b>Marcada</b> La música es el principal sintagma enfático en esta modalidad, la música original de la obra, concebida como una banda sonora, enfatiza momentos, sentimientos, pero también, a través de la sonorización de acciones, delimita espacios, crea objetos, y crea rupturas en el tiempo de la puesta en escena.</p>	<p>Enfática somática <b>Marcada</b> Los cuerpos se mueven por el espacio, tan poco como sea posible, dada su naturaleza lógica, mecánica y esquemática, por lo que cada pequeña acción, es absolutamente necesaria, y es dotada por el actor de especial énfasis e intención.</p>	<p>Enfática escópica <b>Marcada</b> En este caso, la modalidad enfática está dada sobretodo por los sintagmas lumínicos, que guían la mirada del espectador a objetos, acciones, y fuerzas en concreto en cada momento de la puesta en escena, y configuran en sí mismos, lexemas significantes, o códigos, que indican el paso del tiempo, y el estado físico de las fuerzas.</p>
<b>Fluxión</b>	<p>Fluxión léxica <b>Cerrada</b> Las fuerzas en escena no consiguen expresarse. Sus sentimientos, ideas, y deseos no logran materializarse en sus posibilidades expresivas.</p>	<p>Fluxión acústica <b>Abierta</b> La carga emotiva que las fuerzas no logran expresar por medio del lenguaje, se expresa a través de la composición musical.</p>	<p>Fluxión somática <b>Abierta</b> El movimiento y la géstica de los cuerpos en el espacio, si bien está limitada por su naturaleza sintética, entreteje entre ellos una gramática particular, donde pequeñas acciones, logran tener enorme significación en el cuerpo del otro.</p>	<p>Fluxión escópica <b>Abierta</b> La distancia, la disposición de los elementos escenográficos, la transformabilidad de los cuerpos en objetos, y las líneas usadas como criterio en la composición escénica, van del centro del escenario hacia el espectador, construyendo una</p>

				experiencia en la que se procura hacerle un testigo activo y sensible de la acción escénica.
--	--	--	--	--

SOFTWORLD				
Dram/Ret	Léxica	Acústica	Somática	Escópica
<b>Proxémica</b>	<p>Proxémica léxica <b>Corta:</b> Las fuerzas pueden nombrar sus necesidades y temores, a pesar de las limitaciones de la tecnología, por medio de imágenes que son reconocibles al espectador y permiten la identificación y la resonancia.</p>	<p>Proxémica acústica <b>Corta:</b> Los actores no están distanciados de los espectadores, al contrario, se encuentran sentados entre ellos. La voz del artista se emite de manera íntima, cerca del espectador.</p>	<p>Proxémica somática <b>Corta:</b> El cuerpo del actor está junto al espectador. Percibe su sudor, su temperatura, los detalles en su maquillaje. Su rostro es hiperbolizado por el artificio de la cámara, que lo proyecta amplificado y con lujo de detalles, permitiendo una forma sintética, pero muy cercana de percibir toda la gramática gestual del rostro.</p>	<p>Proxémica escópica <b>Corta:</b> Las caras de los actores son proyectadas en pantalla gigante de modo que estén "sobre" los espectadores. La luz ilumina la totalidad del espacio. Se borran los volúmenes y las sombras. Todo está cerca.</p>
<b>Cinética</b>	<p>Cinética léxica <b>Dinámica:</b> Las fuerzas hacen esfuerzos deliberados por escapar de sus limitaciones comunicacionales, y expresar sus emociones e ideas por medio</p>	<p>Cinética acústica <b>Dinámica:</b> Hay un forzamiento entre la imagen proyectada del actor (actriz) en la pantalla, y su voz que proviene de otro lugar, uno cercano junto al</p>	<p>Cinética somática <b>Estática:</b> Los personajes no se mueven en el espacio. Están limitados a la cabina y la cámara web. En el plano virtual de la proyección, tampoco pueden romper la posición que les es</p>	<p>Cinética escópica <b>Estática:</b> Ningún cuerpo u objeto se mueve.</p>

