

---

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Grinberg Preciado, Samuel David; Saumell Vergés, Mercè. El Teatro y la ciencia ficción : ¿una unión imposible?. 2008.

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/44623>

under the terms of the  license

**Tesina**

**DEA**

Doctorado de Artes Escénicas

Departamento de Filología Catalana

Universidad Autónoma de Barcelona

Instituto del Teatro de Barcelona

Alumno: Samuel David Grinberg Preciado

Dirección: Mercè Saumell Vergés

2008

## ***El Teatro y la Ciencia Ficción: ¿Una Unión imposible?***

***Posibilidades para la creación de personajes complejos.***

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

Luis de Tavira

## 1 Introducción:

El teatro es una disciplina que acontece en un espacio delimitado. No solemos salir de la sala, ni usamos una cámara para filmar las maravillas de este y otros mundos.

La ciencia ficción es la historia del futuro, de lo que puede ser o quizá (cómo saberlo) de lo que será.

Paradójicamente, en la ciencia ficción, tratando al futuro terminamos por reflejar sin remedio el presente, desde nuestra tecnología actual hasta nuestros miedos más íntimos o colectivos. A la vez en el teatro tradicional occidental delimitado por cuatro paredes y por la presencia física de al menos un actor, es posible contener el universo entero. La combinación parece a simple vista de lo más interesante.

¿Ciencia ficción en el teatro para qué? Si una novela puede describir lo que sea sin necesidad de hacerlo aparecer o en la pantalla cinematográfica puede surgir prácticamente todo lo imaginable.

Responder a esta pregunta, es la finalidad de esta tesina: averiguar que hace posible, o no esta unión.

Al ser como su nombre lo dice un género que combina ciencia y ficción, la reflexión sobre la primera será a través del estudio del yo desde la mirada científica y filosófica del siglo XX. La decisión se debe a la posibilidad de creación de personajes complejos que otorga el género, debido precisamente a que el yo en la ciencia ficción, se ve sometido a presiones y a preguntas extremas.

Saber si una máquina puede conquistar su libertad y convertirse en persona, imaginar una sociedad que diseña a los seres humanos para que sirvan a sus intereses, describir un mundo en el que la historia se reescribe continuamente o donde los libros han sido prohibidos dejando a los hombres y mujeres sin referentes culturales; son entre otros, los temas que dibujan personajes complejos, herramienta fundamental que enriquece el trabajo de directores y escritores teatrales.

Esta investigación comienza por la historia y definiciones de la ciencia ficción, para luego pasar a las obras literarias y cinematográficas en las que el yo es tratado con más originalidad y profundidad. Llegamos así a una reseña del teatro de ciencia ficción del pasado y presente y cerramos con una reflexión a modo de conclusión.

## 2 Historia de la ciencia ficción en la literatura y en el cine.

### 2.1 Breve historia de la Ciencia ficción.

La Ciencia Ficción es un género literario hermanado con los escritos fantásticos, y de terror y se le ha definido de esta manera: “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”<sup>1</sup> “En definitiva, la ciencia ficción se puede definir como un género dentro del cual los hechos narrados suponen una ruptura de la realidad conocida, al igual que en sus géneros hermanos: la fantasía y el terror, pero con la diferencia de que para estos hechos subyace una explicación implícita o explícita de carácter racional. Es decir, que se narran una serie de hechos que no se dan en la realidad, pero se explican de tal manera que dan la apariencia de que podrían darse o haberse dado, sea esto realmente posible o no.”<sup>2</sup> En resumidas cuentas, aunque al hablar de Ciencia Ficción estamos en un universo de fantasía, ésta tiene un sustento racional, la mayoría de las veces científico, que justifica la posibilidad de realización de las situaciones planteadas en sus historias.

El vocablo ciencia ficción es inventado por “Hugo Gernsback quien acuño inicialmente el término *Scienti-fiction*, abreviado en 1927 por *Science - Fiction*, que a su vez se transformo en SF y en español ciencia ficción o CF”<sup>3</sup> Aunque mucho antes de la invención del termino, se consideran como fundadores del género a Julio Verne y Herbert George Wells, “...ambos casi contemporáneos, realmente impregnados del conocimiento científico, novelistas al mismo tiempo que profetas, supieron establecer un equilibrio entre la ilusión fantástica y la verosimilitud científica. Al escribir relatos de aventuras “extraordinarias” o “noveladas” quisieron que sus lectores se interrogaran sobre las aportaciones y conquistas de la ciencia. La reflexión que deseaban podía, desde luego, quedarse en el nivel técnico o elevarse a las consideraciones políticas, sociales y filosóficas. Lo esencial, y novedoso, es que la base de esa reflexión esta siempre constituida por una hipótesis científica o técnica aún no verificada, construida ella misma a partir de una experiencia reciente de la técnica.”<sup>4</sup>

Es importante señalar que tanto Verne como H.G. Wells pertenecían en su tiempo a la literatura fantástica, sin embargo se les considero a posteriori como los precursores de la Ciencia Ficción, por haber sido los primeros en utilizar los adelantos técnicos de la época para dar un sustento de verosimilitud científica

<sup>1</sup> <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm> **GALLEGO Eduardo y SÁNCHEZ Guillem, ¿Qué es la ciencia-ficción?**

<sup>2</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficc%C3%ADa](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficc%C3%ADa)

<sup>3</sup> GATTTEGNO Jean, 1985, *La Ciencia Ficción*. Fondo de Cultura Económica. México. P 24

<sup>4</sup> Ob. Cit, GATTTEGNO

a sus historias de aventuras. A Julio Verne el tiempo dará la razón a sus predicciones y así por ejemplo: *De la Tierra a la Luna* publicado en 1865 se convertiría en una película de Ciencia Ficción en 1902 dirigida por Georges Méliès y mas adelante en realidad en 1969 con la llegada del hombre a la luna a bordo del Apolo 11.

El mismo Julio Verne adaptó algunas de sus novelas para la escena. "... la obra que llegó a presentar una escena de gran efecto en cada cuadro que obtuvo uno de los mayores éxitos de todo el siglo XIX, fue *La vuelta al mundo en 80 días*, de J. Verne y Dennery (1874). Dennery le agregó algunas escenas al texto de Julio Verne e idealizó ese itinerario donde el héroe domina al tiempo y al espacio, dos obsesiones que por mucho tiempo fueron repetidas machaconamente en los escenarios del Boulevard. Dennery y Verne prosiguieron esta experiencia, presentando para la Exposición de 1978 *Los Hijos del Capitán Grant*, después *Le Voyage à travers l'Impossible* (1882), donde aparecían el centro de la tierra y el Nautilus. Pero esta obra sólo obtuvo éxito de la crítica"<sup>5</sup> Estas adaptaciones teatrales de la literatura fantástica de Julio Verne, son unos de los primeros trabajos de acercamiento de "otros mundos" a las salas.

H. G. Wells por su parte inaugura grandes temas del género con novelas que con sólo mencionar el título nos traen a la mente una infinidad de obras literarias, cinematográficas y televisivas: *La Máquina Del Tiempo* (1895), en la cual se describe por primera vez la posibilidad de viajar por la cuarta dimensión o *La Guerra de los Mundos* (1898), la primera historia de invasión extra terrestre a nuestro planeta.

Anterior a Julio Verne y a H.G. Wells, la novela *Frankenstein o el Moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley es considerada también ciencia ficción, por plantear una jactanciosa hipótesis científica: crear vida a través de trozos de cadáveres ensamblados. Por supuesto esta inclusión en el género se ha hecho a posteriori.

En cuanto al cine, es curioso como prácticamente desde su nacimiento, los lentes del cinematógrafo se interesan por el género.

"El cine es, por definición pura ciencia – ficción. Tecnología punta que nos permite experimentar la vida secreta de la imaginación. Pura ciencia destinada a despertar pura emoción. Y aunque el portentoso invento del cinematógrafo ya fue suficiente novedad para el público de finales del siglo XIX, alucinado con imágenes que parecían invadir la realidad desde la pantalla, la ciencia – ficción no tardó en sentar sus bases. Los autores de la primera película del género, no fueron otros que los atrevidos hermanos Lumière, que en *Charcuterie Mécanique* (1896) mostraban el funcionamiento de un aparato que convertía a un cerdo en un amasijo de trozos de carne y embutidos. Si el cine era la prueba fehaciente de los avances del progreso, ¿por qué no dar cuenta de ello? Y si, según el pionero Georges Méliès, el cine era un espectáculo de barraca de feria, la sublimación del trucaje hecho a mano, ¿por qué no rodar? *Viaje a la Luna* (*Le voyage dans la lune*, 1902), donde las tendencias especulativas típicas de la ciencia-ficción se abrazaban a su pasión por los efectos especiales? La magia de las sobreimpresiones, las maquetas y las

---

<sup>5</sup> THOMASSEU Jean – Marie, 1989. *El Melodrama* Fondo de Cultura Económica. México PP 123,124.

animaciones fotograma a fotograma hicieron posible la creación de un mundo que no tenía nada que ver con la realidad. En otras palabras, la ciencia- ficción cinematográfica logró materializar en celuloide la invención de universos visionarios.”<sup>6</sup>

Pero en el cine también existe confusión entre los géneros y trabajos complicados de clasificar. “¿De qué hablamos cuando hablamos de ciencia ficción? Difícil cuestión, más si cabe porque tal vez estamos hablando del género cinematográfico de definición más escurridiza. Puede ayudarnos pensar en la literatura de Jules Verne o H. G. Wells, tan anclada en la ciencia para luego dejarse llevar por la imaginación. La exploración de mundos posibles que están (o no) en éste podría acercarnos a la historia de un género que, no obstante, siempre ha pretendido plantear y probar hipótesis agarrándose a una sólida apariencia de realidad. La fantasía ha sido limitada por la razón y la razón ha dependido de la tecnología. Así las cosas no se puede entender el nacimiento y desarrollo de la ciencia-ficción al margen del progreso y la evolución tecnológica de nuestra sociedad a partir de la revolución industrial. En cierto modo, el cine es un invento propio de una novela de anticipación del siglo XIX. De ahí que, desde su condición de artefacto fantástico, intermediario entre la realidad y su proyección fantasmática, el cine se revele como el perfecto contenedor de viajes a la Luna, invasiones extraterrestres y utopías futuras: su naturaleza visionaria parece haber sido concebida para demostrar la posibilidad de que las previsiones de la ciencia pueden ser portadoras de un argumento, de una historia que deslumbre con sus descubrimientos al espectador menos predisposto”<sup>7</sup>

La ciencia ficción se divide a su vez principalmente en cuatro subgéneros.

“1 Alternativas temporales o diacronías inventadas, tomando como base el posible desarrollo científico y social. (Por ejemplo: *Un Mundo Feliz* o *1984*)

2 Inventos y descubrimientos científicos y técnicos (Por ejemplo: *La Máquina del Tiempo*)

3 Contacto con extraterrestres o de extraterrestres entre sí y sus consecuencias. (Por ejemplo: *Star Wars*, *Star Trek*, *La guerra de los Mundos*, *E.T.*)

4 El ser humano frente a robots, extraterrestres y otros seres inteligentes (Por ejemplo: *Blade Runner*)<sup>8</sup>

Es importante aclarar que muy a menudo estos subgéneros se empalman entre sí, por lo cual distan mucho de ser exactos, por ejemplo *Blade Runner* habla de la relación del hombre con los Replicantes pero a su vez plantea una imaginada diacronía en un Los Ángeles del futuro.

---

<sup>6</sup> SÁNCHEZ Sergi, 2007, *Películas clave del cine de ciencia – ficción*. Manontropo, Robinbook. Barcelona P 21

<sup>7</sup> Ob. Cit, SÁNCHEZ

<sup>8</sup> CFR [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción)

Igualmente los géneros, de terror, fantasía y ciencia ficción, se mezclan muy a menudo, por mencionar quizás el más común: *Frankenstein*, es considerado sin duda terror, pero también ciencia ficción, debido a que el monstruo es creado a través de un supuesto experimento científico.

### 3 El concepto del yo en la ciencia ficción

#### 3.1 La inspiración ¿Qué es el hombre? Y ¿Qué es el yo? Algunas respuestas científicas y filosóficas a estas fundamentales preguntas.

Ludwig Feuerbach, célebre entre otras cosas por su frase “El hombre es lo que come” ( der Menscht ist was er isst) considera así al hombre desde el lejano 1843: “El hombre individual no contiene en si mismo la esencia del hombre, ya sea en cuanto ser moral o en cuanto ser pensante. La esencia del hombre se halla solamente en la comunidad, en la unión de hombre y hombre, una unidad que se apoya en la diferencia entre **yo** y **tú**”<sup>9</sup>

Igualmente para la antropología humanista el ser humano se construye a partir de los demás, el desarrollo del yo tiene que ver con la imagen que nos hacemos desde muy pequeños en primer lugar de nuestra madre, nuestro padre y nuestros familiares mas cercanos. Nos construimos a partir de ellos e incluso, es imitando a los otros que aprendemos las primeras cosas en la vida. Un buen punto de partida es Martín Buber, el cual inspirará mas tarde a la corriente humanista de la psicología. En sus reflexiones al final de su libro “Qué es el Hombre”, Buber habla de dos grandes fantasmas de nuestro tiempo: (Desgraciadamente es válido decir nuestro tiempo a pesar de los casi setenta años que nos separan de la primera publicación de su libro) el individualismo y el colectivismo. “El individualismo no ve al hombre más que en relación consigo mismo, pero el colectivismo no ve al hombre, no ve mas que a la sociedad. En un caso el rostro humano se halla desfigurado, en el otro oculto”<sup>10</sup> El individualismo conduce al aislamiento y como consecuencia de ello se produce el segundo fenómeno. “La persona humana pretende esta vez sustraer su destino a la soledad, tratando de sumergirse por completo en los modernos grupos compactos. Cuanto más compacto, más cerrado y más potente sea este grupo, en tanto mayor grado se sentirá libre de ambas formas de intemperie, la social y la cósmica. Ya no hay motivo alguno para la angustia vital, puesto que basta con acomodarse en la “voluntad general” y abandonar la responsabilidad propia ante la existencia, que se ha hecho demasiado complicada, en manos de la responsabilidad colectiva, que se muestra a la altura de todas las complicaciones. Y tampoco hay motivo ya para ninguna angustia cósmica, porque en lugar del universo que se ha hecho tan inhóspito, qué ya no permite por así decirlo, celebrar ningún contrato con el, tenemos a la naturaleza tecnificada, que esa si que la sociedad ha dominado o parece que podrá dominar. La colectividad asume la seguridad total. Esto ya no es imaginario, aquí rige una espesa realidad, lo general mismo parece que se ha hecho real, pero, en su esencia el colectivismo moderno esta afectado por la ilusión. Se ha establecido el contacto fundente de la persona con el “todo”, que abarca la masa de los hombres y funciona con tal seguridad, pero ningún

<sup>9</sup> MARTÍNEZ Miguel.1982. *La Psicología Humanista*. Ed. Trillas. México PP 79,80

<sup>10</sup> BUBER Martin. 1964.¿Qué es el hombre?.Fondo de Cultura Económica. México DF. 5<sup>a</sup> edición P 142.

contacto ha tenido lugar de hombre a hombre. El hombre en colectividad no es el hombre con el hombre”<sup>11</sup>

En resumen, Buber matiza las ideas de Ludwig Feuerbach y nos aclara que sólo a través de una relación honesta y verdadera con el otro, es que el hombre se podrá buscar a si mismo.

Sin embargo las ideas del yo han atravesado por distintas transformaciones en los últimos veinte años. La novelista Imre Kersetz opina: “Yo” una ficción de la que a lo sumo somos coautores”<sup>12</sup>, llevando a la relación entre tú y yo a un punto en el cual los otros no solo son indispensables para el yo, si no que se pregunta ¿Acaso no son los únicos importantes?

*Rizoma*, la introducción del libro *Mil Mesetas* de los psicoanalistas Gilles Deleuze y Félix Guattari comienza con una reflexión insólita: los autores se preguntan si realmente fueron ellos los que escribieron el libro que tenemos en las manos, y lo mas asombroso es que al final de su reflexión, aceptan que no fueron ellos, sin embargo lo firman, tan solo “porque es agradable hablar como todo el mundo y decir el sol sale, cuando todos sabemos que es tan solo una manera de hablar.”<sup>13</sup> Pero entonces ¿Quién escribió el libro? A partir de esta pregunta aparentemente con obvia respuesta, se despliega una teoría de lo mas interesante acerca de la manera -en que por lo menos en occidente- tenemos de acomodar, clasificar y entender el mundo. Los autores opinan. “Un libro no tiene objeto ni sujeto... en un libro como en cualquier otra cosa, hay líneas de articulación o de segmentaridad, estratos, territorialidades; pero también líneas de fuga, movimientos de desterritorialización y de desestratificación ... Nunca hay que preguntar qué quiere decir un libro, en un libro no hay nada que comprender, tan solo hay que preguntarse con qué funciona, en conexión con qué hace pasar o no intensidades, con qué multiplicidades introduce y metamorfosea la suya ... Escribir no tiene nada que ver con significar, sino con deslindar, cartografiar, incluso futuros parajes.”<sup>14</sup> La manera de entender al mundo de estos dos autores es muy singular porque parten de una manera completamente novedosa de entender el yo (autor), el cual se nutre de todos los otros, sus palabras y sus obras, hasta que este prácticamente desaparece, incluso llegan a afirmar que ni si quiera son ellos los que han escrito el libro.

La creación de un mundo paralelo que termina por sustituir al mundo real, el mapa que se vuelve mas importante que el terreno, incluso la representación del mundo que deja de necesitar al original. Este es el planteamiento del filosofo francés Jean Baudrillard cuya concepto de *Hiperrealidad* inspirará mas adelante a películas como *The Matrix* (1999) Es interesante reflexionar sobre el mundo en el que los seres humanos actuales interactuamos cada vez de manera menos directa, lo cual cambia incluso lo que consideramos real y saber si en esta o estas realidades puede ser posible el encuentro verdadero entre los hombres del cual nos habla Martín Buber

---

<sup>11</sup> Ob. Cit. BUBER

<sup>12</sup> KERSETZ Imre. 2002 *Yo, otro. Crónica del cambio*. El Acantilado. 1<sup>a</sup> Edición. Barcelona. P. 5

<sup>13</sup> DELEUZE Gilles, GUATTARI Felix. *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Pre-Textos. Valencia. 1988 p 9

<sup>14</sup> OB.CIT. DELEUZE

“Hoy en día la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive, en adelante será el mapa el que preceda al territorio...Ha cambiado algo más: se esfumó la diferencia soberana entre uno y otro que producía el encanto de la abstracción. Es la diferencia que produce simultáneamente la poesía del mapa y el embrujo del territorio, la magia del concepto y el hechizo de lo real. El aspecto imaginario de la representación –que culmina y a la vez se hunde en el proyecto descabellado de los cartógrafos- de un mapa y un territorio idealmente superpuestos, es barrido por la simulación –cuya operación es nuclear y genética, en modo alguno especular y discursiva. La metafísica entera desaparece. No más espejo del ser y de las apariencias, de lo real y de su concepto. No más coincidencia imaginaria: la verdadera dimensión de la simulación es la miniaturización genética. Lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo – y a partir de ahí puede ser reproducido un número indefinido de veces. No posee entidad racional al no ponerse a prueba en proceso alguno, ideal o negativo. Ya no es más que algo operativo que ni siquiera es real puesto que nada imaginario lo envuelve. Es un hiperrreal, el producto de una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera”<sup>15</sup>

En esta hiperrealidad ¿Qué lugar ocupa el yo? Es decir este mapa que sustituye al territorio o que se convierte en él, puede hacer que los individuos se conviertan también en la representación de si mismos, en el *Nick Name* del MSN Messenger o en el Avatar del juego *Second Life*. En mi opinión esto, en mayor o menor medida esta ocurriendo, las personas buscan cada vez mas a los perfiles que a los hombres y mujeres, por ejemplo las crecientes cifras de parejas que se conocen en Internet, teniendo como primer encuentro un perfil, es decir unos cuantos datos de una persona.

El neurofisiólogo mexicano Jacobo Grinberg Zyberbaum hace una apuesta aún más audaz y habla del yo como una idea: “El yo es un algoritmo relativo de alto poder, es decir, un patrón coherente que contiene, en forma concentrada una gran cantidad de información. Su carácter relativo se debe al hecho de que el algoritmo final cambia de acuerdo con las modificaciones de la información que lo nutre.

Cualquier objeto percibido como tal, posee al igual que el yo, un carácter de invarianza y como el yo aquéllo aparece como fija y duradera.

Lo anterior quiere decir que el yo como idea no es absoluto. Su principal característica es su relatividad y ésta se demuestra por el hecho de que el yo puede transformarse o aún eliminarse. Basta la realización de que el yo es una manía o imaginación extravagante, es decir, simplemente una idea para optar por su transformación. Esta última implica el simple acto de modificar la identificación. En cambio, la eliminación del yo requiere de un proceso mas arduo en el cual la observación desapegada de cualquiera y de todas sus transformaciones es lograda hasta el grado de poder atestiguar la existencia del yo, como idea producto de una ideación. En otras palabras, la observación

---

<sup>15</sup> BAUDRILLARD Jean (1978) *Cultura y simulacro* Editorial Kairos. Barcelona PP 5,6,7

del yo lo elimina como identidad absoluta al trasladarse la percepción del yo desde una posición de fusión de la “última realidad interna” consigo misma a otra en la cual la “última realidad interna” deja de ser la última, puesto que puede ser observada.

El yo no se vive como idea ni se le experimenta como relativo, mas bien su experiencia posee tal sensación de realidad que se le reverencia como absoluto. La dificultad para percibirlo simplemente como una idea surge del temor de que al hacerlo el resultado sea la infelicidad.

En este libro se sostiene que la idea anterior es falsa y que, por el contrario, lo que sobreviene al darse cuenta de la identidad del yo con una idea es la libertad.<sup>16</sup>

El yo es simplemente la idea que nos hacemos de el. Para Grinberg Zilberbaum sin embargo esto no es motivo de angustia, por el contrario, se trata del primer paso para el encuentro de la libertad.

Grinberg Zilberbaum coincide también con la visión budista que “...considera al yo como una ilusión. El yo se presenta como un velo de la mente que induce al sujeto a identificarse con su experiencia provocándole sufrimiento. El Budismo también contrasta fuertemente con otras religiones porque no afirma la existencia del alma, ni de un “sí mismo” o “yo” duradero en el ser.”<sup>17</sup>

Los pensamientos citados, me hacen formular las siguientes preguntas:

¿Puedo construir mi propio yo?

¿Puedo cambiar el yo?

¿Puede llegar el yo a no ser importante?

¿Puedo modificar el yo de los otros?

¿Cualquier máquina qué sea capaz de concebir el yo como una idea tendría identidad propia?

¿Cómo llamar a la entidad que imagina el yo?

¿En dónde reside la identidad si no es en el yo?

¿Puede haber yo cuando los *tú* han sido homogenizados y programados hasta el punto de dejar de pensar por si mismos?

La ciencia ficción se inspira, en parte en estas preguntas y las responde proponiendo planteamientos de escenarios, situaciones y personajes que ponen al ser humano frente a estos dilemas fundamentales. Miremos algunos ejemplos en los siguientes dos puntos.

---

<sup>16</sup> GRINBERG Zylberbaum Jacobo. 1994 *El Yo Como Idea*. Instituto Nacional Para el Estudio de la Conciencia y Facultad de Psicología Universidad Nacional Autónoma de México. México DF 1<sup>a</sup> Edición PP 13, 14.

<sup>17</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Yo>

### 3.2. ¿Qué sería del hombre si ...? Planteamientos novedosos del Yo en la ciencia ficción. Los nuevos otros: robots, replicantes, clones, monstruos, ciborgs, etc.

El Yo para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española es: "m. Fil. El sujeto humano en cuanto persona. El yo. Mi yo. m. Psicol. Parte consciente del individuo, mediante la cual cada persona se hace cargo de su propia identidad y de sus relaciones con el medio."<sup>18</sup> Las características del yo en la ciencia ficción son adquiridas por seres o máquinas que no son personas, desdibujando con ello la línea que divide lo humano de lo no humano, haciéndonos preguntar quién lo es y quién no lo es. Por lo tanto: ¿Qué o quién posee un yo? Para entenderlo mejor unos ejemplos:

*Frankenstein o El Moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley

Considerada a posteriori como la primera novela de ciencia ficción, este libro propone la creación de un hombre unido por trozos de cadáveres al cual se le proporciona el soplo final de vida gracias a la electricidad producida por un rayo en una noche de tormenta. Igual que en *El Golem*, el monstruo termina fuera del control de su creador: el doctor Víctor Frankenstein, el cual será orillado a la muerte por su esperpéntico monstruo. De la novela destacan las versiones para la pantalla grande de 1931 dirigida por James Whale y con Boris Karloff en el papel del monstruo, repitiendo ambos en 1935 con la secuela: *La Novia de Frankenstein*. Las películas han producido, entre otras cosas al menos dos imágenes esenciales para la iconografía contemporánea: el monstruo y su novia, encarnada la segunda por Elsa Lanchester.

*El Planeta de los Simios*. (1968) Dirigida por: Franklin J. Schaffner

"Una nave espacial que salió de la tierra en 1972 choca contra un planeta extraño en el año 3978. Los tres supervivientes de la expedición, liderados por el capitán Taylor, cruzan un inhóspito desierto hasta encontrarse con una civilización compuesta por simios que tratan a los humanos como esclavos. Taylor se convertirá en un ejemplar en cautiverio, una cobaya para dos científicos de la comunidad y una amenaza para los cimientos morales de la sociedad"<sup>19</sup>

Los papeles se han invertido, los hombres son los animales del zoológico y del laboratorio, mientras los simios son los nuevos seres civilizados. Además el magnífico final de la película con la estatua de la libertad enterrada en la playa nos demuestra que no hemos salido de la tierra, con lo que este cambio en la especie dominante es responsabilidad del hombre, el cual sólo se encuentra cosechando su propia crueldad, hacia su medio ambiente, los animales, su propia especie y en última instancia hacia si mismo. "Lo humano es lo

<sup>18</sup>[http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual?TIPO\\_HTML=2&TIPO\\_BUS=2&LEMA=yo](http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=2&LEMA=yo)

<sup>19</sup>Ob. Cit. SÁNCHEZ

monstruoso, lo punible, lo aniquilable: ahí radica la fuerza de la premisa de *El Planeta de los Simios*.<sup>20</sup>

*Blade Runner* (1982) Dirigida por: Ridley Scott

“La película describe un futuro en el que seres fabricados a través de la ingeniería genética, a los que se denomina replicantes, son empleados en trabajos peligrosos y como esclavos en las "colonias exteriores" de la Tierra. Estos replicantes, fabricados por Tyrell Corporation para ser "más humanos que los humanos" -especialmente los modelos Nexus-6- se asemejan físicamente a los humanos (aunque tienen una mayor agilidad y fuerza física) pero carecen de la misma respuesta emocional y de empatía. Los replicantes fueron declarados ilegales en el planeta Tierra tras un sangriento motín. Un cuerpo especial de la policía — los blade runners — se encarga de rastrear y matar a los replicantes fugitivos que se encuentran en la Tierra. Con un grupo de replicantes particularmente brutal y hábil suelto en Los Ángeles, un dubitativo Deckard es invocado desde su semirretiro para que use algo de "la vieja magia blade runner"<sup>21</sup>

Los replicantes han sido diseñados para vivir solo cuatro años y así proteger a la raza humana.

En la película hay un encuentro entre un replicante y su creador, para que este último prolongue su vida. Además el policía Deckard encargado de asesinar a los Nexus 6 refugiados en el planeta tierra, donde tienen prohibido vivir, terminará enamorándose de una replicante a la cual se le han insertado artificialmente recuerdos lo que la hace capaz de tener emociones.

“Lo que está en juego, como ocurría en la novela de Philip K. Dick, *¿Sueñan los Androides con Ovejas Electricas?*, es qué significa ser humano. En cierto modo, Deckard y los replicantes se están haciendo la misma pregunta. Los androides le sacan ventaja por que tienen un creador a quien formulársela.

Batty y sus colegas únicamente quieren ser libres, desean independizarse del esclavismo al que les ha sometido un demiurgo tan oprimido como ellos. Es por eso que *Blade Runner* resulta una película lúgubre, pensativa, sin personajes plenamente positivos, siempre sumidos en una oscuridad que compite con las humaredas de las cloacas. Es por eso que habla de la creación, de la búsqueda de la identidad, y de la crisis del héroe desde un registro unido por un grueso cordón umbilical al cine negro de los cincuentas.”<sup>22</sup>

*A.I.: Inteligencia Artificial* (2001) Dirigida por Steven Spielberg

En un universo que se derrite a causa del cambio climático, una empresa ha creado un robot con capacidad de amar: David con forma de un niño de once años, es su nombre y es entregado a un empleado de la compañía creadora para que él y su esposa Mónica lo prueben. David se siente amado especialmente por su “madre” hasta que el hijo verdadero de esta es descongelado porque se ha descubierto la cura de su enfermedad. Con ello Mónica abandona a David. La humanidad se destruye pero David sobrevive en

---

<sup>20</sup> Ob. Cit. SÁNCHEZ

<sup>21</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner](http://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner)

<sup>22</sup> Ob. Cit. SÁNCHEZ

el fondo de una ciudad inundada por mas de dos mil años. Cuando es despertado no quedan más hombres, ni mujeres sobre la tierra. Esta máquina es lo más humano que ha logrado sobrevivir.

### **3.3 El yo mutante. El yo humano perdido en la confusión de saber: ¿Cuál es la realidad ¿Cuál es su vida? ¿Quiénes son los otros? y por lo tanto ¿Quién es él?**

Las situaciones que considero que por sus características son capaces de cambiar la concepción que tradicionalmente tenemos del *yo*. Llevar la identidad hasta sus últimas consecuencias, despojar a los personajes de su familia, su infancia y hasta su pasado. Imaginar seres como nosotros pero que no nacieron si no que fueron fabricados, que no mueren, si no que se apagan. La ciencia ficción lleva al *yo* a preguntas que ponen de cabeza a lo que consideramos un ser humano.

¿Puede haber *yo* cuando los *tú* han sido homogenizados y programados hasta el punto de dejar de pensar por si mismos?

*Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley (1932)

La novela plantea un mundo en donde Dios ha sido sustituido por Henry Ford y la era comienza a contarse el día del lanzamiento del Modelo T. El gobierno es mundial y los seres humanos son predestinados desde su nacimiento en cinco clases Alfa, Beta, Gama, Delta y Épsilon, cada una desempeña su función con un conformismo reforzado por la hipnlopedia: un método de acondicionamiento basado en la repetida escucha de frases mientras se duerme. La familia ha desaparecido, madre es considerada mala palabra y el consumo de Soma -una droga perfecta sin efectos secundarios- es impulsada por el gobierno.

Los principales personajes del libro son Bernard Marx, un Alfa Plus con un defecto de nacimiento, el cual lo hace mas pequeño que el resto de los de su clase y que ha dejado de tomar Soma para poder saber lo que es sentirse infeliz, a la vez que cuestiona todo el tiempo a la sociedad en donde vive. Y John el Salvaje, hijo de dos habitantes del *Mundo Feliz*, que lo concibieron por un error en el método anticonceptivo y que se ha criado en una reserva fuera del mundo feliz. Conoce a Shakespeare y es a la vez un inadaptado en su reserva.

En el *Mundo Feliz*... los embriones humanos son preparados antes de su nacimiento para desempeñar una función, desde los obreros Épsilon a los que se les provocan deformaciones por medio de alcohol para que sean pequeños y por lo tanto buenos mineros, hasta los dirigentes *Alfa*, programados para pensar y tomar decisiones. Sin madre, sin familia, sin vejez (eternamente 25 años) y sin pareja fija, los hombres y mujeres de este universo, hacen tambalear todo lo que les puede dar identidad. Viajando gracias al Soma se dedican a trabajar y sobre todo a disfrutar de la vida haciendo deportes futuristas, acudiendo a cines de cinco sentidos y a orgías multitudinarias. No hay tiempo ni lugar para las preguntas, mucho menos para las respuestas.

### *Fahrenheit 451* (1953) Ray Bradbury

En la sociedad imaginada por la novela, los bomberos tienen la misión de quemar libros ya que, según el gobierno los libros impiden la felicidad haciéndonos formular preguntas innecesarias, con respuestas contradictorias y que solo generan angustia. Montag, el protagonista es precisamente un bombero y la historia trata de su lucha interna, entre la libertad y la “felicidad” obligatoria, impuesta por el régimen.

“Montag acude a un incendio en el que había que quemar una casa de una mujer anciana que tenía una biblioteca. Antes de echar el petróleo, Montag toma un libro y se lo lleva escondido. La vieja no sólo se rehúsa salir de su casa, sino que es ella misma quien le prende fuego con una cerilla. Esto impacta más a Montag y le hace pensar en cuanto han de valer los ideales por los que lucha aquella gente, cosa que evidentemente aumenta su curiosidad. Su esposa, Mildred, sólo está interesada en tres pantallas de televisión de su sala. Montag quiere compartir con ella sus inquietudes, pero ella se niega. Montag se acuerda de un viejo que conoció en el parque, un profesor de literatura llamado Faber. Como Montag tenía una colección de libros escondida, fruto de una curiosidad que había incrementado desde ese encuentro, se lleva un ejemplar de la Biblia, como carnada para Faber. Le plantea al viejo profesor la necesidad de luchar para que los libros permanezcan sobre la ignorancia.”<sup>23</sup>

Al final de la historia, lo que queda de los libros son personas que los memorizan, recordándonos que las obras literarias son mucho más que papel inflamable y su auténtico y perdurable valor, radica en cada uno de los lectores. Importante mencionar que en 1966 François Truffaut lleva a la gran pantalla la adaptación cinematográfica de la novela.

Los libros y los escritores además de hacernos constantemente preguntas, nos hacen reconocernos a nosotros mismos, si se perdieran nos perderíamos con ellos. Tanto es así que por ejemplo Luis de Tavira considera que: “Lope de Vega no era español, Lope de Vega inventó España.”<sup>24</sup> Además la historia comprueba que los que queman libros, tarde o temprano terminan por quemar personas. Por ello el final del libro, donde los vagabundos memorizan textos clásicos, es la simple, humilde y humana respuesta, a la perdida de identidad de esa sociedad y de las personas que la componen.

### *La Naranja Mecánica* (1971) Dirección: Stanley Kubrick

“Kubrick equipará la violencia juvenil y la violencia de estado en una de las películas más icónicas de los setenta. Alex y su pandilla de colegas se divierten cometiendo actos violentos. Fanático de la *Novena sinfonía* de Beethoven y con una serpiente como mascota, Alex

<sup>23</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit\\_451](http://es.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_451)

<sup>24</sup> DE TAVIRA Luis (1999). El espectáculo invisible. Paradojas sobre el arte de la actuación. Ediciones el Milagro. México DF P 197

no conoce el significado de la palabra *moral*. Golpea, viola y mata impunemente. Hasta que un día la policía le pilla, le condenan a catorce años por homicidio involuntario y en la cárcel empieza un brutal proceso de reeducación que le permitirá reinsertarse en la sociedad.... La estancia de Alex en el centro penitenciario, dominada por el extenuante método Ludovico, pone el acento en el tema que realmente le interesa a Kubrick: la aniquilación del libre albedrío del individuo, sofocado por un sistema que no duda en convertirse en verdugo utilizando las mismas armas que condena.<sup>25</sup>

¿Pero qué es lo que realmente quiere contar Stanley Kubrick? leamos sus propias palabras:

“Era absolutamente necesario darle peso a la brutalidad de Alex, de otro modo podría haber confusión con respecto a lo que el gobierno le hace. “Si, claro, él no debería recibir el acondicionamiento Psicológico; es terrible y no fue tan malo después de todo.” Por el otro lado, cuando lo ves cometer todas esas atrocidades, y entiendes el mal inmenso por parte del gobierno que lo convierte en algo menos que humano para hacerlo bueno, entonces pienso que la idea moral del libro esta clara. Es necesario para el hombre escoger entre el bien y el mal, incluso si opta por el mal. Privarlo de esta posibilidad, lo hace menos que humano, una naranja mecánica.”<sup>26</sup>

En un futuro cercano, el estado prueba métodos conductistas y con aprobación de *Alex* -un preso ultra violento- el tratamiento *Ludovico* funciona. Pero no porque Alex sea capaz de distinguir entre el bien y el mal, si no porque, como un perro, ha sido acondicionado con un lavado de cerebro. Lejos no estamos de ese punto, incluso en Barcelona en 2008 hay voces que piden la castración química para los violadores. Aunque mas allá del mundo penitenciario la cinta es una metáfora de un poder que se pone por encima de la voluntad y el libre albedrío de sus ciudadanos, creyéndose capaz de decidir por ellos en cuestiones morales y de hecho haciéndolo. Por ejemplo: se asume que todos somos ladrones de material intelectual protegido y por eso pagamos un canon desde que compramos un CD nuevo y virgen.