	de imágenes.	espectador.	asignada por el recurso técnico.	
<b>Enfática</b>	<p>Enfática léxica <b>Marcada</b> Los personajes hacen hincapié en sus necesidades, deseos, miedos, e incapacidades a través de la recreación de imágenes por medio de la palabra.</p>	<p>Enfática acústica <b>Marcada</b> Al igual que en la HARDWORLD está dada por la potencia emotiva de la música y su capacidad para delimitar acciones durante el desarrollo de la puesta en escena.</p>	<p>Enfática somática <b>Marcada</b> El recurso de las cámaras y la proyección que hiperbolizan el rostro de los actores, permite la creación de una gramática gestual, donde sintagmas minimalistas, como el parpadeo, la sonrisa, e incluso, una <b>única</b> lágrima, que durante toda la puesta en escena, constituyen sintagmas de carácter enfático.</p>	<p>Enfática escópica <b>Marcada</b> La cámara, como recurso, dirige la mirada del espectador, a espacios y acciones muy específicas.</p>
<b>Fluxión</b>	<p>Fluxión léxica <b>Abierta:</b> En este plano de realidad, las fuerzas logran liberarse de la naturaleza sintética de sus cuerpos mecánicos para expresar sus emociones.</p>	<p>Fluxión acústica <b>Abierta:</b> La amplificación de la música, la disposición de los recursos técnicos relacionados con el sonido, y la composición musical en sí, están concebidos para acercar a los espectadores a la acción escénica.</p>	<p>Fluxión somática <b>Cerrada:</b> Se procura el mínimo movimiento posible, y el tejido de gramáticas minimalistas a través del rostro de los artistas.</p>	<p>Fluxión escópica <b>Cerrada:</b> Una vez se establecen las convenciones de este plano de realidad, los sintagmas visuales, se mantienen, no se alteran.</p>

## 6: LA PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR

ADMETDLS se estrenó el jueves 18 de Julio del año 2013 en la sede de Fractal Teatro de la ciudad de Medellín, con una temporada de estreno de tres funciones que culminó el sábado 21. La obra se presentó en otros espacios, como “Miércoles de teatro” de la casa de la cultura de Envigado, El festival de teatro Entrerriós entra en Escena del municipio de Entrerriós, Antioquia, la Fiesta de las Artes Escénicas de la ciudad de Medellín, y el teatro universitario Camilo Torres de la Universidad de Antioquia. Como parte del ejercicio de indagación que anima este trabajo adjunto algunas reseñas que en su momento, escribieron algunos espectadores de la temporada de estreno.

### 6.1: Reseña

**Juan José Saldarriaga**

**Director artístico: Teatro Musical de Colombia.**

Como espectador desprevenido, no siendo muy asiduo al tipo de obra llamada “conceptual” y siendo algo freaky, como en inicio se hace la invitación al entrar, algo así como “conéctate con tu lado freaky”, si bien disfruté de esta extraña obra, siento que en ocasiones fue algo confusa y algunos códigos no fueron muy claros.

El autor tomó un gran riesgo al crear una obra de ciencia ficción, que puede llegarse a considerar como un género “light” y lo cargar de un texto y una narrativa que está más dirigida a un código desde lo conceptual. Es por esto que si el espectador espera ver todos los clichés y arquetipos de una pieza de este género, los encontrará más desde lo visual,

que desde los puntos antes mencionados, es por esto que me queda un pequeño sinsabor pues lo estético no me conecta con el texto y la temática planteada en la pieza, pues lo visual me lleva a pensar una ciencia ficción más basada en: como se pensaba el futuro en la época de los 80s, cuando herramientas como el internet con el facebook, twitter y toda esta serie de páginas antipersonales no existían, siendo esto el tema principal de Almas de Metal: un mundo donde ya no existen los cuerpos, solo esencias que viven a través de la red. Entonces como freaky esto me causa una pequeña paradoja, pues pensaría yo, y estoy dando solo mi opinión personal, que pudo ser más acertado pensar un mundo visual más al estilo "Matrix" o "Gattaca" que es como se piensa el futuro en un mundo más actual. Pero tal vez el autor quiso combinar la forma con la que él creció viendo el "futuro" a como se representa en el mundo actual.

En cuanto a la puesta en escena, hay un detalle importante y es la atención del público durante el prólogo y los cambios de escena, pues suceden en dos pantallas que están muy apartadas la una de la otra y además muy pequeñas, al estar tan apartadas el espectador pierde un poco el foco, pues al mirar de la una a la otra pierde información y no se entera muy bien que en estas pantallas están dando el título al siguiente capítulo de la obra y se quedan como mero adorno. Creo que esto se solucionaría, simplemente poniendo las pantallas en un solo punto.

Un final más contundente redondearía muy bien a pieza, pues no es muy claro cuando esta termina y hay un silencio, algo incómodo, a la espera del aplauso del público.