*El Show de Truman* (1998) Dirección: Peter Weir

“*Truman Burbank* es un agente de seguros con una vida de lo mas convencional. No sabe que el pueblo donde vive es un gran plató, y que toda su existencia, desde el día de su nacimiento, es un *reality* titulado *El Show de Truman* que siguen millones de espectadores en todo el país. *Truman* empieza a notar que algo no marcha bien cuando un foco cae del cielo. Intenta salir de la ciudad pero todo el equipo del *reality* hace lo posible por retenerlo.”<sup>27</sup>

*Truman* es un ser humano como todos, tiene amigos, familia y hasta pareja, la diferencia es que su mundo es un enorme decorado de un reality show y el único que no lo sabe es el protagonista. Ficción para todos los actores y todos los espectadores, pero vida real para uno solo en esta película dirigida por Peter Weir.

---

<sup>25</sup> Ob. Cit. SÁNCHEZ

<sup>26</sup> CASTLE Alison (2005) *The Stanley Kubrick Archives*. Taschen. Köln. P421  
Traducción libre.

<sup>27</sup> Ob. Cit. SÁNCHEZ

“La película expresa hasta sus últimas consecuencias una de las grandes paranoias de los tiempos modernos: que nuestra vida sea una ilusión imaginada por otros”<sup>28</sup>

El yo creado por falsos otros, por mentiras y un mundo artificial. Pero cuanto se parece a la identidad que asumimos cuando trabajamos en una gran corporación, o cuando las empresas usan a seres humanos para transmitir la identidad de la empresa dejando de lado por completo a la persona.

Descabellado pero posible. Quizás el mundo real sea aun peor pues en el todos fingimos ser quien no somos y no hay nadie inocente como *Truman*.

*The Matrix* (1999) Dirección: Andy y Larry Wachowski

“De día, Thomas Anderson es programador de una empresa de *software*, y de noche, pirata informático bajo el seudónimo de Neo. Otro *hacker*, Morfeo, se pone en contacto con él para contarle que lo que él considera la realidad no es más que una construcción virtual concebida por las máquinas, que utilizan a los seres humanos como fuente de energía. Morfeo es el líder del grupo de rebeldes contra la dictadura de Matrix y está convencido de que Neo es el elegido para liberar a la humanidad de su nueva esclavitud.”<sup>29</sup>

La mayoría de los seres humanos ni siquiera saben cual es la realidad, pues solo perciben lo que las máquinas han diseñado para ellos. Es la realidad virtual llevada a sus últimas consecuencias. Todos los otros son creaciones del ciber espacio. El videojuego en línea *Second Life* llevado hasta sus últimas consecuencias, hasta convertirse en la vida principal y prácticamente única de los seres humanos, que viven en una dictadura sin siquiera saberlo, distraídos en un sustituto de vida para producir el calor que requieren las máquinas para sobrevivir. El escenario planteado por Matrix es -si tomamos en cuenta las ideas de Jean Baudrillard en las que se inspira la cinta- no sólo el triunfo de lo hiperreal, si no la absoluta imposibilidad de distinguirlo de la realidad, igual que los personajes cuyo ser en la *Red*, es en principio su único ser.

Para cerrar esta parte, me gustaría ahondar sobre la forma en que las obras de ciencia ficción hablan sobre todo de los hombres y mujeres de la época en que fueron escritas o filmadas. *The Matrix* (1999) por ejemplo, da constancia de la era de Internet que empieza a ocupar cada rincón de nuestra vida y la mezcla de admiración y miedo porqué esto sea así. Por supuesto lo que importa y lo que hace trascendentales a las obras es la manera en que todo esto (que igualmente se puede leer en una revista de investigación científica) afecta a nuestro representante, es decir al personaje, ese ser irreal por no ser de carne y hueso, pero verdadero en la medida que hace a los espectadores identificarse y vivir con él, los desafíos de la trama. En medio de efectos especiales, de aventuras en otros mundos, de viajes por el espacio y por el tiempo, los personajes de la Ciencia Ficción se preguntan por su identidad y con esta formulación, los espectadores también nos hacemos en primer lugar la pregunta ¿Quién es él? para inmediatamente pasar a la misma ¿Quién soy yo? que se cuestiona el personaje.

---

<sup>28</sup> Ob. Cit. SÁNCHEZ

<sup>29</sup> Ob. Cit. SÁNCHEZ

## 4 La Ciencia Ficción y el teatro. ¿Que se ha hecho y que se podría hacer?

### 4.1 El futurismo en la escena, predecesores del teatro de ciencia ficción

La primera de las vanguardias artísticas es el Futurismo y aunque no es considerada ciencia ficción comparte con ella muchos elementos en común, por ejemplo una pintura de una ciudad inexistente que podría construirse en el futuro (*Diseño de Edificio* de Antonio St'Elia 1888-1916) o el culto a la máquina casi en sustitución de un dios y establecido desde la redacción del manifiesto futurista, provoca líneas de conexión entre las dos corrientes sobre todo porque proyectan la creación de un mundo imaginario orientado al porvenir.

La vida del movimiento comienza el 20 de Febrero de 1909 en París con la publicación del primer manifiesto futurista en el periódico *Le Figaro*. Su autor, el poeta italiano Filippo Tomaso Marinetti, rechazaba la estética tradicional y enaltecía la vida contemporánea, basándose en dos temas dominantes: la máquina y el movimiento. “Se recurría, de este modo, a cualquier medio expresivo (artes plásticas, arquitectura, urbanismo, publicidad, moda, cine, música, poesía) capaz de crear un verdadero arte de acción, con el propósito de rejuvenecer y construir de nuevo la faz del mundo. Al año siguiente los artistas italianos Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo y Gino Severini firmaron el Manifiesto del futurismo.”<sup>30</sup>

Los artistas futuristas consideraban su arte como un vehículo de transformación del mundo y no consideraban que sus acciones estuvieran destinadas únicamente al ámbito artístico. Este espíritu se recoge en los puntos del manifiesto futurista:

- “1. Queremos cantar el amor al peligro, el hábito de la energía y de la temeridad.
2. El coraje, la audacia, la rebelión, serán elementos esenciales de nuestra poesía.
3. La literatura exaltó, hasta hoy, la inmovilidad pensativa, el éxtasis y el sueño. Nosotros queremos exaltar el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso de corrida, el salto mortal, el cachetazo y el puñetazo.
4. Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con gruesos tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece correr sobre la ráfaga, es más bello que la Victoria de Samotracia.
5. Queremos ensalzar al hombre que lleva el volante, cuya lanza ideal atraviesa la tierra, lanzada también ella a la carrera, sobre el circuito de su órbita.

---

<sup>30</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Futurismo>

6. Es necesario que el poeta se prodigue, con ardor, boato y liberalidad, para aumentar el fervor entusiasta de los elementos primordiales.

7. No existe belleza alguna si no es en la lucha. Ninguna obra que no tenga un carácter agresivo puede ser una obra maestra. La poesía debe ser concebida como un asalto violento contra las fuerzas desconocidas, para forzarlas a postrarse ante el hombre.

8. ¡Nos encontramos sobre el promontorio más elevado de los siglos!... ¿Porqué deberíamos cuidarnos las espaldas, si queremos derribar las misteriosas puertas de lo imposible? El Tiempo y el Espacio murieron ayer. Nosotros vivimos ya en el absoluto, porque hemos creado ya la eterna velocidad omnipresente.

9. Queremos glorificar la guerra –única higiene del mundo – el militarismo, el patriotismo, el gesto destructor de los libertarios, las bellas ideas por las cuales se muere y el desprecio de la mujer.

10. Queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de todo tipo, y combatir contra el moralismo, el feminismo y contra toda vileza oportunista y utilitaria.

11. Nosotros cantaremos a las grandes masas agitadas por el trabajo, por el placer o por la revuelta: cantaremos a las marchas multicolores y polifónicas de las revoluciones en las capitales modernas, cantaremos al vibrante fervor nocturno de las minas y de las canteras, incendiados por violentas lunas eléctricas; a las estaciones ávidas, devoradoras de serpientes que humean; a las fábricas suspendidas de las nubes por los retorcidos hilos de sus humos; a los puentes semejantes a gimnastas gigantes que husmean el horizonte, y a las locomotoras de pecho amplio, que patalean sobre los rieles, como enormes caballos de acero embridados con tubos, y al vuelo resbaloso de los aeroplanos, cuya hélice flamea al viento como una bandera y parece aplaudir sobre una masa entusiasta. Es desde Italia que lanzamos al mundo este nuestro manifiesto de violencia arrolladora e incendiaria con el cual fundamos hoy el FUTURISMO porque queremos liberar a este país de su fétida gangrena de profesores, de arqueólogos, de cicerones y de anticuarios. Ya por demasiado tiempo Italia ha sido un mercado de ropavejeros. Nosotros queremos liberarla de los innumerables museos que la cubren por completo de cementerios.”<sup>31</sup>

El futurismo en la escena se inspiraba en la percepción de su fundador: “Marinetti admiraba el teatro de variedades por una razón por encima de todas las otras: porque “tiene la suerte de no tener tradición, ni maestros, ni dogma”. De hecho, el teatro de variedades sí tenía sus tradiciones y sus maestros, pero era precisamente su variedad –su mezcla de filme y acrobacia, canción y danza, payasadas y “la gama completa de estupidez, imbecilidad, tontería y

---

<sup>31</sup> <http://webs.advance.com.ar/pfernando/DocslgICont/Marinetti-manifiesto.htm>

absurdo, que insensiblemente empuja la inteligencia hasta el borde mismo de la locura” – lo que la hacía un modelo ideal para las performances futuristas. Había otros factores que justificaban su alabanza. En primer lugar el teatro de variedades no tenía argumento (lo que Marinetti consideraba totalmente innecesario). Los autores, actores y técnicos del teatro de variedades sólo tenían una razón para existir, decía. Ésta era “inventar incesantemente nuevos elementos de asombro”. Además, el teatro de variedades obligaba al público a colaborar, liberándolos de sus papeles pasivos como “estúpidos mirones”. Y puesto que el público “coopera de este modo con la fantasía de los actores, la acción se desarrolla simultáneamente en el escenario, en los palcos y en el patio de butacas”. Además, explica “rápida y mordazmente”, tanto a adultos como a niños, “los problemas más abstrusos y los acontecimientos políticos más complicados”.

Desde luego, otro aspecto de esta forma de cabaret que tenía atractivo para Marinetti consistía en el hecho de que era “antiacadémico, primitivo e ingenuo, por lo tanto aún más importante por lo inesperado de sus descubrimientos y la simplicidad de sus medios”. En consecuencia, en el fluir de la lógica de Marinetti, el teatro de variedades “destruye lo Solemne, lo Sagrado, lo Serio y los Sublime en Arte con A mayúscula”<sup>32</sup>

El grupo futurista inventó también su propia corriente teatral llamada Teatro Sintético: “Este “sincronismo” había sido trazado en detalle en el manifiesto de Teatro Sintético futurista de 1915. Esta noción fue explicada con facilidad: “Sintético. Es decir, muy breve. Condensa en unos pocos minutos, en unas pocas palabras y unos pocos gestos, innumerables situaciones, sensibilidades, ideas, sensaciones, hechos y símbolos”. La síntesis futurista constaba deliberadamente de breves performances de “una idea”. El manifiesto condenaba el “teatro apegado al pasado” por su tentativa a presentar el espacio y el tiempo de manera realista: “Apretuja muchas plazas de ciudad, paisajes, calles, en la salchicha de una sola habitación”, se quejaba. Por el contrario, el teatro sintético futurista debía, mecánicamente, “a fuerza de brevedad, lograr un teatro por completo nuevo y perfectamente acorde con nuestra rápida y lacónica sensibilidad futurista”. De modo que el escenario se reducía a un mínimo desnudo.

Los futuristas rechazaron explicar el significado de estas síntesis. Resultaba “estúpido consentir el primitivismo de la multitud – escribieron -, que en el análisis último quiere ver que el individuo malo pierde y el bueno gana”. No había razón alguna, continuaba el manifiesto, de que el público siempre debiera comprender de manera total los detalles de cada acción escénica. A pesar de este rechazo a dar “contenido” o “significado” a las síntesis, muchos de ellos se centraban en gags reconocibles sobre la vida artística. Su duración estaba calculada de manera muy similar a secuencias del teatro de variedades, con escena introductoria, frase clave y salida rápida.”<sup>33</sup>

El manifiesto del teatro futurista declara:

“1. Es estúpido escribir cientos de páginas donde bastaría una, sólo porque el público por costumbre y por instinto infantil, quiere ver el carácter de un

---

<sup>32</sup> <http://www.ccapitalia.net/macchina/futurismo.htm>

<sup>33</sup> <http://www.ccapitalia.net/macchina/futurismo.htm>

personaje como resultado de una serie de hechos y necesita ilusionarse que el personaje mismo exista realmente para admirar el valor del arte, mientras no quiere admitir ese valor si el autor se limita a indicarlo con pocos trazos.

2. Es estúpido no rebelarse al prejuicio de la teatralidad cuando la vida misma (la cual es constituida por acciones infinitamente más torpes, más reguladas y previsibles, de las que se desarrollan en el campo del arte) es en máxima parte antiteatral y ofrece también en este papel suyo innumerables posibilidades escénicas. Todo es teatral cuando tiene valor.
3. Es estúpido satisfacer la primitivez de las masas, que al final quieren ver exaltado el personaje simpático y vencido el antipático.
4. Es estúpido curarse de la verosimilitud (esto es absurdo, puesto que valor y genialidad no coinciden en absoluto con ella).
5. Es estúpido querer explicar con una lógica minuciosa todo lo que se representa, cuando también en la vida no se nos ocurre nunca agarrar un acontecimiento enteramente, con todas sus causas y consecuencias, porque la realidad nos vibra alrededor, asaltándonos con ráfagas de fragmentos, de hechos combinados entre ellos, ensartados unos a otros, confusos, enmarañados, caotizados. Por ejemplo: es estúpido representar sobre la escena una condesa entre dos personas siempre con orden, con lógica y con claridad, mientras en nuestra experiencia de vida encontramos casi solamente unos pedazos de disputa, a la cual nuestra actividad de hombres modernos nos ha hecho asistir por un momento en un tranvía, en un café, en una estación, y que quedaron filmados en nuestro espíritu como dinámicas sinfonías fragmentarias de gestos, palabras, ruidos y luces.
6. Es estúpido someter a las imposiciones del *crescendo*, de la representación y del máximo efecto al final.
7. Es estúpido dejar imponer a la propia genialidad el peso de una técnica que todos (hasta los imbéciles) pueden adquirir con el estudio, la práctica y la paciencia.
8. Es estúpido renunciar al dinámico salto en el vacío de la creación total afuera de todos los campos explorados...

... El manifiesto del teatro sintético se cerraba con un breve capítulo que contenía seis conclusiones: 1<sup>a</sup>) suprimir absolutamente la técnica bajo la cual "muere el teatro conservador"; 2<sup>a</sup>) Poner en escena todos los "descubrimientos (por cuanto inverosímiles, extravagantes y antiteatrales)" que su "genialidad" iba haciendo sobre "el subconsciente, en las fuerzas mal definidas, en la abstracción pura, en la cerebralidad pura, en la fantasía pura, en el récord y en la fisicofolía"; 3<sup>a</sup>) "Sinfonizar" la sensibilidad del público explorando y despertando con "todo medio sus vástagos más flojos; eliminar el concepto del proscenio dejando unas redes de sensaciones entre escenario y público; la acción escénica invadirá sala y espectadores"; 4<sup>a</sup>) "Fraternizar calurosamente" con los cómicos, que son los "pocos pensadores que rehúyen de todo

deformante esfuerzo cultural"; 5<sup>a</sup>) Suprimir los géneros dramáticos ("la farsa, el vaudeville, la pochade, la comedia, el drama y la tragedia") para crear en su lugar las "numerosas formas del teatro futurista, como: las frases en libertad, la simultaneidad, la compenetración, el poema animado, la sensación escenificada, la hilaridad dialogada, el acto negativo, la frase que resuena, la discusión extralógica, la deformación sintética, el soplo científico..."; 6<sup>a</sup>) Crear "entre nosotros y la muchedumbre" por medio de un continuado contacto, una corriente de "confianza sin respeto" con el fin de "transfundir así en nuestros públicos la vivacidad dinámica de una nueva teatralidad futurista"”.<sup>34</sup>

Entre otras, una de las contribuciones mas importantes del Futurismo fue la de generalizar el uso del performance como expresión artística, interdisciplinaria y completamente autónoma del teatro. "Independientemente de que los futuristas lograran o no alcanzar plenamente sus utópicas y difíciles aspiraciones en el plano teatral, lo que sí queda claro es que el movimiento llegó a convertir la performance en seña de identidad del futurismo, además de elevarla hasta el rango de medio artístico con naturaleza propia. Efectivamente, a mediados de la década de 1920 el género performativo era de una u otra forma el encargado de llevar a la práctica las propuestas teóricas futuristas, recogidas en los distintos y numerosos manifiestos que se habían ido sucediendo con el paso de los años y con el despertar de nuevas inquietudes que habían de ser satisfechas por el convulso e insaciable hacer futurista. Por otra parte, en las principales capitales culturales europeas y norteamericanas los artistas aplicaban algunas de las tácticas y de las técnicas utilizadas por los italianos, convirtiendo así la performance en el mejor medio de interdisciplinariedad artística.<sup>35</sup> Además fueron pioneros en llevar las artes escénicas a todos los escenarios posibles incluso el mismo cielo. "Dentro de estas manifestaciones de ballet aéreos cabe destacar, por otra parte, el guión que Mario Scaparro escribió en febrero de 1920 bajo el título de *Un nacimiento*. En el mismo se representaba "a dos aeroplanos haciendo el amor detrás de una nube y dando a luz a cuatro intérpretes humanos: aviadores completamente equipados que saltarían del avión para concluir la performance".<sup>36</sup>

Imaginación, creación de universos inexistentes, adoración de la máquina, "invasión" de espacios antes no imaginados, inclusión de todas las disciplinas artísticas, nacimiento del *performance*, iniciación de las vanguardias que le sucederán, el futurismo es por decirlo de alguna manera el hermano gemelo de la ciencia ficción, es como el sueño de lo que sería arte para algún escritor visionario del género, sin embargo existió. Hoy pasado, en su tiempo considerables espectáculos en directo que exigían la presencia del público en un momento y lugar determinado.