En definitiva, el autor está abriendo la brecha y es totalmente innovador al dar esta nueva alternativa para disfrutar del teatro. Como todo, un intento inicial tiene bastantes cosas que mejorar, pero este primer intento a logrado interesar a todo tipo de espectador, y esto lo demuestra el lleno que tuvo durante casi todas las 6 funciones de esta temporada. El espectador está ávido de otro tipo de propuestas, más cercanas y diferentes, es por esto que pienso que "Almas de Metal" es un acierto desde lo que está ofreciendo al público de la

ciudad y que es un base sólida que demuestra que hacer teatro diferente o freaky, puede convertirse en una nueva tendencia.

## 6.2: Reseña

**Edelcira Gallego**

**Licenciada en lengua castellana**

¿Qué lugar ocupan nuestro cuerpo y realidad en este tiempo de coexistencia con conceptos virtuales de evolución tecnológica con los que sustituimos el yo? Compilar un alma es un proceso ilustrado a través de la ciencia ficción como un evento meramente sistemático coadyuvado por las tecnologías de la información, más, en el plano de nuestra realidad, podemos transpolar este concepto a la propia compilación de almas que hasta ahora, saturadas por el mercantilismo social, obedecen como autómatas a la información que han recibido, convirtiéndose en cuerpos vacíos con existencias sin sentido, sumergidos en un planeta en deterioro a causa de los múltiples descuidos con el mismo. “Almas de metal en tiempo de los sentidos” es una obra que además de reconfigurar la realidad inmediata en la paradoja de la ciencia ficción, logra trastocar en el espectador su condición como humano en aras de la muerte, acto que como tal puede percibirse retóricamente si observamos que todo aquél que no esté rodeado de los artilugios de la tecnología está técnicamente, y valga la redundancia: Muerto, tal como sucede en la Hardworld al perder la conectividad. Por otro parte y en asuntos más específicos, me permito hacer referencia a asuntos puntuales de la creación y producción de la obra: Cuando un espectador se ve enfrentado

con un escenario donde se ponen en juego la maestría propia del creador interpretada de manera fiel por los integrantes del equipo productor en términos del diseño de vestuario, escenografía, maquillaje, luces y producción musical, se encuentra con una pasión absoluta con la cual se siente identificado porque quiere impregnarse de aquello que se ha puesto en juego y con lo cual él quiere permeear las obras de su propia vida.

En lo concerniente a los elementos característicos de una obra, en lo que respecta a aquél que se acerca a una sala de teatro en busca de un beneficio personal, debo decir que esta obra cumple con la promesa implícita de ofrecer al público elementos propios de la vida misma como la confrontación, la reflexión, la melancolía, el fino humor.

En consecuencia a lo hasta aquí expuesto, siento que ha sido respetado y elevado por los creadores, productores y actores, a la calidad de compromiso sublime mi pacto con la ficción. Esta obra ha seducido mi capacidad de asombro y la ha satisfecho hasta desbordarla.

### 6.3: Reseña

**David Medrano**

**Actor y artista escénico (Reseña publicada en su fanzine “Sin Pelos en los Ojos”  
2013)**

**Obra:** Almas de metal en tiempo de los sentidos

**Grupo:** Teatro El Nombre

**Dirección:** Milthon Haír Araque

**Asistencia de dirección:** Jhoan Manuel Ospina

La obra inicia con una introducción que nos ubica y contextualiza en el espacio/tiempo de la historia, y expone las condiciones y los limitantes en los que se encontrarán los personajes. Este recurso es propio de los relatos de ciencia ficción y, aunque, en este caso, contiene bastante información y algunas palabras complejas, está al alcance de cualquier espectador dispuesto a concentrarse.

La obra, además de ofrecernos una historia protagonizada por seres robotizados, cosa nada común en nuestro medio, también propone un juego audiovisual bastante interesante.

Las escenas de las *web cam*, me parecen en extremo bien logradas, en el sentido de integración del recurso del video con la puesta en escena; el hecho de que la imagen no sea pregrabada sino que se capture en tiempo real, hace que el video pase de ser un medio externo introducido al teatro para convertirse en parte fundamental del accionar de la escena. Así, podemos escuchar las voces de los actores y ver sus cuerpos de espaldas, y al mismo tiempo, ver sus rostros en grandes primeros planos en el video.

El momento en que la actriz llora frente a la cámara es de una sutileza y una fuerza impresionantes. En mi opinión la construcción de esa imagen contiene el NOMBRE y el postulado general de la pieza.