#### **4.2 R.U.R La primera obra de teatro de Ciencia Ficción**

Praga, principios de los veintes, en el aire la influencia de la "revolución Futurista", la primera guerra mundial fresca en la memoria, Checoslovaquia

<sup>34</sup> CEBALLOS, Edgar, Principios de dirección escénica, Ed. Gaceta, México, 1992. P 221

<sup>35</sup> <http://es.geocities.com/paginatransversal/futurismo/>

<sup>36</sup> <http://es.geocities.com/paginatransversal/futurismo/>

recién fundada en octubre de 1918 en parte del territorio del ya antiguo Imperio Austrohúngaro, Kafka escribiendo en alemán y un hombre en esta misma ciudad haciendo teatro en checo: "Karel Čapek (1890-1938) Novelista, dramaturgo y productor teatral checo, nacido en Malé Svatoňovice. Estudió en la universidad de Praga. Fue gran amigo del primer presidente checo, Tomáš Masaryk, con el que luchó por mantener la nación checa durante la I Guerra Mundial. Al mismo tiempo fue director de un periódico de Praga, fundador y director del teatro de arte Vinohradsky, de la misma ciudad, y ensayista político, dramaturgo y novelista. Čapek es conocido por sus obras dramáticas, de las que *R.U.R.* (1921) es la más conocida. Una fantasía dramática en la que las personas han quedado deshumanizadas debido al maquinismo. *R.U.R.* son las iniciales de Robots Universales Rossum, y la palabra robot proviene de esa obra. También son conocidos otros dos dramas: *La fábula del absoluto* (1921), una sátira que se adelanta a los males del totalitarismo, y *La guerra de las salamandras* (1937), un ataque a la dictadura. Sus novelas incluyen obras fantásticas, de ciencia ficción y una trilogía filosófica. También escribió cuadernos de viaje y ensayos políticos apasionados. Čapek fue injustamente famoso por la supuesta invención de la palabra robot, no porque Čapek no merezca la fama, sino que la palabra robot la inventó su hermano Josef. Pero por los que si es justamente famoso es por haber inventado los primeros robots modernos de la literatura,"<sup>37</sup>

En 1921, cuando la mayoría de los artistas italianos del futurismo se ha convertido al fascismo, Karel Čapek publica y estrena la obra *R.U.R.* en Praga y con ella nace el teatro de ciencia ficción. La acción de esta pieza nos lleva de la mano a la isla – fábrica: Robots Universales Rossum, la factoría que produce Robots para toda la humanidad, lo sorpresivo es que se inventa precisamente la palabra Robot, cuyo significado es algo semejante a "trabajo forzoso" y rápidamente se convierte en la palabra de origen checo más usada en las lenguas del mundo. Los primeros robots de la historia no son mecánicos, si no que están hechos de material orgánico usando una síntesis química e inspirados en los seres humanos. Tomando en cuenta que los descubrimientos del ADN son muy posteriores a la escritura de la obra, estos robots son aún más adelantados en su tiempo y tienen más semejanza con por ejemplo los Replicantes de *Blade Runner* que con sus inmediatos sucesores de metal y tornillos.

La trama de la obra desemboca en una rebelión de robots que desean descubrir el secreto de su propia creación, para ya no depender de los hombres. Un científico llamado Rossum inventa un proceso bioquímico para crear trabajadores artificiales y la compañía que lleva su nombre los comienza a producir por millones, para así liberar al hombre de la pesada carga del trabajo. Los robots descubren que son superiores al hombre y exterminan a toda la humanidad. Sólo dejan vivo a quién creen que posee la fórmula de la creación de nuevos robots. Sin embargo la fórmula es encontrada sin la ayuda del hombre por una pareja de robots que además se han enamorado. Ellos reciben la bendición del único superviviente que los nombra los nuevos Adán y Eva.

---

<sup>37</sup> <http://www.epdip.com/escritor.php?id=1541>

A continuación unos parlamentos en donde se explica mejor que son los robots de R.U.R.:

“Domin- ... En el año 1922, el gran fisiólogo Rossum se retiró a esta lejana isla para estudiar la fauna oceánica. Por medio de una síntesis química descubrió una sustancia que se comportaba igual que la materia viva. Esto ocurría en el año 1932. Y entonces Rossum escribió esto en su diario: “ La naturaleza no ha encontrado más que una forma de organizar la materia viva. Existe, sin embargo, otro método más simple, más racional y más rápido en el que la naturaleza aún no ha pensado. Este segundo procedimiento por el que puede desarrollarse la materia viva lo he descubierto yo hoy” Imagíneselo escribiendo estas bellas palabras, pensando cómo en un tubo de ensayo crecería todo el árbol de la vida, terminando por el hombre mismo. Aquel fue un momento impresionante.

Elena- Siga, por favor.

Domin- Despues la cuestión era cómo sacar la vida de aquel tubo de ensayo y activar su desarrollo; formar órganos, huesos y nervios. Encontrar sustancias que actuaran como catalíticos, enzimas, hormonas, etc. , apropiadas ¿Me comprende?

Elena- No sé, no demasiado.

Domin- Con la ayuda de sus tintes podía hacer todo lo que quería. Podía haber fabricado una medusa con el cerebro de Sócrates, o un gusano de cincuenta metros de longitud. pero cómo no tenía el mínimo sentido del humor, se le metió en la cabeza fabricar un vertebrado normal. La materia viva creada por el era extraordinariamente activa. Le hacía falta no obstante, dar con el albumen natural. Y por aquí empezó.

Elena - ¿A qué?

Domin- A imitar a la naturaleza. Su primer invento fue la creación de un perro artificial, lo que le llevo varios años. El resultado fue una especie de ternera raquírica, que se murió a los pocos días. Esta en el museo. Tras esto, el viejo Rossum comenzó con la fabricación del hombre...

Domin ... ¿Qué trabajador cree usted que es el mejor desde el punto de vista práctico?

Elena- ¿El mejor? El más honrado.

Domin- No. El más barato. Aquel cuyas necesidades son mínimas. El joven Rossum inventó un obrero que tiene... un mínimo de exigencias. Rechazo todo lo que no contribuía específicamente al trabajo. De esta manera suprimió lo que hace al hombre más caro. En realidad lo que hizo fue eliminar al hombre

de sus planes y hacer al Robot. Señorita Glory, los robots son mecánicamente mas perfectos que nosotros.”<sup>38</sup>

La cantidad de obras, teatrales, literarias, cinematográficas y televisivas que incorporaran con toda clase de variaciones al robot de Capek son incontables. El doble de los hombres, representa una fascinación por elevar nuestras invenciones al rango de creaciones de vida. Así, las máquinas se humanizan mientras el hombre se acerca a lo divino, por lo menos hasta que estos nuevos seres toman conciencia del poder que se les ha otorgado. R.U.R. tiene el valor de haber sido la primera obra teatral del género y gracias a ella han quedado abiertas las relaciones artísticas entre dos mundos aparentemente incompatibles.

#### **4.3 Frankenstein llega al teatro.**

Antes de que el cine dejará para siempre la imagen de Boris Karloff como ícono indudable del personaje, en 1927, Hamilton Deane ayudado de un inusual maquillaje que mezclaba azul, verde y rojo en el rostro, unos labios rojos, una enredada peluca y un alza en sus botas, encarnó al monstruo de una forma que le valió el reconocimiento del público e incluso de la crítica que hablaba muy mal de la obra y no así de su trabajo como actor. *The Times* comentó así la puesta en escena del *Little Theatre*. “La señorita Weblin, al trasladar a términos teatrales el único concepto original y perdurable de Mary Shelley, ha conseguido sin lugar a dudas insuflar vida al monstruo; pero la obra en la que exhibe a su bestia salvaje es tan endeble como una jaula de pájaros... El monstruo del señor Hamilton Deane es prácticamente lo único que merece la pena verse de la obra. Se trata de un estudio extremadamente conseguido de lo macabro”<sup>39</sup>

Peggy Webling escritora de la versión actuada por Hamilton Deane en el papel del monstruo: *Frankenstein, una Aventura en lo Macabro*, desarrolla en su texto una doble identidad, compartida por el monstruo y el doctor. “...Webling llamó intencionadamente a su monstruo Frankenstein (reservando el nombre Henry para el creador, completando así una *gestalt*). Fue como si Webling intuyera el “error” de futuras generaciones que insistirían en utilizar el nombre del monstruo y creador de forma intercambiable. Aunque físicamente monstruoso, la criatura de Webling llevaba un traje idéntico al de Henry Frankenstein y prácticamente todos los personajes de la obra tenían un doble de uno u otro tipo. La división del personaje de Henry crea un confusión emocional en su prometida, Emily, que confiesa a su amado: Él es parte de ti y parte de mí también, y todos somos uno.”<sup>40</sup>

Frankenstein colabora así en el nacimiento de personajes complejos en el teatro de ciencia ficción y bajo su influencia se desarrollan personajes con una dualidad: hombre – monstruo, creador – creación.

---

<sup>38</sup> CAPEK Karel. 1982 R.U.R: *Robots Universales Rossum*. Trad Cervera Juan. Ediciones Don Bosco. Barcelona. P.P. 17 a 20.

<sup>39</sup> J.SKAL David. 2008. *Monster Show Una historia cultural del horror*. Valdemar. Madrid. PP 121,122

<sup>40</sup> Ob. Cit. J.SKAL.

#### 4.4 Finales de los sesentas a la conquista del espacio desde la calle Hospital.

Barcelona 1969, mientras el hombre pisa la luna por primera vez, una actriz de veintiún años: Teresa Inglés, se pone en contacto con los editores de la revista *Nueva Dimensión* especializada en ciencia ficción, para pedirles una colaboración en la revista teatral *Yorick*. A partir de ese encuentro la revista *Nueva Dimensión*, decide preparar un número dedicado al teatro de Ciencia Ficción, este aparecerá publicado a mediados del año siguiente, conteniendo artículos de opinión y seis breves textos teatrales.

Pero eso no es todo, coincidiendo con ese encuentro entre dos “mundos” se preparan tres puestas en escena que se presentan entre mayo y junio de 1970 en el Teatro Romea de Barcelona, la revista recoge la reseña de estas.

Gracias a esta información podemos percibir una ola teatral muy influenciada por diversos sucesos de la época, entre ellos la cinta *2001 Una Odisea del Espacio* de Stanley Kubrick que se estrenó en 1968, dando al género de la ciencia ficción un prestigio y una seriedad que antes no tenía y el 20 de julio de 1969 el Apolo 11 se posó sobre la luna, haciendo ingresar a la humanidad de lleno en la era espacial.

Pero vayamos por partes, me gustaría hacer una breve reseña, en primer lugar de un artículo de Carlo Frabetti aparecido en la revista. Desde el título: *Ciencia Ficción Dialéctica y Teatro* nos hacemos una idea de las pretensiones y contexto ideológico de la revista.

“...Lo fantástico – siempre que sea fruto de un esfuerzo intelectual serio y honrado y se manifieste a través de una forma de expresión eficaz – no sólo no se opone a la realidad, sino que, al permitirnos considerarla a la luz de sus latencias, de sus posibilidades implícitas, o de sus alternativas, se convierte en su contrapunto crítico, en su complemento dialéctico.

La extrapolación – técnica habitual de la SF-, al llevar al límite determinadas características de lo actual, adopta recursos críticos similares a los de la caricatura o la parábola y pone de relieve rasgos de lo cotidiano que la costumbre hace pasar desapercibidos.

La fantasía no es lo contrario de la realidad: es la realidad misma que se rebela contra sus deformaciones – la rutina, el conformismo, la aceptación gratuita de lo establecido-, contra sus hijos bastardos, que pretenden encajonarla en grotescos esquemas. Es la realidad misma que reclama ese derecho – y deber- de trascendencia.

Todo lo que contribuya a emancipar al hombre de la costumbre hecha ley, todo lo que estimule su imaginación, lejos de evadirlo, lo acerca a una realidad abierta, al escenario de su realización, del que lo separan los férreos y sutiles mecanismos de alienación y opresión de la sociedad actual.

Pues sin imaginación, sin inquietud, no hay crítica no hay conciencia, y la conciencia crítica es la única base válida para una actitud revolucionaria, en el mas profundo sentido del término.

Es decir, al sacarnos aparentemente de lo real, lo fantástico nos permite – por un efecto de “distanciamiento” en el sentido brechtiano- contemplarlo con una mayor amplitud de perspectivas y, de este modo enriquece nuestra capacidad crítica. Si una obra reúne honradez y calidad, lo demás (su valor dialéctico) vendrá por añadiría. O, si se me permite expresarme en términos de

“psicología- ficción” A toda evasión corresponde una contra evasión de signo contrario que reprojeta la mente sobre la realidad con renovada fuerza crítica y amplia el área de la conciencia...

### ...Teatro y CF

Empezaré aludiendo a los más importantes recursos críticos de la CF en general, para considerar luego su aplicación específica al teatro.

Transposición: Al igual que la parábola, la alegoría o algunas manifestaciones del teatro del absurdo, la CF puede trasladar situaciones actuales a un plano fantástico, con el fin de lograr una objetivación (distanciamiento) que facilite un análisis crítico. Obviamente, este recurso no es privativo de la CF, si bien la transposición fantacientífica resulta especialmente adecuada para enmascarar ciertos planteamientos dialécticos que de ser expuestos desencadenarían las oportunas medidas represivas.

Extrapolación: Es esta una técnica habitual y específica de la CF, consiste en especular sobre las situaciones a las que podría dar lugar la potenciación- o supresión, o deformación- de algunos de los factores (sociales, económicos, políticos, psicológicos, científicos, etc.) que operan en la actualidad y condicionan nuestro entorno.

Las posibilidades críticas de la extrapolación me parecen evidentes, pues permite analizar lo actual a la luz de sus consecuencias más o menos inmediatas. Permite contemplar el presente con la perspectiva de sus futuros implícitos...

... La aplicación de estos recursos al Género dramático es inmediata en la medida en que este se apoya en una base literaria y conceptual. Pero es en el aspecto “vivencial” del teatro, en su carácter de manifestación viva y directa, capaz de incidir en el espectador por otros caminos que la mera literatura escrita, donde hay que buscar una significación teatral específica de la CF. Y precisamente en ese sentido veo abierto un vasto campo de posibilidades, prácticamente inexplorado.

Sumerir al espectador en futuros hipotéticos, hacerle vivir las consecuencias latentes en el conformismo actual, enfrentarlo sensorialmente con la maquinificación total que nos amenaza, etc. Con objeto de provocar en él una reacción crítica, una revulsión a nivel racional, emocional e incluso biológico. Algo así es lo que creo que debe proponerse el teatro de CF, para lo cual tendrá que descubrir no solo unos planteamientos válidos, sino también unas formas de expresión y una estética adecuadas en cuanto a significación y eficacia”<sup>41</sup>

A continuación la reseña de las tres obras presentadas en el Teatro Romea

### Experiencia 70

Parte del denominado “Espectáculo Collage”

Presentada el 4 de mayo de 1970 en el Teatro Romea de Barcelona

---

<sup>41</sup> FRABETTI Carlo. 1970. *Nueva Dimensión*. Revista de Ciencia Ficción y Fantasía. Mayo- junio 1970 # 15. Art: Ciencia Ficción, Dialéctica y Teatro. Ediciones Dronte. Barcelona. PP 51 – 54

Autor: Alberto Miralles  
Interpretes: Grupo Cátaro

Reseña: En esta obra se hizo patente la deformación que ha ido sufriendo, a lo largo de los años posteriores a su aparición, el grupo Cátaro; creado con unos principios de igualdad y ausencia de divismos. Se destacó esto, pues era claro que la representación estaba centrada en la actuación de unas estrellas que empequeñecían a sus compañeros, postergándolos a un segundo plano. No obstante, debe reconocerse el empeño con que se enfrentaron la mayor parte de los componentes del grupo Cátaro a las dificultades de la puesta en escena de experiencia 70. El espíritu inicial del Cátaro sigue pues siendo válido, pues fueron estos actores postergados, y no los divos, los que le dieron a la obra la escasa valía que tuvo.

Temáticamente, la obra pecaba en su conjunto de un fácil efectismo, de un falso vanguardismo, confusión y una búsqueda de inspiración en todas las fuentes imaginables, hasta el punto de que los textos inspiradores fueron trasladados al libreto sin demasiadas alteraciones.

Tras haber prometido demasiado, la obra no logró cumplir sus promesas.

#### Tot Enlaire

Comedia en dos partes.

Presentada el 21 de mayo de 1970 en el Teatro Romea de Barcelona

Autor: Jaume Picas

Intérpretes: Joaquim Ferré, Josep Ignasi Abadal, Rosa María Sardà, Concepció Arquimbau y Joan Velilla

#### Tot Enlaire (Todo Arriba)

Presentada en el mismo escenario, pocos días después del fiasco del Cátaro.

*Tot Enlaire* era en palabras de su autor Jaume Picas: "Una comedia que quiere hacer reír, y demostrar que el teatro catalán puede ser un hecho vivo"

La primera de las afirmaciones fue conseguida para buena parte del público que reía ante los chistes, algunos muy al día, del libreto. Pero la segunda afirmación quedaba un tanto mal servida por la obra, que no tenía nada de esa inyección vitamínica que necesitaría nuestro teatro vernáculo para levantar la cabeza.

Temáticamente esta era, de las tres obras comentadas, la menos inserta en el campo de la SF, ya que más bien era un *pastiche* de costumbrismos... y golpes efectistas sacados de las series cómicas de agentes secretos de la TV. Teatralmente, la obra se representó dentro de unos cánones del tipo más tradicional, lo que no le daba demasiada autenticidad a un ambiente de SF.

#### La Nau

Pieza escénica en 10 momentos.

Presentada el 1 de junio de 1970 en el Teatro Romea de Barcelona

Autor: Josep Maria Benet i Jornet

Intérpretes: Frederic Roda, Jaume Simó, Victor Petit, Carles Sala, Pilar Aymerich, Maria del Mar Bonet, Nadala Batista, Pep Romeu y Joseph Serra.

## La Nau (La Nave)

Presentada días después que las anteriores en el mismo marco. Esta obra era de la de más ambiciosa intención de las aquí citadas, pues a través del para nosotros tópico tema de la nave – arca, en la que los descendientes de los primitivos descendientes han perdido toda noción del lugar en que se hallan, pretendía lograr una crítica de las sociedades que utilizan la religión para mantener, con promesas de un mas allá, una opresiva diferenciación clasista. Por desgracia, la trascendencia quedaba diluida en una serie de situaciones estereotipadas y era mal servida por una muy pobre actuación del reparto que necesitaba de una constante actuación del traspunte que casi tenía una intervención física en algunas de las escenas. Esto restaba efectividad al mejor de los tres intentos.