Otro momento que me hizo saltar de mi asiento fue el de los dos personajes mirando el mar; el juego corporal que acompaña el video en *time lapse* de los días y noches pasando, me pareció muy ingenioso. Me sorprendió también como con recursos tan simples como un audio de olas y el movimiento de unos telones, lograron ambientar de una manera tan bella esta escena.

La dramaturgia me encantó; me parece curioso como más allá de lo imaginario y lo ficcional se tocan temas tan reales y profundos, por ejemplo, en muchas ocasiones alrededor de la obra me sorprendí al escuchar a estos robots hablando de soledad, de recuerdos y de muerte, creo que la paradoja de que fueran máquinas hablando de temas tan humanos, fue lo que hizo que escuchara esos textos como si tuviese un parlante cerca a mis oídos.

Pienso que éste es un montaje que se atrevió a experimentar algo diferente y da cuenta de un grupo que está indagando en un estilo propio, y en SU FORMA de hacer teatro, un grupo que no se va por el camino más fácil que es imitar lo que ya le ha dado resultado a otros, que es, al fin y al cabo, en lo que caen muchos grupos de la ciudad.

Deseo, sinceramente, ver sus próximos montajes y espero tengan la habilidad de conservarse lejos de la gran mano acaparadora que, seguramente, intentará homogeneizarlos.

## **7: CONCLUSIONES**

Las tesis que expondremos a continuación no constituyen de ninguna manera axiomas, ni tienen la finalidad de funcionar para todas las obras de teatro o todos los creadores, ni representan un manual para escenificar obras de ciencia ficción; se trata de un listado de ideas que se formaron con la experiencia derivada del reto que supuso este proceso creativo, y que han sido si bien no comprobadas, si reflexionadas y consideradas y reconsideradas por quien escribe, en su eterno rol de estudiante de teatro, tanto dentro como fuera de las aulas.

7.1: Se requieren procedimientos parecidos para escenificar Ciencia Ficción que llevar a escena a Esquilo.

Lo mítico, lo fantástico y en general lo asombroso, hacen parte del nigredo fundamental del arte teatral. El origen del teatro en el ritual, lo emparenta con las artes mágicas, y da a objetos como las máscaras y los muñecos una connotación que va más allá de su función representativa. El fin deja de ser emular la realidad, sino trascenderla. Lo mítico ha encontrado en el arte dramático un fértil receptáculo a lo largo de su historia, desde aquellos numinosos orígenes en que las máscaras servían como puente para hablar con los seres de nombres eternos que los primeros ancestros veían en sueños. Ese ritual se mantiene ante el paso de los siglos, y se “enmascara” en lo que la teatralidad moderna vino a llamar “pacto ficcional” y que las vanguardias han nombrado convivio y didaxis, y que finalmente no dista mucho del compromiso que ponen los feligreses en la transfiguración del pan en el cuerpo de cristo, durante el ritual trágico de la epopeya cristiana. Todo el teatro, ha tratado siempre sobre la muerte, que no es otra cosa que lo innombrable. Con la ciencia ficción cambia el paradigma del milagro mágico al milagro tecnológico, pero se mantiene la esencia fundamental de lo milagroso, el asombro, esa condición fundamental del teatro de Esquilo que él nombrara “Terateia”, maravilla. Para ver teatro, el espectador tiene que hacerse parte del ritual de imaginación, que le da el súper poder de ver un monstruo marino colosal en las manos hábiles de un titiritero. La dramaturgia más antigua conservada, “Los Persas” de Esquilo, representa la resurrección ritual de un rey muerto, arquetipo que se ve reflejado en la aparición del rey Hamlet a su hijo, y en el nacimiento del “monstruo” en Frankenstein de Mary Shelley y sus muchas versiones llevadas a escena y al cine en diversos formatos y géneros. Los medios para darles vida en escena, han sido siempre los mismos: las *especificidades* que menciona Checa; el encuentro, el acuerdo, el enmascaramiento.

7.2: La creación de un escenario fantástico, se logra a través de una cuidadosa selección de signos en cada registro retórico.

En el proceso de puesta en escena de ADMETDLS se vivenció que para crear un universo envolvente y sostenible, este debía ser fiel a sus propias reglas. Aunque las normas del juego en estos universos no sean las mismas que en el referencial, la consecuencia y racionalidad con que percibimos si son o no coherentes a sus propios postulados, son idénticas. Para este proceso funcionó entender cada fenómeno que ocurría en la escena como un signo, desde el elemento más mínimo de la composición musical al diseño de vestuario, pasando por el tejido de la acción escénica. Considerar los signos que llegan al espectador, categorizados como “escópicos, acústicos, léxicos y somáticos” o lo que es lo mismo, entendiendo que el teatro es una experiencia que se ve, se escucha, se oye, y se siente.