Por lo anteriormente comentado se podría resumir la “pequeña temporada de teatro de CF” que las circunstancias nos han dado en los pasados días, con la afirmación de que los autores que se han dedicado a este género en su vertiente teatral tan sólo se han quedado en la antesala de la CF, no atreviéndose a introducirse en su interior, siguiendo con ello el error que tantos críticos de la misma, que al enjuiciarla lo hacen solo por sus aspectos internos sin contemplar su interior.

Esa es, habitualmente la trampa en que se hayan todas las vanguardias culturales cuando comienzan a incidir en el ámbito cultural, siendo asimiladas tan solo de una forma cortical, y es necesario de un tiempo de asentamiento para que sean apreciadas en toda su profundidad.

Hasta el momento por lo que hemos visto, los autores de teatro que se han interesado por la CF tan solo la han utilizado de un modo “Folklorista”. Esperemos que una mayor colaboración entre profesionales del teatro y de la CF nos dé verdaderas obras de teatro de CF que enriquezcan tanto al arte escénico como a este nuestro vehículo cultural, que es el que más nos interesa.”<sup>42</sup>

Por el otro lado los seis textos dramáticos publicados son:

*Sodomáquina.* de Carlo Frabetti

*Ti* es acusado por el sistema entre otras cosas de leer, es condenado a desintegrarse, sin embargo el aparato que lo ejecuta ha sido alterado por unos extraterrestres y es transferido a un planeta artificial en donde se le nombra una especie de redentor para terminar con la guerra en la tierra.

*Simbiosis Eroscromática.* de Alberto Miralles

Una historia de amor entre un monstruo de comic y una mujer.

---

<sup>42</sup> CFR. INGLÉS Teresa. VIGIL Luís. 1970 *Nueva Dimensión*. Revista de Ciencia Ficción y Fantasía. Mayo- junio 1970 # 15. Art: Trs obras de ¿Ciencia Ficción? Ediciones Dronte. Barcelona

*¿Es Usted Feliz?* de Alberto Miralles

Unos “maravillosos” y súper avanzados robots terminan por matar al *Hombre*

*Una Posibilidad.* de Miguel Pacheco

En un futuro no determinado, la delgada línea que diferencia al hombre y a la máquina se ha roto

*...Y las Ranas Pidieron un Dios.* de Miguel Cobaleda

El dios es la computadora central y el hombre algo parecido a una rana

*Complemento: Un Hombre.* de Teresa Inglés y Luís Vigil

Los hombres son los esclavos de las mujeres, hasta que en una nave muy lejos de la tierra, solo queda vivo el cocinero, incapaz de tomar decisiones por pertenecer al devaluado sexo masculino.

La información de esta revista nos permite imaginar una producción teatral importante, un experimento que se inspira en los acontecimientos de la época, que da frutos pero no trasciende de manera inmediata, y por ello no continua una tradición de teatro de ciencia ficción relevante en Barcelona durante los años setentas. Este breve periodo de florecimiento parece esfumarse a la par de los fracasos de las misiones Apolo lanzadas a principios de los setentas. Sin embargo, el principio de los ochentas nos reserva un renacimiento.

#### **4.5 Els Joglars y Laetius**

Els Joglars para 1980 son una compañía con 18 años de recorrido artístico, iniciado originalmente en la pantomima cuando Albert Boadella, Carlota Soldevila y Anton Font la fundaron en 1962. A través del tiempo evolucionaron agregando sonidos y haciendo un teatro político y social, logrando un estilo propio e inconfundible. “La historia de Els Joglars es la historia de la búsqueda y la construcción de un lenguaje teatral partiendo de la escuela de mimo clásico. Sus primeras obras pertenecen a este esquema, pero al cabo de unos años, junto al aprendizaje consciente y exigente de las técnicas de expresión del cuerpo, ve también la necesidad de abrir nuevos caminos al mimo. Será en el Festival de Zúrich de 1967, en el que actúan con los mejores nombres del mimo internacional, cuando Els Joglars son conscientes de veras del cambio que habían iniciado en un arte que se hallaba desde hacía tiempo en saco roto. Y es así cuando, de una forma seria, se decide la profesionalización de la compañía con una fórmula cooperativizada que será un claro sinónimo de sacrificio y austeridad, dedicación exclusiva y muchas horas de trabajo.”<sup>43</sup> Por supuesto es importante para entender el trabajo del grupo situarnos “...en el contexto de los años sesenta y setenta en Cataluña: un momento de revitalización social, política y cultural en el cual Els Joglars se hallan

---

<sup>43</sup>[http://www.cervantesvirtual.com/bib\\_autor/elsjoglars/compania.shtml](http://www.cervantesvirtual.com/bib_autor/elsjoglars/compania.shtml)

totalmente inmersos y del que participan tanto por lo positivo que aportan la dinámica y el tejido social, como por los obstáculos procedentes del aparato del estado y de la misma sociedad.”<sup>44</sup>

Para el inicio de los ochentas, la compañía ha pasado ya por el encarcelamiento de Albert Boadella en un principio y después del resto de la compañía y han vuelto del exilio. Siguen defendiendo principalmente el derecho a la libertad de expresión, reivindicación social clave en los años de la transición española.

*Laetius* se estrena el 16 de mayo de 1980 en el Cine Guridi de Baracaldo en el País Vasco, demostrando un desarrollo extraordinario del trabajo corporal, así como una compenetración muy alta entre los actores. La puesta en escena tuvo doscientas dieciocho representaciones en seis países. En muchos sentidos *Laetius* es una obra sorprendente para la ciencia ficción. En el escenario la compañía crea una especie de nuevo hombre surgido de las cenizas nucleares que ha dejado tras de si la humanidad y como si esto fuera poco el personaje *Laetius* es una creación y representación colectiva, que da forma al ser que nos sucederá. Además el formato de falso reportaje provoca un ágil hilo conductor en donde el público es participante y no solo observador. En el programa de mano de la obra aparecía el siguiente texto:

“LAETIUS

ESPECTÁCULO-REPORTAJE SOBRE UN RESIDUO DE VIDA POST-NUCLEAR

“*Laetius*” en latín significa aproximadamente más que la vida y más que la muerte.

#### SINOPSIS ARGUMENTAL

-La autodestrucción de la humanidad es algo que se da por sentado.

-La Tierra no es más que un pequeño planeta, dentro del inmenso orden cósmico destinado a producir ciclos de vida y a la vez autodestruirla.

-La sofisticación de los ingenios nucleares que nos rodean, nos hacen llegar a la conclusión de que con toda seguridad estamos viviendo ya los últimos momentos de nuestro ciclo ya que poseemos todo lo necesario para provocar el final.

-En el orden social los síntomas son igualmente parecidos a las últimas etapas de otros ciclos anteriores: Diluvios, sodomía, etc... esto nos permite afirmar, que nos hallamos en una inmejorable actitud para accionar el conmutador...

-Después del cataclismo nuclear, surge una nueva forma de vida, con un cierto parecido al hombre actual (en el aspecto externo).

---

<sup>44</sup>[http://www.cervantesvirtual.com/bib\\_autor/elsjoglars/compania.shtml](http://www.cervantesvirtual.com/bib_autor/elsjoglars/compania.shtml)

-Lentamente, y a pesar de encontrarse en un planeta estéril y desértico, LAETIUS, que es el nombre de esta curiosa criatura, irá creando su propia manera de vivir y de relacionarse con sus semejantes, y progresivamente evolucionará al mismo ritmo que su entorno terrestre.

-LAETIUS será el protagonista del nuevo ciclo, un ser que presenta algunas mutaciones respecto a su antepasado hombre, que se traducen en grandes ventajas derivadas de su íntima relación con la tierra y la magnífica adaptación al medio ambiente.

-Los actores aman profundamente al ser que han creado, sienten por él un auténtico respeto y veneración que va aumentando a medida que van conociéndolo.

-Quizás nos encontremos de nuevo con este afecto experimentado en otros casos por creadores de seres vivientes (Jekyll y Hyde, Pigmalión, Frankenstein).

-Paralelamente a la evolución de LAETIUS, y en forma de reportaje, iremos entrando en conocimiento, además de en los detalles fundamentales de esta evolución, en los profundos sentimientos que experimentan los actores al dar vida a este nuevo ser.

Albert Boadella<sup>45</sup>

La función comienza con un presentador igual que los de la TV que con micrófono en mano se lanza a las butacas a entrevistar al público asistente, la primera pregunta es: ¿Porqué ha venido usted al teatro? Varias preguntas y respuestas se suceden y los actores aprovechan para reflexionar sobre las consecuencias de una explosión nuclear y aclaran que lo que se va a ver en escena es un juego, parecido a cuando se va a un concierto, por lo que sugieren al público no pensar demasiado y simplemente dejarse llevar. Las preguntas y respuestas se interrumpen por una sirena que anuncia el holocausto nuclear.

Laetius es lo que queda del hombre después de la explosión, un ser que entre otra cosas es autosuficiente comiendo su propia mierda.

A continuación la ficha técnica artística de la obra:

Actuación: Ana Baderri, Carme Periano, Pitús Fernandez, Domènec Reixac, Antoni Vicent Valero

Equipo técnico:

Dirección y escenografía - diseño

Albert BOADELLA

Ayudante de dirección

Glòria ROGNONI

Escenografía - realización

DINO IBÁÑEZ

---

<sup>45</sup>[http://www.cervantesvirtual.com/bib\\_autor/elsjoglars/compania.shtml](http://www.cervantesvirtual.com/bib_autor/elsjoglars/compania.shtml)

Iluminación - sonido - montaje  
Jesús AGELET  
Ricard MARTÍNEZ  
Jordi COSTA  
Jordi CANO  
Colaboraciones:  
Núria SELLABONA  
Benet SARSANEDES  
Dolors CAMINAL  
Lluís SOLERDERCOLL (Tallers Pascualín)  
V.I.P. Blanes  
Isidre PRUNÉS  
Montserrat AMENÓS  
Consuelito VALERO  
POLIÉSTER "PUJOLS" (Vic)  
ELÉCTRICA "GAFONAL"  
Carme RODRÍGUEZ  
Toni LANGA

Unos tiempo después... "Al filo de los veinticinco años de la compañía, *Bye, bye Beethoven* (1987) reemprende la obra *Laetius*, modificada como síntesis de todos sus espectáculos, de los cuales toma los elementos argumentales, de dramaturgia y escenográficos."<sup>46</sup>

La doble complejidad del personaje *Laetius* es lo que principalmente llama la atención en ambas puestas en escena. Por un lado el personaje representa al sucesor del hombre en la tierra con todo lo que ello implica y por el otro se representa por toda la compañía, es decir, no es asignado a un actor en particular, si no, que es fruto de una creación y representación colectiva que multiplica el grado de dificultad del trabajo. De nuevo la ciencia ficción toma parte en la creación de personajes multifacéticos y complejos en el teatro.

#### 4.5 Entre Barcelona y Buenos Aires: Javier Daulte

"Javier Daulte es dramaturgo, guionista y director de teatro. Actualmente es director artístico de la sala Villarroel de Barcelona. Sobre todo desde que empezó a dirigir sus textos, su personal manera de abordar el teatro polemiza con algunos principios que se suponen indiscutibles. Es por eso que algunas de sus certezas se traducen en los siguientes axiomas:

- \* El teatro no puede cambiar la realidad, el teatro es realidad
- \* El teatro es necesariamente innecesario.
- \* El teatro es, por defecto, inofensivo y optimista
- \* El teatro es un acto de celebración
- \* Los mayores enemigos del teatro son la solemnidad y la frivolidad
- \* El teatro no intenta decir, sino que dice
- \* El teatro no debe transmitir ideas, sino inventarlas
- \* El teatro no es importante
- \* Al teatro sólo le interesa el teatro

---

<sup>46</sup> [http://www.cervantesvirtual.com/bib\\_autor/elsjoglars/compania.shtml](http://www.cervantesvirtual.com/bib_autor/elsjoglars/compania.shtml)

\* El teatro es ante todo un juego reglado

Por su trabajo, en su mayor parte estrenado y publicado, ha recibido, entre otros, el Royal Shakespeare Festival of New York Award, Primer Premio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (ex Premio Municipal), Premio Fondo Nacional de las Artes, Premio ACE (en seis oportunidades), Premio CELCIT, Premio María Guerrero (en dos oportunidades), Premio Martín Fierro, Premio Broadcasting, Premio Teatro del Mundo, Premio Clarín, Premio Trinidad Guevara, Premio Butaca de España, Premio GETEA, Premio Ciudad de Barcelona 2006 en la categoría Artes Escénicas . Ha participado en festivales internacionales: Shizuoka (Japón), Avignon (Francia), en cuatro ediciones del Festival de Buenos Aires (Argentina), en tres ediciones del Festival de Sitges, en dos ediciones del Festival Grec y en dos ediciones del Festival de Otoño de Madrid (España), Manizales (Colombia), en dos ediciones del Festival de Caracas (Venezuela), Londrina (Brasil), en dos ediciones del Festival Fronteras (Londres), Mettre en Scéne (Francia), en dos ediciones de Temporada Alta (Gerona). Entre sus estrenos cabe destacar *Criminal* (1996), *Martha Stutz* (1997), *Casino* (1998), *Faros de Color* (1999), *Gore* (2000), *Fuera de Cuadro* (2001), *La Escala Humana* (2001), *Intimidad* de Hanif Kureishi, en versión escénica de Gabriela Izcovich (2001), *Demóstenes Estomba* (2002), *Bésame Mucho* (2002), *El Vuelo del Dragón* (2002), *4D Óptico* (2003, estreno mundial en el teatro Lliure de Barcelona), *¿Estás ahí?* (2004 en Buenos Aires y 2005 en Barcelona y en versión catalana también bajo su dirección), *Nunca estuviste tan adorable* (2004), *Automáticos* (2005, estreno mundial en Cataluña), *Metamorfosis* (2005, en colaboración con La Fura dels Baus, estreno mundial en la ciudad de Nagoya, Japón, y actualmente en gira por toda Europa), *La Felicidad* (2006), *Cómo es posible que te quiera tanto* (2007 en la Sala Tallers del Teatro Nacional de Catalunya), *Intimitat* de Hanif Kureishi (en la Villarroel de Barcelona en lengua catalana). Durante el 2008 podrán verse bajo su dirección *Nunca estuviste tan adorable* (en versión madrileña, a estrenarse en el Teatro Valle Inclán del Centro Dramático Nacional de Madrid, en mayo), *Baraka* (de María Goos, a estrenarse en el Teatro Metropolitan de Buenos Aires en julio), y la versión madrileña de *¿Estás ahí?* en teatro a determinar en Madrid en el mes de noviembre. Se desempeña como docente de actuación y dramaturgia, y dicta regularmente seminarios en Buenos Aires y Barcelona, donde es asesor pedagógico de la Escuela de Interpretación Eòlia.”<sup>47</sup>

Su trayectoria de 5 puestas en escena de ciencia ficción y los motivos porque ha escogido aproximarse al género, hacen imprescindible la inclusión de Javier Daulte en este trabajo. Aunque *Obito*, *El vuelo del Dragón*, *Gore* y *4D Óptico*, tienen relación con la ciencia ficción he decidido usar como ejemplo a *Automáticos*, la obra surgida de un taller de creación en la sede del *Institut del Teatre* en Terrassa, sobre todo por la interesante y original forma en que la obra fue concebida y al final realizada. Tal como señala el director en la entrevista: trabajar con una temática de CF en el teatro es un “enorme disparate”, pero ayuda la convención que durante años ha creado la literatura, el cine y la TV. Para Daulte el género es una cantera de herramientas y recursos de dramaturgia, al cual acude en el caso de *Automáticos* para

---

<sup>47</sup> <http://www.javierdaulte.com.ar>

experimentar con la inexpresividad, lo cual lo lleva a crear tres personajes que actuarán de robots. La comunicación en doble dirección entre realización teatral y la ciencia ficción ha quedado así establecida.

A continuación la trascipción de una entrevista concedida especialmente para este trabajo desde Buenos Aires el 20 de junio de 2008

1-¿ Qué te llevó a escribir y poner en escena un texto de Ciencia Ficción?

JD- Creo que cuando me preguntas esto te refieres a Automáticos. La ciencia ficción me interesa desde siempre, aunque no soy un gran conocedor de las grandes obras del género. Casi por el contrario sólo me considero un consumidor de la CF más clase B de las series televisivas de los 50 / 60 que fue lo que veía yo de pequeño en la tele de casa. Mi primera obra, OBITO, si bien yo creo que es una ficción que transcurre en la actualidad, siempre fue considerada futurista. No sabría decirte si es ciencia ficción. Y luego lo más cercano al género que hecho fue sin duda GORE. Allí la historia ronda sobre la llegada de dos extraterrestres al planeta tierra con una misión muy especial. La tercera incursión fue EL VUELO DEL DRAGON y la cuarta 4D OPTICO. Creo que la Ciencia Ficción me habilita a indagar algunos aspectos dramatúrgicos que no hubiera podido investigar de otro modo. El uso del género en el teatro es un enorme disparate pero al mismo tiempo tendemos a creer en lo que vemos pues la convención de verdad de la CF fue creada por la literatura, el cine y la tv hace ya mucho tiempo.

2 - ¿Qué retos dramáticos tuviste que superar y cuales fueron tus decisiones y medios para lograrlo?

JD- Como te decía antes, más que dificultarme las cosas, la CF me ha dado herramientas y caminos dramatúrgicos. O tal vez ha sido al revés (al menos en los casos de Gore y Automáticos), una necesidad dramatúrgica me llevó a apelar al género. Sería largo de explicar aquí, pero para poner un ejemplo: en Automáticos mi único planteo inicial tuvo que ver con indagar la inexpresividad en el actor, en términos argumentales esto se tradujo en “tres actores que harían de robots”. Pero lo que investigaba era los alcances de la emocionalidad Vs. La expresividad / inexpresividad actoral.

3- ¿Qué retos actorales y técnicos tuviste que superar y cuales fueron tus decisiones y medios para lograrlo?

JD - La gran herramienta que cuento para superar todos los escollos del trabajo (técnicos, argumentales, de verosimilitud, etc.) es el actor. Él es capaz de disimular como ningún otro elemento en el teatro, las torpezas técnicas que todo montaje conlleva. En definitiva lo que creo es que la complicidad de todos los elementos que conforman el teatro es lo que resuelve esos problemas. No hay solución técnica lo suficientemente eficaz si no está montada en complicidad con un tipo de actuación y un tipo de texto que ayuden a que esa resolución sea la más adecuada.

4- ¿Qué factores consideras que hay que tomar en cuenta para llevar a la escena un teatro de ciencia ficción?

JD - No creo que la CF sea un objetivo en sí mismo en mi trabajo, por lo tanto no me creo un conoedor del tema. Creo que la CF es divertida y excitante, y que nos permite recurrir a elementos mágicos tal como Shakespeare recurría a los duendes, las hadas y los fantasmas en sus obras.

5- Javier- Nada hay en tu escenografía de “Automáticos” que nos hable del futuro, solo en los actores robots que son claramente humanos actuando. ¿Porqué esta decisión escénica, qué efecto o atmósfera querías lograr.

JD Nunca me planteé que Automáticos transcurre en el futuro. De hecho eres la primera persona que lo menciona.

6 -La maquina se revela contra el hombre su creador, nada nuevo desde R.U.R., Frankenstein y El Golem. ¿Por qué escogiste ese final?

JD Para no disimular que todo no es más que una chorrada, aunque te haya gustado, aunque te haya hecho pensar. Y también es un homenaje al género.

7- Consideras este momento como un boom del teatro de CF, si es así ¿En donde tiene mas fuerza?

JD Los elementos mágicos (que es lo que creo que aporta el teatro de CF) siempre estuvieron presentes en la dramaturgia universal. Tal vez el realismo que cundió en el siglo XX en el teatro lo dejó algo olvidado. Pero son unas décadas contra unos cuantos siglos de tradición al respecto.

8- ¿Tienes planes de seguir haciendo teatro de CFX?

JD No, al menos no lo pienso últimamente.

9 ¿Te gustaría agregar algo?

No, creo que no.

Muchas gracias.

La ficha técnica de la puesta en escena en Cataluña:

Automátics. De Javier Daulte

Dirección Javier Daulte

Reparto:

Mora - Evelyn Arévalo

Fina – Belén Bouso

Rossa - Roser Bundo  
Omar - Jordi Centellas  
Carol – María Cirici  
Toni – Joan Dausà  
Morena- Bárbara García  
Cristina – Mireia Sanmartín  
Bradd Pitt – Jordi Vaqué

Ayudante de dirección: Victor Muñoz y Calafell

Ayudante de Dramaturgia y traducción- Oscar González

Vestuario – Automáticos y Javier Daulte

Diseño Sonoro – Joel Artigas

Selección Músical – Javier Daulte

Coreografía – Javier Daulte y Nuria Legarda

Fotografía – Pep Daude

Publicidad – Publiespec

Diseño Gráfico – sSB

Producción- Sala Muntaner con el Institut del Teatre de la Diputación de Barcelona. Centro del Vallès.

Automatics fue reseñada así por los medios:

“Los 'robots' de Daulte atemorizan a la Sala Muntaner

El dramaturgo argentino juega en 'Automàtics' con la emoción de la inexpressividad

Por: IMMA FERNÁNDEZ

"Los seres humanos somos máquinas parlanchinas". Así nos define el argentino Javier Daulte, uno de los creadores más sorprendentes de la nueva escena teatral, que mañana lleva a la Sala Muntaner Automàtics, montaje estrenado hace un año en el festival Temporada Alta de Girona en el que experimenta con la idea de la inexpressividad artística.

"Para mí, el actor no debe intentar ser expresivo sino emocional. Si un actor pretende en todo momento ser expresivo, la emoción al final desaparece. De hecho, en nuestras vidas intentamos ocultar nuestros afectos y emociones, y esa incapacidad expresiva provoca riquísimos equívocos", señala el director y dramaturgo al explicar su propuesta.

Bajo esa premisa de "máximo impacto emocional con el mínimo de expresividad" se mueven los nueve jóvenes actores de la obra (Joan Dausà,

Bàrbara Garcia, Evelyn Arévalo, Belén Bouso y Jordi Centelles, entre otros). Las muecas y aspavientos las deja para el público. "Daulte nos propuso el montaje como si fuera un juego, una improvisación. El texto iba cambiando con los ensayos y no sabíamos cómo acabaría la obra. De esta forma la emoción salía sola", declara Joan Dausà, uno de los automàtics.

### ROBOTS HUMANOS

La obra arranca cuando un grupo de estudiantes, los más parias de la clase, se reúnen en una casa para preparar un trabajo experimental de ciencias naturales. A partir de ahí, Daulte atraviesa a su antojo la frontera entre lo vivo y lo no vivo (hay maniquís y electrodomésticos que cobran vida, afectados por un extraño virus), y dispara los resortes de humor, terror y misterio que caracterizan su teatro.

"Muchas veces no nos diferenciamos mucho de una tostadora. La mayoría de nuestras acciones son automáticas: nos despertamos, desayunamos, nos cepillamos, nos duchamos... Y en medio de esa maraña de automatismos nos empeñamos en ser felices", aduce el joven director escénico del Villarroel Teatre, autor también de la dramaturgia textual de la *Metamorfosis* de La Fura, otro montaje sobre la deshumanización, que actualmente se representa en el Teatre Lliure.

Automàtics, que fue un encargo del Institut de Teatre de Terrassa para un taller de los estudiantes de 4º, recupera la afición de Daulte por los robots, el terror y la ciencia ficción que ya apuntó levemente en su espectáculo 4D Óptico. El artífice de *Ets aquí? y La felicitat* se permite ahora algunas bromas --como introducir el personaje de Brad Pitt, que interpreta un Jordi Vaqué con mucha semblanza al original-- para desengrasar el mecanismo de una trama, entre macabra y misteriosa, que transcurre en un almacén."

<sup>48</sup>

### "AUTOMÀTICS" EN LA SALA MUNTANER por Marta Ballesta

"Un grupo de estudiantes se reúne en casa de uno de ellos para hacer un trabajo de ciencias naturales. A partir de aquí, la frontera entre el hombre y la máquina se diluye, tenemos maniquís pero también electrodomésticos con vida propia. De nuevo Daulte ha apostado por un *work in progress*; es decir que el texto se perfila mientras avanzan los ensayos de un montaje en el cual el dramaturgo argentino tiene un objetivo de base: experimentar con la idea de la inexpressión en el actor.

*Automáticos* tiene su origen en un taller impartido por Daulte a estudiantes del cuarto curso del *Institut del Teatre* de Terrassa, abordando la deshumanización, el mismo tema de *La Metamorfosis* que la *Fura dels Baus* ha presentado en el Teatro Lliure, con la dirección y dramaturgia del mismo.<sup>49</sup>

La ficha técnica de la puesta en escena de automáticos en Buenos Aires:

<sup>48</sup> [http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio\\_PK=46&idioma=CAS&idnoticia\\_PK=358123&idseccio\\_PK=1026](http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=358123&idseccio_PK=1026)

<sup>49</sup> Traducción y resumen libre del catalán, original en:  
[http://www.icatfm.cat/picatfm/accessible/item.jsp?seccio=icatfm&item=wcc\\_postit&idint=10997](http://www.icatfm.cat/picatfm/accessible/item.jsp?seccio=icatfm&item=wcc_postit&idint=10997)

Autoría: Javier Daulte  
Actuan: Ludovico Di Santo, Lorena Forte, Pilar Gamboa, Mara Guerra, Carolina Martin Ferro, Leticia Mazur, Verónica Mc Loughlin, William Prociuk, Ignacio Rodríguez de Anca  
Vestuario: Luciano Cáceres, Javier Daulte  
Escenografía: Luciano Cáceres, Javier Daulte  
Escenotécnica: Agustín Garbellotto  
Iluminación: Mariano Rugiero  
Realización de escenografía: Héctor Bordoni, Agustín Garbellotto  
Musicalización: Javier Daulte  
Asistente de producción: Héctor Bordoni, Lucas Cánepa  
Asistencia de dirección: Sergio Aiello, Mara Guerra  
Prensa: Walter Duche, Alejandro Zárate  
Coreografía: Javier Daulte, Leticia Mazur  
Coordinación general: Luciano Cáceres, Javier Daulte  
Dirección: Luciano Cáceres, Javier Daulte

Y así fue reseñado el montaje:

“Automáticos fue originalmente estrenada con dirección del autor en el teatro Alegría de Terrassa, España, en julio de 2005. Aquel montaje participó en el Festival Temporada Alta de Girona / Salt 05 y estuvo programado en la Sala Muntaner de Barcelona en el año 2006. Una adaptación para telefilm del montaje original será emitido por la televisión española durante el corriente año. Por ése espectáculo Javier Daulte recibió el Premio Ciudad de Barcelona 2006 a las Artes Escénicas.

Un grupo de adolescentes tiene que preparar un trabajo práctico para la feria de ciencias del colegio. Extraños fenómenos climatológicos se está produciendo a causa de la tala indiscriminada de la selva amazónica. Como consecuencia, una especie de virus incomprensible se apropia de los electrodomésticos.

Nominada a los Premios Clarín 2007 - Mejor Director: Javier Daulte - Mejor Autor argentino: Javier Daulte - Actriz Revelación: Pilar Gamboa

Nominada a los Premios María Guerrero 2007 - Mejor Autor: Javier Daulte - Premio Estímulo: Pilar Gamboa

Nominada a los Premios Teatro Del Mundo 2007 - Mejor Dramaturgia: Javier Daulte - Mejor Actriz: Pilar Gamboa

Estrenada en España con elogiosas críticas que le significaron al autor la obtención del Premio Ciudad de Barcelona al Mejor Dramaturgo del año 2006.”<sup>50</sup>

Por: María Ana Rago

---

<sup>50</sup> [http://www.alternativeatral.com/ficha\\_obra.asp?codigo\\_obra=7847](http://www.alternativeatral.com/ficha_obra.asp?codigo_obra=7847)

"Inteligente y divertida. Reflexiva y, en algún punto, hasta frívola. Por sobre todo, muy representativa del universo que Javier Daulte cuenta en sus obras. Automáticos, estrenada en Timbre 4, es una pieza que pasa del realismo a lo fantástico casi sin escala, y sumerge al espectador en una historia sencilla, pero sorprendente. Un elenco parejo responde a las exigencias de la puesta, que pide a los actores que no compongan personajes, sino que asuman una modalidad de actuación propia de los dramaturgos y directores de la generación de Daulte: durante la función, ellos son los personajes.

Un grupo de adolescentes prepara un trabajo práctico para el Taller de Ciencias del colegio. Esa premisa dispara, primero, situaciones cotidianas y fácilmente reconocibles. En la mitad de la obra, ese mundo tan cercano se convierte en algo imposible de aceptar desde la razón. Y atrapante.

El escenario es pequeño y está atiborrado de objetos que no guardan conexión entre sí ni con la situación -un cochecito de bebé, una raqueta de tenis-. En ese espacio, cuando uno menos se lo espera, sucede algo extraordinario, que sobresalta: un mundo nuevo en el que seres inanimados cobran vida, interpretados por actores que durante buena parte de la obra permanecieron inmóviles, como maniquíes: Ludovico Di Santo, Leticia Mazur y Verónica Mc Loughlin.

Cristina (buen trabajo de Pilar Gamboa) es "la nueva" del colegio, con todos los clichés de adolescente conflictiva que busca ser aceptada por el grupo. Extrovertida, verborrágica y pasional, al comienzo no logra capturar el cariño de sus compañeros: Fina (Lorena Forte), Carol (Tamara Kiper), Toni (Willi Prociuk) y Omar (Ignacio Rodríguez de Anca).

Un párrafo aparte merece Mariana Chaud, en la piel de Mora, un ser extremadamente especial, con problemas neurológicos. La actriz vuelve graciosa a esta joven cuya vida es una auténtica tragedia.

"Nada funciona como debería funcionar", dice uno y eso es lo que pasa. Gran observador de la realidad y, al mismo tiempo, capaz de trascenderla, Daulte pone al espectador ante sí mismo. Automáticos resulta un trabajo que fluye con naturalidad, entretiene y sugiere sentencias no tan divertidas, como que esos maniquíes son metáforas de la condición humana.

Así como las criaturas de su espectáculo sufren cuando conocen lo que otros piensan de ellas -a través de un recurso ya empleado por Daulte en otras piezas, como Bésame mucho-, la platea, detrás de las risas que despierta la obra, siente el gusto amargo de ciertas verdades que no dan tanta gracia. Pero no puede parar de reírse.<sup>51</sup>

Javier Daulte ha puesto en escena 5 obras que se pueden considerar de ciencia ficción, por ello es el autor - director contemporáneo mas prolífico que he encontrado en cuanto a producción de este género se refiere.

---

<sup>51</sup> <http://www.clarin.com/diario/2007/08/12/espectaculos/c-01101.htm>

Lo que mas me llama la atención de su trabajo es la manera de aproximarse a la CF siempre buscando un reto actoral para enriquecer su juego teatral. Por ejemplo en *Automáticos* busca investigar la emoción a partir de la inexpresión de algunos de los interpretes y es por ello que acude a la CF como cantera mágico creativa siempre al servicio del montaje. Centrar su trabajo en el actor y a partir de ahí construir el resto, me parece la clave de un teatro autentico en el cual caben las historias mas descabelladas y que probablemente nadie antes intento poner sobre las tablas, al menos no con tan sorprendente resultado. Por supuesto la convención de verdad, es la misma, para todo tipo de teatro y el acto de fe de que el personaje existe, ocurre igualmente si hablamos de marcianos, robots o de una persona de la calle. Al entender esto, Javier Daulte invita a su "acto de celebración" a los personajes mas insólitos, siendo lo mas importante, que aprovecha su presencia para enfrentar retos actorales, que dan como resultado, un juego de una complejidad original que termina por invitar al público a entrar en su muy personal universo paralelo. Además con la respuesta con que *Gore*, *4D Óptico* y *Automáticos*, han sido recibidas, se ha logrado traer de nuevo a la primera plana al teatro de ciencia ficción en Cataluña.

#### **4.6 Victoria Szpunberg y La Máquina de Hablar**

Victoria Szpunberg

Nacida en Argentina, Victoria Szpunberg (1973) vive en Cataluña desde 1977. Licenciada en Dramaturgia y Dirección en el Instituto del Teatro de Barcelona. Ha dirigido y hecho la dramaturgia de diversos montajes, entre ellos 1,2,3 cielo, con el grupo Vox Populi (Silos 2000) y el solo de danza Manuelita ¿adónde vas? (el Espacio 2002). Es autora del texto Entre aquí y allá (lo que dura un paseo), accésit del Premio María Teresa León 1998 y estrenada en la RESAD de Madrid (2000) y el Here Festival de Nueva York (2002).

Ha participado como dramaturga en la Residence International del Royal Court Theatre de Londres 2000, así como a los seminarios impartidos por Michel Azama (Festival de Teatro de San Mineato 1999-2000) y el seminario de la RoyalCourt Theatre en Sitges 2002 con el dramaturgo Philis Naggy. Formó parte del proyecto T-6 del Teatro Nacional de Cataluña con la obra El escaparate (Sala Talleres, febrero de 2003). Escribió el texto Esthetic Paradise con una beca de ayuda del TNC , que estrenó en la Sala Beckett en el Festival Griego 2004. Su último texto La máquina de hablar , se estrenará en la Sala Beckett dentro del ciclo 2007: "Todo un año de teatro catalán contemporáneo".

Actualmente está cursando el Doctorado en Artes Escénicas (Universidad Autónoma de Barcelona). Trabaja como profesora de dramaturgia y Escritura Dramática en la Sala Beckett de Barcelona y la UAB .<sup>52</sup>

Entrevista concedida el 13 de junio de 2008 en Barcelona

---

<sup>52</sup>([http://www.cnice.mec.es/profesores/asignaturas\\_optativas/taller\\_de\\_teatro/teatro\\_ho\\_y/szpunberg/](http://www.cnice.mec.es/profesores/asignaturas_optativas/taller_de_teatro/teatro_ho_y/szpunberg/))

Hola Victoria. gracias por concederme esta entrevista, estoy realizando mi tesina del doctorado de Artes Escénicas de la UAB que lleva como título *El Teatro y la Ciencia Ficción: ¿Una Unión Imposible?* Por ello mi interés en conocerte y hablar contigo del tema:

1- *La Máquina de Hablar* se ha presentado en la Sala Beckett de Barcelona, en Ávila y en Milán. ¿Qué te llevó a escribir y poner en escena un texto de CF?

V.S.- Me cuesta mucho clasificar lo que escribo en un género, para mi la escritura es una ejercicio de investigación, una experiencia de libertad, un experimento y me gusta transgredir las convenciones. Por ello también la diversidad de idiomas. Eso puede que venga de mis orígenes, no me siento arraigado a un país, vengo de una familia nómada.

En el género sucede lo mismo, no está del todo claro si es una comedia o una tragedia. Lo mismo sucede en cuanto a clasificarla como ciencia ficción. Por ejemplo el personaje: La Máquina de Hablar, no termina de estar claro si es una máquina o una persona.

2 - ¿Qué retos dramáticos tuviste que superar y cuales fueron tus decisiones y medios para lograrlo?

V.S.- La obra plantea una situación dramática inicial bastante atípica. Ya el inicio de la obra resulta extraño: Una mujer que no se levanta de una silla le habla a un tipo que maneja un mando a distancia. El discurso de ella, la actitud de él y, sobre todo, el vínculo que vemos entre ambos, nos muestran un mundo no del todo reconocible a la primera, un mundo grotesco, onírico, teatral, no naturalista... Para que la obra no resultara del todo críptica y porque me interesa especialmente no dejar al público afuera de toda comprensión, opté por usar una estructura lineal, más bien clásica...

La inmovilidad de ella me obligó a buscar el movimiento en el lenguaje, a trabajar especialmente el ritmo de las réplicas.

Como la obra empieza con una situación bastante extrema y la aparición del Perro que da Placer aún la extrema más, me pareció importante no abandonar la expectativa creada. Esto supuso un trabajo de la inventiva y no tener miedo a que la imaginación desborde y arriesgue la situación teatral. La acción avanza continuamente, salvo dos escenas que representan dos sueños de ella, el resto plantea un tratamiento del tiempo lineal. Diría que la obra combina un mundo grotesco y poético con una cotidianidad muy concreta.

3- ¿Qué retos actorales y técnicos tuviste que superar y cuales fueron tus decisiones y medios para lograrlo?