7.3: Si el actor imagina, el público también.

Entre todas las improvisaciones, ensayos y pruebas, las que más funcionaron fueron siempre aquellas que llevaban a los actores a desarrollar un compromiso lúdico con el hacer. Cuando los actores jugaban, y sumaban al movimiento robótico de sus cuerpos onomatopeyas y juegos sonoros del mismo modo que los niños al jugar, la manera en que interpretaban los textos y se movían por el espacio adquiría cierta actitud “Consecuente” o mejor, comprometida con esa acción. Se descubrió durante el ejercicio de dirección que en este caso funcionaba más definir unas reglas del juego claras y liberar a los actores al

desafío de jugarlas, que marcar metódicamente cada escena. (En un primer momento). Si el actor puede imaginarlo, lo hará imaginar a sus espectadores. Si lo cree, lo crea, por evocar otro cliché.

#### 7.4: El teatro como tecnología, tiene sus propios dispositivos.

Las especificidades del teatro que hemos citado de Checa, no juegan en detrimento de las potencialidades narrativas ni expresivas del teatro, sino que forman parte del entramado de su esencia. La mejor máscara teatral no será la más realista, sino la más “viva” la que tenga más espíritu. En la literatura, al igual que en las artes gráficas, no hay límite a lo que se pueda imaginar, y actualmente, el cine ha traspasado también esa barrera por medio de los efectos visuales cada vez más tecnificados. El ejercicio en el teatro es diferente y esa verosimilitud que reclama Tolkien en su ensayo, existe, pero no deviene de la inmersión en sí producida por los códigos, sino en el acuerdo místico del que el espectador es tanto invitado como celebrante. ¿Dónde floreció más lo asombroso, que narrado y cantado por los viejos a la luz del fuego? ¿Dónde lo mítico y el teatro se encuentran más que en los personajes abismales de los carnavales, con sus danzas y cantos? Actualmente, la aurora tecnológica que vive el mundo del espectáculo pareciera sugerir que para montar Ciencia Ficción como teatro de sala, hay que acudir a milagros visuales y tecnológicos, pero lo que ha arrojado este proceso, es que el teatro es en sí mismo asombroso, tecnológico y milagroso, y que la forma más nueva de hacer teatro, será siempre la más vieja: No hay historia ni epopeya que no pueda ser escenificada con cuerpos, voces, máscaras y muñecos.

#### 7.5: Lo asombroso es parte fundamental de todas las teatralidades.

De todo lo anterior, deviene la idea de que lo que interesa del teatro, al igual que de la ciencia ficción, es lo que en ellos hay de humano: una pregunta nunca satisfecha por la vida, por el destino del hombre, por su identidad, y las consecuencias de sus acciones. La Ciencia Ficción continúa el legado de preguntas que se hicieron los antiguos cosmólogos y mitificadores, y que marcaron la obra de los dramaturgos del siglo de oro, y de los iluminados de finales del siglo XIX y mediados del XX, y que finalmente, no son muy distintas de las que se hacen los seres humanos el día de hoy: ¿Por qué nos morimos? ¿Por qué el tiempo pasa? ¿Por qué las cosas cambian? ¿Hasta dónde llegan los límites del mundo? ¿Hay algo después de la muerte? Recordando a Asimov, se atreve a sugerir el estudiante que escribe, que la entropía y la relación del ser y la nada, el vértigo tanto en las narrativas de Ciencia ficción y en toda manifestación teatral, serán siempre la *última pregunta*.

## 8: GLOSARIO

### **ADMETDLS:**

Abreviatura del título de la obra, objeto de estudio de este trabajo: “Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos” Original de Milthon Haír Araque, llevada a escena por Teatro el Nombre bajo su dirección en el año 2013.

### **BINARIO:**

Del lat. binarius.

1. adj. Compuesto de dos elementos, unidades o guarismos. 2. adj. Mat. Dicho de un sistema de numeración: De base dos. El sistema binario utiliza como cifras exclusivamente

el 0 y el 1. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [26/03/21].