V.S -El trabajo con la actriz que hace de Máquina de Hablar fue muy específico. Sandra Monclús, que representó la obra en BCN, es una actriz buenísima. Hizo un trabajo espléndido en cuanto al cambio de idiomas y de acentos, lo resolvió de una manera muy teatral y orgánica. Al principio pensé que haría falta un trabajo físico muy preciso: ella está sentada toda la obra, pero sabíamos que no podía estar sentada como estaría sentada una mujer cualquiera. Tampoco queríamos representar una máquina. Nuestra idea era

crear algún tipo de extrañamiento. Como si la mujer estuviera sentada en esa silla hace años y hubiera perdido su capacidad motriz, pero de ninguna manera se trataba de imitar una parálisis o incapacidad física realista. Queríamos encontrar la especificidad del personaje. Partimos de la situación teatral concreta y del material real, no tanto de un trabajo conceptual. Una vez elegimos la silla (elemento importantísimo para que la actriz encuentre cómo estar sentada) construimos el personaje en torno a ese mobiliario concreto. Por ejemplo, la silla es bastante alta y los pies de la actriz nunca tocan el suelo, ese elemento concreto determinó cómo estaban colocados sus pies y sus piernas. Luego, trabajamos el texto, la evolución y el viaje que hace el personaje. El trabajo interior y emocional que hizo la actriz ayudó a ir armando su trabajo físico. Un comentario muy positivo que me hizo un director de teatro al ver la obra es que aunque la actriz está sentada todo el tiempo, no está quieta ni estancada. Ese era uno de mis objetivos, que la actriz vibrase y se moviese a partir de su texto y de su inmovilidad.

En cuanto al Perro que da Placer, fue muy importante también encontrar la correa extensible y atar al actor. Trabajar a partir del material concreto. No quisimos imitar a un perro, y menos aún “la idea” de un perro. Es un hombre que trabaja de perro y que hace añares que está atado a esa correa. Trabaja a cuatro patas y esa postura es su uniforme, como cuando una cajera que trabaja 12 horas diarias parece haber adaptado su forma física a la caja registradora. Algo así como “Tiempos modernos”. No quisimos que el personaje del Perro que da Placer juzgase su condición, en todo caso la juzga el público. Él presenta esa forma de estar, y es natural en él. Luego resulta un trámposo y vemos cómo se pone de pie y adopta actitudes más “humanas”, pero eso aparece pasada la mitad de la obra. Al principio el personaje se supone que no entiende el idioma que hablan los otros dos personajes y que sólo camina a cuatro patas. Es un mentiroso, un simulador, un sobreviviente. Un personaje que vive el momento y sabe cómo superar cada obstáculo, sin mucha reflexión. Un vividor que ha visto y le han hecho de todo y tiene el cuerpo inmunizado, un seductor.

4 ¿Qué factores consideras que hay que tomar en cuenta para llevar a la escena un teatro de ciencia ficción?

V.S -No lo sé. No conozco especialmente este género. No me planteé hacer una obra específicamente de ciencia ficción. No creo mucho en los géneros. Cada obra es un microcosmos que se contiene a sí mismo, que establece sus leyes y sus normas, que no tienen que ser naturalistas, pero tampoco responder a un género concreto. Precisamente me interesa la fusión de géneros.

5- El primer cuadro de “La Máquina de Hablar”, nos lleva a un futuro extraño desde el primer vistazo. ¿Cómo lograste esta imagen?

V.S.- Esto parte de una imagen real: una mujer rodeada de cables y eso me hizo hacer una investigación tecnológica, que después deseche para usar una imagen teatral. (Lograr) El movimiento teatral a través de los pensamientos e imágenes que ella evoca.

Me interesaba un personaje no naturalista, en este caso comprado en una tienda, pero que a la vez tiene vida propia. Me interesaba explorar el movimiento de la quietud, (ya lo ha hecho Beckett con sus personajes enterrados). Me interesaba que fuera una mujer que a su vez es un producto que alguien ha comprado en una tienda pero que sin embargo tiene vida propia.

6 El tiempo de tu obra es un futuro visto desde el pasado, es como el porvenir imaginado hace 40 años ¿Porqué esta decisión y no un futuro imaginado desde nuestro presente.

V.S.- Tiene que ver con referentes filosóficos y literarios. Para esta obra me interesaba más, el tiempo pasado. No fue planeado yo estaba leyendo cuando la escribí a autores de las entreguerras, especialmente a Kafka.

7- V.S.- ¿Consideras este momento como un boom del teatro de Ciencia Ficción en España y mas concretamente en Cataluña?

No estoy muy enterada del tema pero en todo caso me parece que hay un boom mas potente en Argentina y resalto a Rafael Spregelburd. En cuanto a Cataluña, creo que hay un gran interés por incorporar nuevos lenguajes y medios de comunicación a la escena, lo cual se puede traducir en un escape a lo formal, aunque debemos tratar esos aspectos con mucho cuidado, porque corremos el riesgo de banalizar el lenguaje.

8- ¿Tienes planes de seguir haciendo teatro de CFX?

V.S.- Si, una de las dos obras que estoy escribiendo es de ciencia ficción y también trata de una máquina. Y mas no digo, por ahora.

Opinión de la entrevista:

Victoria Szpunberg, ha escrito y dirigido la “Máquina de Hablar”, partiendo de un interés en contar la historia de un personaje no naturalista. Basándose en una imagen real -una mujer con cables que no esta enferma- desarrolla esta trama situada en un futuro indefinido. Aunque en mi opinión tiene todos los elementos de una pieza de teatro de ciencia ficción, como son: el futuro, las máquinas casi humanas o los humanos casi máquinas y el dibujo de un posible desarrollo social de nuestra humanidad, es en opinión de la autora una pieza que no puede ser estrictamente encasillada en ningun género.

Resalto la fuerza que tienen los dos personajes aparentemente no humanos: “La Máquina de Hablar” y el “Perro que da Placer”, en reflejar a los hombres y a las mujeres que miran el espectáculo, provocando una sorprendente catarsis, al reconocerse en ellos.

Llama la atención este fenómeno catártico logrado a pesar de lo aparentemente lejanos que son las máquinas - personajes del ser humano común. Sin embargo, desempeñando nuestros múltiples papeles del día a día - especialmente en el trabajo- hay ocasiones en que la sensación de formar parte de una cadena de montaje en la que solo somos una pieza mecánica, sustituible e incluso desecharable, se convierte en la mas cruda de las

realidades. Pero incluso desempeñando roles de objetos, nuestra humanidad termina por aflorar. Así el "Perro que da Placer" se enamora y "La Máquina de Hablar" se corta la lengua.

Ficha técnica de la puesta en escena en Barcelona

Autor y dirección: Victoria Szpunberg

Máquina de Hablar: Sandra Monclús

Sr. Bruno: Marc Rosich

El perro que da placer: Jordi Andújar

Escenografía: Eduardo Szwarcer

Música y diseño de sonido: Lucas Ariel Vallejos

Ayudante de dirección: Judif Porta

Asesoría de movimiento: Leo Castro

Iluminación: Paula Miranda

Producción ejecutiva: Ingrid Marín

Reseñas de la puesta en escena:

"Máquinas humanas de hablar y de dar placer protagonizan el espectáculo de Victoria Szpunberg

Barcelona. (EFE).- La dramaturga de origen argentino Victoria Szpunberg ha escrito 'La máquina de hablar', un texto teatral que se estrena el 13 de diciembre en la Sala Beckett de Barcelona protagonizado por unas máquinas humanas de hablar y de dar placer.

Hasta el 6 de enero, Szpunberg pondrá en escena un espectáculo teatral, que recuerda a 'Tiempos modernos' o 'Blade Runner', interpretado por Sandra Monclús, Jordi Andújar y Marc Rosich.

Sandra Monclús es 'La máquina de hablar' y Jordi Andújar, 'El perro que da placer', dos máquinas humanas relegadas al carácter de electrodomésticos o muebles que utiliza el Señor Bruno (Marc Rosich) para llenar su soledad o falta de comunicación.

Szpunberg ha situado la trama en un futuro no muy lejano en el que ya no hay máquinas (computadores) para comunicarse, por lo que hay que echar mano de personas que "trabajan como esclavos o máquinas".

En ese contexto, y con una escenografía que sitúa la acción en una esquina de las tablas para ofrecer la sensación de que el espectador participa de la situación, se desarrolla 'La màquina de parlar'.

Arranca el espectáculo con el Senyor Bruno, hombre solo, sin tiempo para amigos y dedicado exclusivamente al trabajo, con 'La màquina de parlar' que ha comprado hace dos años, la porteña Valeria, que habla el idioma que se le requiere y que ocupa un espacio de la casa, como si fuera un mueble más, día y noche.

Valeria, la máquina de hablar, ya no está en sus mejores momentos, está cansada, en decadencia y empieza a perder la memoria, por lo que Bruno, su dueño, compra otra máquina, un nuevo esclavo, esta vez fabricado en Kuwait.

La dramaturga "juega" con el espectador introduciendo en la trama giros inesperados en una obra teatral sobre "la creación de intimidades artificiales".

Mezcla de 'Tiempos modernos' de Charles Chaplin y de 'Blade Runner' de Ridley Scott, la obra de la dramaturga de 34 años "tiene mucha ironía y no deja títere con cabeza", ha considerado la autora.

Exponente de la nueva dramaturgia femenina, Szpunberg ha señalado que su mirada "no es plácida, porque no me gusta lo 'normal' ya que el mundo en que vivimos es muy desequilibrado".

Lo "único que se salva", en opinión de Szpunberg, son "las pequeñas intimidades, los pequeños paraísos amorosos, las pocas relaciones humanas que aún establecemos con los que amamos".

Ese vivir en el "ahorismo", el aquí y ahora que menciona Szpunberg, se traslucen en los tres personajes de su obra, un triángulo que "al final se convierte en amoroso, muy cruel y romántico".

Para ello la dramaturga ha creado "tres personajes muy insólitos" situados en un futuro cercano, de los que se sirve para "crear un mundo paralelo en el que se habla de sentimientos de ahora", ha dicho.

El texto de Szpunberg es el penúltimo del ciclo '2007: todo un año de teatro catalán contemporáneo', en el que la Sala Beckett destaca el rol del dramaturgo en las obras de teatro.

El ciclo, que se cerrará entre el 10 de enero y el 3 de febrero de 2008 con 'Singapur', de Pau Miró, ha programado un total de 10 obras de 10 autores, entre ellos los de tres dramaturgas: Victoria Szpunberg, Marta Buchaca y Gemma Rodríguez.<sup>53</sup>

"Viernes, 14 diciembre 2007

---

<sup>53</sup>[http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=53416940196&ID\\_PA\\_GINA=22088&ID\\_FORMATO=9&turbourl=false](http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=53416940196&ID_PA_GINA=22088&ID_FORMATO=9&turbourl=false)

*La màquina de parlar*, en la Sala Beckett  
por Ariadna Alcañiz

La sala Beckett sigue con su ciclo de dramaturgos emergentes catalanes con *La màquina de parlar*, de Victoria Szpunberg, argentina afincada en Barcelona. Y, como de costumbre, se trata de una historia sobre personas anónimas que trata temas que sacan a la luz aspectos lúgubres de nuestra sociedad, en este caso, los peligrosos efectos del consumismo y de los paraísos artificiales (aspectos, si me permitís, muy ligados a estas fechas, ¿verdad?).

La historia nos sitúa en un futuro muy cercano en el que podremos adquirir una fantástica máquina de hablar (que da título a la obra) cuando necesitemos escuchar las palabras adecuadas, esas que sólo tú sabes que quieres oír y que son tan difíciles de averiguar para aquellos que te rodean y que, aunque lo intenten, no pueden entrar en tu cabeza. Y no sólo eso, pues tendremos a nuestro alcance caprichos como un perro que siempre da placer o un gato que adopta la forma más cómoda para servirte de cojín. Grandes avances para este futuro incierto, pero una misma figura que, según nos propone Szpunberg, se perpetuará: el propietario.

A partir de este vértice, se elabora un triángulo entre él, la máquina de hablar y el perro que establece una fuerte relación de poder y dependencia y, si queréis, también de amor. Las emociones no son sólo potestad de los humanos y, como ya hemos visto en títulos como *Blade Runner* o *Inteligencia artificial*, las máquinas pueden a llegar a sentir mucho más que nosotros mismos.<sup>54</sup>

#### 4.7 Anna Torres y Banishment

Banishment es una obra de teatro que se inspira en el juego en red Second Life, he decidido incluir este trabajo en esta tesina principalmente por dos razones.

La primera es la delgada línea entre futuro y presente la cual vive la tecnología hoy en día. Es decir, es muy difícil imaginar algo que no se haya inventado o este a punto de serlo, en un momento en el que el crecimiento de Internet desborda todas las predicciones y todas las capacidades para saber exactamente en que punto de su desarrollo se encuentra.

La segunda es debido a la manera en que considero que se utiliza Second Life en la obra como un universo paralelo, dando a entender que *El Matrix* esta ya aquí. Dicho en otras palabras, considero la obra como ciencia ficción, por que en cierto modo demuestra que lo que pensamos fantástico, esta al alcance de cualquiera.

Transcribo la entrevista concedida especialmente para este trabajo realizada el 31 de julio de 2008 en Girona.

---

<sup>54</sup> <http://www.dolcecity.com/barcelona/2007/12/la-mquina-de-parlar-en-la-sala-beckett.asp>

Antes de entrar a las preguntas me gustaría que nos contaras un poco de tu trayectoria teatral.

Anna Torres- A los 13 o 14 años empecé a escribir teatro de manera muy pedestre y casi sin darme cuenta: En las clases de inglés nos pedían pequeños guiones que luego representábamos y me di cuenta de que disfrutaba muchísimo escribiéndolos. A partir de ahí, fui creando textos, casi como juego; más tarde, guiones de series para la radio, obritas para diversos grupos amateur, hasta que finalmente decidí pasar las pruebas para el *Institut del Teatre*. Fue a partir de entonces cuando comencé a escribir de manera más profesional, tanto encargos como textos propios. He trabajado también dando clases de interpretación y dramaturgia, traduzco teatro, tanto ensayo como textos de creación, y hace un tiempo he comenzado a dirigir mis propios textos. Entre ellos figuran: *Álbum*, *En Tonet i el drac*, *L'Higròmetre del monjo* o *Banishment*.

1- ¿Qué te llevó a escribir y poner en escena un texto relacionado con la realidad virtual?

AT- El Teatre Lliure me propuso escribir un texto teniendo como referente *Móbil*, de Sergi Belbel. *Móbil* trata sobre cómo este aparato modifica, para bien y para mal, nuestras vidas. A nivel temático me pareció interesante tomar este asunto como punto de partida, pero decidí no centrarme en el teléfono, sino en cómo la tecnología en general y, en concreto, Second Life pueden influir en nuestras vidas. Casualmente, hacía poco que había oído hablar de Second life y me había parecido realmente curioso y extremadamente rico a nivel creativo.

2 - ¿Qué retos dramáticos tuviste que superar y cuales fueron tus decisiones y medios para lograrlo?

AT- Lo que me parecía interesante era la idea de cómo algo tan innovador como *Second Life*, no lo era realmente tanto. Me explico: Lo que realmente me interesaba era reflejar, con la excusa de la tecnología, temas más clásicos: lo solo que está el ser humano, hasta qué punto podemos controlar nuestras vidas, si hay alguien ajeno –léase, algún tipo de dios- que las controle o incluso, como planteó Calderón, hasta qué punto la vida es sueño. Y el gran reto era hacerlo de manera verosímil. En todo caso, siempre traté de no ser maniqueísta, y de no dar una imagen negativa de la tecnología.

3- ¿Qué retos actorales y técnicos tuviste que superar y cuales fueron tus decisiones y medios para lograrlo?

AT- A nivel actoral, tenía muy claro que necesitaba que los actores que interpretaban a los personajes de *Second Life* actuaran de una forma mucho más exagerada que los demás. Por otra parte, me interesaba que estos dos tipos de interpretación se fueran mezclando a medida que se van mezclando

las personalidades de los personajes y que la acción se vuelve más confusa, hasta el punto de no poder distinguir qué es real y qué no. Además, esto me ayudaba, a nivel escénico, a dividir los dos espacios: el espacio real y el del mundo ficticio de *Second Life*.

Por otra parte, una de las premisas que regía el proyecto era que el texto debía presentarse en el mismo escenario que *Móbil*. Pero en el momento de comenzar los ensayos, todavía desconocíamos cómo sería este escenario. Evidentemente, este hecho condicionó mucho la dramaturgia y la opción que tomé fue la de plantear un escenario lo más neutro posible, de cara también a una posible gira posterior.

4 ¿Qué factores consideras que hay que tomar en cuenta para llevar a la escena un teatro que habla de las nuevas tecnologías?

AT- Considero básico no tratar de reproducir los elementos tecnológicos de manera realista en el escenario. Creo que funciona mucho mejor y resulta más ingenioso optar por formas más estilizadas que den a entender y no copien directamente. En este caso, como comentamos hace un momento, nos servimos por ejemplo, de dos tipos de interpretación bien diferenciados y también de un tipo de cromatismo mucho más estridente en la parte de escenario que representaba *Second Life*.

Tal vez sería distinto en el caso del cine, que cuenta con otro lenguaje y con otro tipo de recursos.

5- ¿Consideras qué la realidad virtual cómo el juego *Second Life* en el cual se inspira *Banishment*, puede llegar a ser más importante que la realidad?

AT- Pienso que *Second Life*, al igual que cualquier válvula de escape, puede resultar muy útil y extremadamente importante para quien recurre a ella. Pero en el fondo, la realidad siempre está ahí y pesa mucho y, como bien dice el tópico, siempre acaba superando a la ficción.

6 –Según esta definición: : “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”  
¿Consideras que tu obra puede ser inscrita dentro del género de la Ciencia ficción?

AT- En cierto modo sí, en cierto modo, no. La mitad de mis personajes de mi obra son “reales” (todo lo real que puede ser un personaje de ficción) y otra mitad, los creados por los personajes reales; virtuales.  
*Second Life* es un mundo ficticio, es cierto, en el que pueden suceder cosas completamente cotidianas, como en el mundo real, y completamente locas, como volar, comprar partes del cuerpo...

7 ¿Qué semejanzas y diferencias encuentras entre el teatro y un juego como *Second Life*, qué también permite la creación e interacción de personajes?

AT- El participante de *Second Life* se convierte a la vez en director, dramaturgo y actor, puesto que crea personajes (los avatares) , dirige sus actos y decide qué harán y cómo. Vendría a ser una especie de improvisación que se modifica al momento y también en función de las acciones de los demás avatares. Sin embargo, se pierde la magia del directo y el feedback del público. Por otro lado, los muñecotes de SL no pueden suplantar a los actores reales, todo lo que pueden aportar sus cuerpos, sus voces, su técnica y su duende, en definitiva.

8 Si se te propusiera dirigir una obra de teatro en el juego *Second Life* ¿Aceptarías?

AT- No soy muy dada a este tipo de divertimentos, aunque si me metiera en SL, tal vez creara un “avatar” (es decir, un alter ego”), seguramente se dedicaría a algo bien diferente del teatro, más que nada, porque, ya puestos a vivir vidas diferentes, pues que lo sean del todo! No se me había ocurrido la idea de hacer teatro dentro de *Second Life*, aunque me parece una propuesta interesante, aunque nada simple, por lo pronto. Es una vuelta de tuerca más a la meta teatralidad, a crear ficción dentro de la ficción. Lo que habría que ver serían los resultados.

9- ¿Tienes planes de seguir tratando en tu teatro a las nuevas tecnologías?

AT- No descarto que ese tema aparezca de nuevo en mis textos, aunque, por el momento, no tengo pensado que sea el tema central de ninguna obra. En todo caso, sería utilizado de manera tangencial, al servicio de un mensaje determinado.

10 ¿Te gustaría agregar algo?

AT- A la entrevista, no. Pero sí me gustaría agregar muchas más obras a mi historial dramatúrgico.

Muchas gracias.

AT- A ti, David.”

Ficha artística y técnica de *Banishment*:

Texto: Anna Torres Muertes

Dirección: Anna Torres Muertes y Josep Mesia

Reparto:

Miquel Àngel Trias: Santi Monreal

Engelbert Foss: Ramon Villegas

Elena, Elora, Vella Negra y Entrevistadora: Natàlia Sellarès

Jefe: David Planas

Pere y Satori: Joan Codina

Drake: Jorge Peña Miranda

Escenografía y vestuario: Judith Torres

Iluminación: Judith Torres y David Planas

De nuevo el interés por la tecnología y su magia esta incorporada en la solución del conflicto del personaje y en el reto actoral que implica. Para Anna Torres, Second Life es solo un pretexto para hablar entre otras cosas de lo solo que se encuentra el ser humano a pesar de su capacidad de evadirse en cada vez mas sofisticadas válvulas de escape, sin embargo la realidad esta al final ahí y tal como la autora nos lo recuerda, siempre supera a la ficción.

Cierro esta capítulo con una reflexión. En comparación con el cine o la literatura, el teatro tiene contados acercamientos a la ciencia ficción, lo interesante es que no apuesta por los efectos especiales, si no por lo mas íntimo del género, es decir por la reflexión de las posibilidades del *yo*, produciendo espectáculos íntimos capaces de hablarle al oído al espectador acerca de su propio ser.

## 5 Los inclasificables

A la escena por medio de performances llevan lo que la CF solo imagina. No hacen teatro, tampoco ciencia ficción, pero invitan al escenario a robots, cyborgs y avatares, para fusionarse con sus creadores e interactuar con el público. Este trabajo no estaría completo sin mencionar a Marcel.Ií Antúnez Roca y a Sterlac como creadores inclasificables de la materialización de la ciencia y la imaginación en el escenario.

### 5.1 Marcel.Ií Antúnez Roca

Para presentar a este polifacético artista he decidido incluir integra la reseña de su larga trayectoria pues además ser difícil de clasificar, su trabajo es aún más complejo de resumir.

“Marcel.Ií Antúnez Roca (Moià, 1959) es internacionalmente conocido por sus performances mecatrónicas y por sus instalaciones robóticas. Desde los años ochenta el trabajo de Antúnez se ha caracterizado por el interés en la condición humana: los miedos y los deseos del ser humano. Primero desde la performance tribal de *La Fura dels Baus* y más tarde en solitario a través de un tipo de obras que proponen sistemas complejos y que a menudo se convierten en híbridos sin categoría. Este es, quizá, uno de los motivos por los que Marcel.Ií Antúnez Roca resulta un artista de difícil clasificación. La incorporación y perversión de elementos técnicos y científicos y su interpretación a través de particulares prototipos dotan a la obra de Marcel.Ií, desde inicios de los años noventa, de una renovada cosmogonía sobre temas como el afecto, la identidad, la escatología, o la muerte. Conceptos que adquieren en su obra una dimensión irónica y humana que provocan una espontánea reacción del espectador.

Desde inicios de los años noventa combina elementos como Parazitebots (Robots de control corporal), Sistematurgy (dramaturgia de los sistemas computacionales) y Dreskeleton (interfaz corporal en forma de vestido exoesquelético). Hay una utilización de materiales biológicos en la robótica en *Joan L'home De Carn* (1992); el control telemático por parte del espectador de un cuerpo ajeno en la performance *Epizoo* (1994); la expansión del movimiento corporal con dreskeletons utilizados en las performances *Afasia* (1998) y *Pol* (2002); la coreografía involuntaria con el parazitebot *Réquiem* (1999) y las transformaciones microbiológicas en *Rinodigestió* (1987) y *Agar* (1999). A mitad de los años noventa su performance *Epizoo* (1994) causó gran estruendo en la escena artística internacional. Por primera vez la acción corporal del performer estaba bajo el control del espectador. La obra pretende transmitir una paradoja donde conviven la inerte virtualidad y la vulnerabilidad física. Desde entonces ha llevado a cabo nuevas producciones *Transpermia* (2004), una conferencia meca trónica que expone el proyecto Dedal y sus microperformances en gravedad cero y la teoría Transpermia, *Protomembrana* (2005) una lección mecatrónica, en formato performance, para un dreskeleton, un entorno audiovisual interactivo y distintas interfaces dinámicas que forma parte de un proyecto más amplio *Membrana*, el cual incluye también la

performance de gran formato *Hipermembrana* (2007)., actualmente en proceso de producción y la instalación *Metamembrana*(2008). Un proyecto que define una línea de trabajo de creación continuada hasta el año 2008.

Fue fundador de La Fura dels Baus, colectivo del que formó parte como coordinador artístico, músico y actuante, desde 1979 hasta 1989, con este grupo presentó las macro-performances *Accions* (1984), *Suz/O/Suz* (1985) y *Tier Mon* (1988). Y también participó desde su fundación, en 1985, hasta su término, en 1992, en el colectivo *Los Rinos*. Des de los años noventa ha proseguido y consolidado su carrera en solitario con elevada presencia internacional. El trabajo de Marcel·lí se ha presentado entre otros lugares en La Fundación Telefónica de Madrid, el P.A.C. de Milano, el *Lieu Unique* de Nantes, el I.C.A. de Londres, la SOU Kapelica Ljubljana, File de Sao Paulo, el DOM Cultural Center Moscú, el DAF de Tokio, además de EMAF Osnabruck Alemania, Muu Media festival Helsinki, Noveaux Cinéma Noveaux Médias Montreal, DEAF Róterdam, Spiel.Art Munich, Ars Electronica de Linz o en el Performing Arts de Seúl Corea.<sup>55</sup>

¿Cómo definir a quién trae la ciencia ficción al presente, nos la muestra en directo, la convierte en un hecho testificado por nuestros propios sentidos y con ello la separa de la fantasía para hacerle un lugar en la realidad? Lo único que se me ocurre es no intentar clasificarlo, tan solo observar y por supuesto disfrutar y sorprenderme con la literalidad de la integración del hombre - representado por el - en el sistema complejo de máquinas, circuitos, chips, cables y redes de redes en el que se ha convertido nuestro mundo. Todo pasa por estos sistemas, incluso en ocasiones tiene su origen en ellos y Marce.lí nos recuerda que la simbiosis es literal y no ha hecho mas que comenzar.

## 5.2 Sterlac

Sterlac (1946) “es un artista australiano que ha presentado su extensa obra en Japón, Europa y Estados Unidos incluyendo festivales de música nueva, danza y teatro experimental. Ha utilizado instrumentos médicos, prótesis, robots, sistemas de realidad virtual y el Internet para explorar interfaes del cuerpo humano. Ha creado performances con una tercera mano, una tercera oreja, un brazo virtual, un cuerpo virtual y un estomago esculpido. Ha explorado el cuerpo acústica y visualmente amplificando ondas cerebrales, el fluir de la sangre y ha filmado el interior de sus pulmones, estomago y colon.”<sup>56</sup>

Este peculiar artista tiene como base para su trabajo la siguiente argumentación: “Para Sterlac, estamos al final de la filosofía y de la fisiología humana, y al hombre no lo define más lo natural ni lo animal, sino la tecnología, donde lo posthumano es definido por la fisiología biotécnica. Por ello, él se posiciona en escena como una parte de la propia máquina. Para extender las capacidades corporales conecta su cuerpo a las computadoras, acopla su

---

<sup>55</sup> [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=135](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=135)

<sup>56</sup> <http://www.stelarc.va.com.au/biog/biog.html>

brazo otro brazo mecánico, una mano robótica, instala sus ojos láser, usa sistemas sonoros y su cuerpo pasa a funcionar de acuerdo con el ritmo de las máquinas. Él encarna al híbrido hombre-máquina en el cual todos nos estamos transformando. Es el destino ciborg que progresivamente nos seduce y acaricia. Los humanos se están reprojectando técnicamente para que sean más compatibles con las máquinas.”<sup>57</sup>

Si la tecnología y los medios (que son sistemas complejos de máquinas) son extensiones del cuerpo como ha señalado Marshall McLuhan, también es verdad que el cuerpo se está convirtiendo en extensión de la máquina. Charles Chaplin lo visualizo desde *Tiempos Modernos*(1936) aunque no es necesario ser parte de una cadena de montaje para conseguirlo, diariamente nos convertimos en *Nick Names*, *avatares* y toda clase de perfiles informáticos por nuestra propia voluntad, la cantidad de operaciones estéticas aumentan exponencialmente e incluyen mas órganos y partes del cuerpo, entre ellas el rostro. Así es, nuestra cara, tradicionalmente portadora máxima de las señas de identidad, (no hay pasaportes que lleven una foto de otra parte del cuerpo) puede ser hoy por hoy, retocada, perfilada, operada, transformada y hasta transplantada.

En este contexto con la oreja prótesis implantada en su propio antebrazo para su performance *Extra Ear* (2007) a la cual planea instaurarle un micrófono para captar y transmitir sonidos con tecnología *bluetooth* hacia el Internet, Sterlac nos lanza a los ojos, no lo que puede venir, si no, lo que ya está aquí: un hombre que se ha insertado una máquina que a su vez está hecha de cartílago humano y que entre otras cosas convertirá su cuerpo en un puerto abierto de la *World Wide Web*.

Para dejarlo mas claro aún, cierro este capítulo con las palabras del propio artista: “Con mi trabajo exploro la relación del cuerpo humano con la tecnología avanzando hacia el *humano – máquina*, ya que para mi el cuerpo humano es obsoleto.”<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> VIODRE GOELLNER, Silvana y SOUZA COUTO, Edvaldo. La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Sterlac, Orlan y Gunter von Hagens. Opcion. [online]. dic. 2007, vol.23, no.54 [citado 26 Agosto 2008], p.114-131. Disponible en la World Wide Web: <[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1012-15872007000300008&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872007000300008&lng=es&nrm=iso)>. ISSN 1012-1587.

<sup>58</sup> <http://uk.youtube.com/watch?v=CpbUqfdEFlE>

## 6 Conclusiones

Hemos recorrido la historia de un género literario surgido relativamente hace poco y hermanado con las historias fantásticas. Su éxito en la pantalla grande es indudable, tanto que para la historia del cine son imprescindibles -entre otros- títulos como: *Metrópolis*, *2001 Odisea en el Espacio* o *La Naranja Mecánica*.

Su llegada al teatro no es de ninguna manera la misma cadena de éxitos, quizás se deba a las posibilidades de los efectos especiales del cine e incluso de la TV. Sin embargo, aunque muy limitada, la producción de ciencia ficción para el teatro, tiene un valor añadido, porque se atreve a contar las historias a pesar de la ventaja tecnológica de los otros dos medios.

Este trabajo por un lado, ahonda en la importancia de la ciencia ficción en la cultura visual que vivimos -tanta es su influencia que por ejemplo, para un realizador teatral como Javier Daulte, los robots y los extraterrestres ocupan el lugar que alguna vez tuvieron las hadas y los duendes- y por el otro lado, se han explorado los vasos comunicantes, de la escena al género, en donde a pesar de las limitaciones técnicas resulta interesante su montaje.

Paradójicamente, a veces son las dificultades las que hacen apostar por la ciencia ficción, por ello para Victoria Szpunberg resulta atractivo trabajar personajes que se encuentran en la frontera entre lo humano y la máquina usando para ello principalmente recursos teatrales.

En el teatro no hay nada que tenga sentido sin el personaje, este es el que señala el camino que en ocasiones llega hasta la ciencia ficción o por el contrario la ciencia ficción se convierte en una cantera de personajes complejos que son explorados por los realizadores, como *Laetius*, un personaje de creación colectiva de la compañía *Els Joglars*.

El personaje es la representación del yo en la escena y los cambios actuales en la percepción de este, influyen especialmente en un género que por sus características, trabaja con un yo sometido a pruebas y presiones extremas. Luis de Tavira escribe: "Toda identidad es imaginaria. Por eso sólo la ficción puede decírnos que cosa es la realidad, sólo el personaje puede decírnos quiénes somos"<sup>59</sup> La ciencia ficción por su parte habla de lo que seremos, pero como solamente conocemos el presente y el pasado, termina hablándonos de lo que somos.

Dicho en otras palabras, la ciencia ficción en el teatro cumple la misma función que el resto de los géneros, solo que imaginando quiénes seremos, para finalmente hablar de quiénes somos. Y esta última es, en mi opinión, la razón principal de toda representación.

El teatro es de por si un juego complejo, en donde están en escena todas las posibilidades del ser humano, en donde hay y habrá cabida para la fantasía con base científica.

Barcelona, 30 de agosto de 2008.

---

<sup>59</sup> Ob. Cit. DE TAVIRA

**Fuentes:**

**Bibliografía:**

BAUDRILLARD Jean 1978 *Cultura y simulacro* Editorial Kairos. Barcelona.

BUBER Martin. 1964 *¿Qué es el hombre?*. Fondo de Cultura Económica. México. 5<sup>a</sup> edición.

CAPEK Karel. 1982 R.U.R: *Robots Universales Rossum*. Trad Cervera Juan. Ediciones Don Bosco. Barcelona. P.P. 17 a 20.

CASTLE Alison 2005 *The Stanley Kubrick Archives*. Taschen. Köln.

CEBALLOS, Edgar, Principios de dirección escénica, Ed. Gaceta, México,

DELEUZE Guilles, GUATARRI Felix. 1988. *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Pre-Textos. Valencia.

GATTTEGNO Jean. 1985, *La Ciencia Ficción*. Fondo de Cultura Económica. México.

GRINBERG Zylberbaum Jacobo. 1994 *El Yo Como Idea*. Instituto Nacional Para el Estudio de la Conciencia y Facultad de Psicología Universidad Nacional Autónoma de México.

J.SKAL David. 2008. *Monster Show Una historia cultural del horror*. Valdemar. Madrid.

KERSETZ Imre. 2002 *Yo, otro. Crónica del cambio*. El Acantilado. 1<sup>a</sup> Edición. Barcelona.

MARTÍNEZ Miguel.1982. *La Psicología Humanista*. Ed. Trillas. México

SÁNCHEZ Sergi, 2007, *Películas clave del cine de ciencia – ficción*. Manontropo, Robinbook. Barcelona.

THOMASSEU Jean – Marie. 1989. *El Melodrama* Fondo de Cultura Económica. México.

**Artículos Revista:**

FRABETTI Carlo. 1970. *Nueva Dimensión*. Revista de Ciencia Ficción y Fantasía. Mayo- junio 1970 # 15. Art: Ciencia Ficción, Dialéctica y Teatro. Ediciones Dronte. Barcelona.

INGLÉS Teresa. VIGIL Luís. 1970 *Nueva Dimensión*. Revista de Ciencia Ficción y Fantasía. Mayo- junio 1970 # 15. Art: Tres obras de ¿Ciencia Ficción? Ediciones Dronte. Barcelona.

## Trabajo de investigación:

VIODRE GOELLNER, Silvana y SOUZA COUTO, Edvaldo. La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Sterlac, Orlan y Gunter von Hagens. Opcion. [online]. dic. 2007, vol.23, no.54 [citado 26 Agosto 2008], p.114-131. Disponible en la World Wide Web:  
<[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1012-15872007000300008&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872007000300008&lng=es&nrm=iso)>. ISSN 1012-1587.

## Paginas WEB:

<http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficc%C3%ADn](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficc%C3%ADn)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Yo>

[http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual?TIPO\\_HTML=2&TIPO\\_BUS=2&LEMAYO](http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=2&LEMAYO)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner](http://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit\\_451](http://es.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_451)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Futurismo>

<http://webs.advance.com.ar/pfernando/DocsIglCont/Marinetti-manifiesto.htm>

<http://www.ccapitalia.net/macchina/futurismo.htm>

<http://es.geocities.com/paginatransversal/futurismo/>

<http://www.epdlp.com/escritor.php?id=1541>

[http://www.cervantesvirtual.com/bib\\_autor/elsjoglars/compania.shtml](http://www.cervantesvirtual.com/bib_autor/elsjoglars/compania.shtml)

<http://www.javierdaulte.com.ar>

[http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio\\_PK=46&idioma=CAS&idnoticia\\_PK=358123&idseccio\\_PK=1026](http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=358123&idseccio_PK=1026)

[http://www.icatfm.cat/picatfm/accessible/item.jsp?seccio=icatfm&item=wcc\\_postit&idint=10997](http://www.icatfm.cat/picatfm/accessible/item.jsp?seccio=icatfm&item=wcc_postit&idint=10997)

[http://www.alternativateatral.com/ficha\\_obra.asp?codigo\\_obra=7847](http://www.alternativateatral.com/ficha_obra.asp?codigo_obra=7847)

<http://www.clarin.com/diario/2007/08/12/espectaculos/c-01101.htm>

[http://www.cnice.mec.es/profesores/asignaturas\\_optativas/taller\\_de\\_teatro/teatro\\_hoy/szpunberg/](http://www.cnice.mec.es/profesores/asignaturas_optativas/taller_de_teatro/teatro_hoy/szpunberg/)

[http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=53416940196&ID\\_PAGINA=22088&ID\\_FORMATO=9&turbourl=false](http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=53416940196&ID_PAGINA=22088&ID_FORMATO=9&turbourl=false)

<http://www.dolcecity.com/barcelona/2007/12/la-mquina-de-parlar-en-la-sala-beckett.asp>

[http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=135](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=135)

<http://www.stelarc.va.com.au/biog/biog.html>

<http://uk.youtube.com/watch?v=CpbUqfdEFlE>