### **FREAKY:**

(Del inglés *freaky*, y este de *freak*, ‘extraño’, ‘extravagante’, ‘estrafalario’) o friqui es un término coloquial para referirse a una persona cuyas aficiones, comportamiento o vestuario son inusuales. Al conjunto de aficiones minoritarias propias de los frikis se denomina *frikismo* o *cultura friki*. Al conjunto de los frikis o seguidores de la cultura friki se le suele denominar fandom. En el año 2012, la Real Academia Española añadió el término "friki" en la vigésima tercera edición de su diccionario, quedando definido con tres acepciones, siendo una de ellas la referida a toda «persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición».

### **HARDWORLD:**

Universo ficcional al interior de la dramaturgia ADMETDLS, que consiste en la realidad física de un planeta post apocalíptico, habitado por entidades mecánicas tras un terrible colapso ambiental.

### **SF:**

Abreviatura de Ciencia Ficción por sus siglas en inglés “Science Fiction” cuya traducción correcta sería: Ficción científica.

### **SOFTWORLD:**

Universo ficcional al interior de la dramaturgia ADMETDLS, que consiste una realidad virtual, donde no existe el paso del tiempo, y sus habitantes socializan y juegan sustraídos de sus cuerpos físicos.

## 9: BIBLIOGRAFÍA

- 1) Ginberg, (2008). *El Teatro y la Ciencia Ficción: ¿Una Unión imposible?* (Tesina DEA Doctorado de Artes Escénicas). Departamento de Filología Catalana Universidad Autónoma de Barcelona Instituto del Teatro de Barcelona
- 2) Rodríguez (Jul 15, 2015). Hipertextual. Lugar de publicación: Haruki Murakami: Ciencia Ficción para quien no quiere leer ciencia ficción. <https://hipertextual.com/2015/07/haruki-murakami-ciencia-ficcion>
- 3) Inglés T (1972). Teatro y Ciencia Ficción. *Diario el Triunfo Volumen(489)* De R.U.R al Living, 83-85.
- 4) García (2009). *El Maravilloso Teatro de lo Maravilloso* (Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional

- de literatura fantástica y ciencia ficción). Asociación Cultural Xatafi:  
Universidad Carlos III de Madrid, 121-151
- 5) Eco, Umberto (Dic 14, 2002). Diario el País. El mago y el Científico:  
[https://elpais.com/diario/2002/12/15/opinion/1039906807\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2002/12/15/opinion/1039906807_850215.html)
- 6) Leyes de Clarke. En Wikipedia. Recuperado el 20 de Dic de 2014 de  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Leyes\\_de\\_Clarke](https://es.wikipedia.org/wiki/Leyes_de_Clarke)
- 7) Todorov, Z, (1981), *Introducción a la Literatura Fantástica*, México DF, Premia editora de libros s.a.
- 8) Tolkien, J.R.R, (1981), *Cuentos del Reino Peligroso*, Barcelona, Booket.  
Grupo Editorial Planeta.
- 9) Checa, (2008). Insula, revista de Letras y Ciencias Humanas. *Lo Fantástico y el Teatro Español del siglo XX* p. 17-20
- 10) Debray, R, (1994), *Vida y Muerte de la Imagen, una Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona, Paidós. Grupo Editorial Planeta.
- 11) Manifiesto del teatro Binario . En Dialnet. Recuperado el 15 de Agosto de 2014 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/940460.pdf>
- 12) Kowzan , T, (1997), *El Signo en el Teatro* , Madrid, Arco Libros.

13) Mandoki, K (2001). AISTHESIS # 34 . *Análisis paralelo en la poética y la prosáica: Un modelo de estética aplicada* p. 15-32

14) Mandoki, K (2006), *Prácticas e Identidades Sociales Prosaica Dos*, México DF, Siglo XXI Editores.

## 10: LISTA DE ANEXOS.

Los anexos relacionados en la siguiente lista, se adjuntan en archivo digital junto a la versión impresa de este trabajo, y se encuentran online en la siguiente ubicación:

<https://drive.google.com/drive/folders/1aNXuzWkKvBNAcScEeURh935FlrJniLQy?usp=sharing>

- 1) Dramaturgia de la obra: Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos.
- 2) Proyecto de práctica artística: Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos, Una dramaturgia de Ciencia Ficción.
- 3) Videos del proceso
- 4) Video de la obra Almas de Metal en Tiempo de los Sentidos en su temporada de estreno en Fractal Teatro.
- 5) Registro Fotográfico.

- 6) Ilustraciones de Leonardo Guerrero.
- 7) Plano de luces.