

A Pantallas

POR JAUME MELENDRES

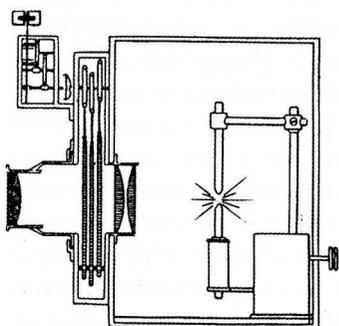
la larga lista de las leyes de Murphy (“Si una cosa puede empeorar, empeorará”) podríamos añadirle otra, exclusivamente aplicable al teatro: “Cuando se inventa una máquina escénica, los directores, tarde o temprano, la utilizarán”. Naturalmente, esta ley contradice de manera flagrante la idea brookiana del teatro, entendido como nuda comunicación entre un actor y un espectador en un espacio vacío, pero —por eso mismo— es digna del pesimista Murphy, y, en todo caso, está confirmada históricamente desde Grecia (con su célebre *machina* de los dioses, denostada por Aristóteles) hasta nuestros días.

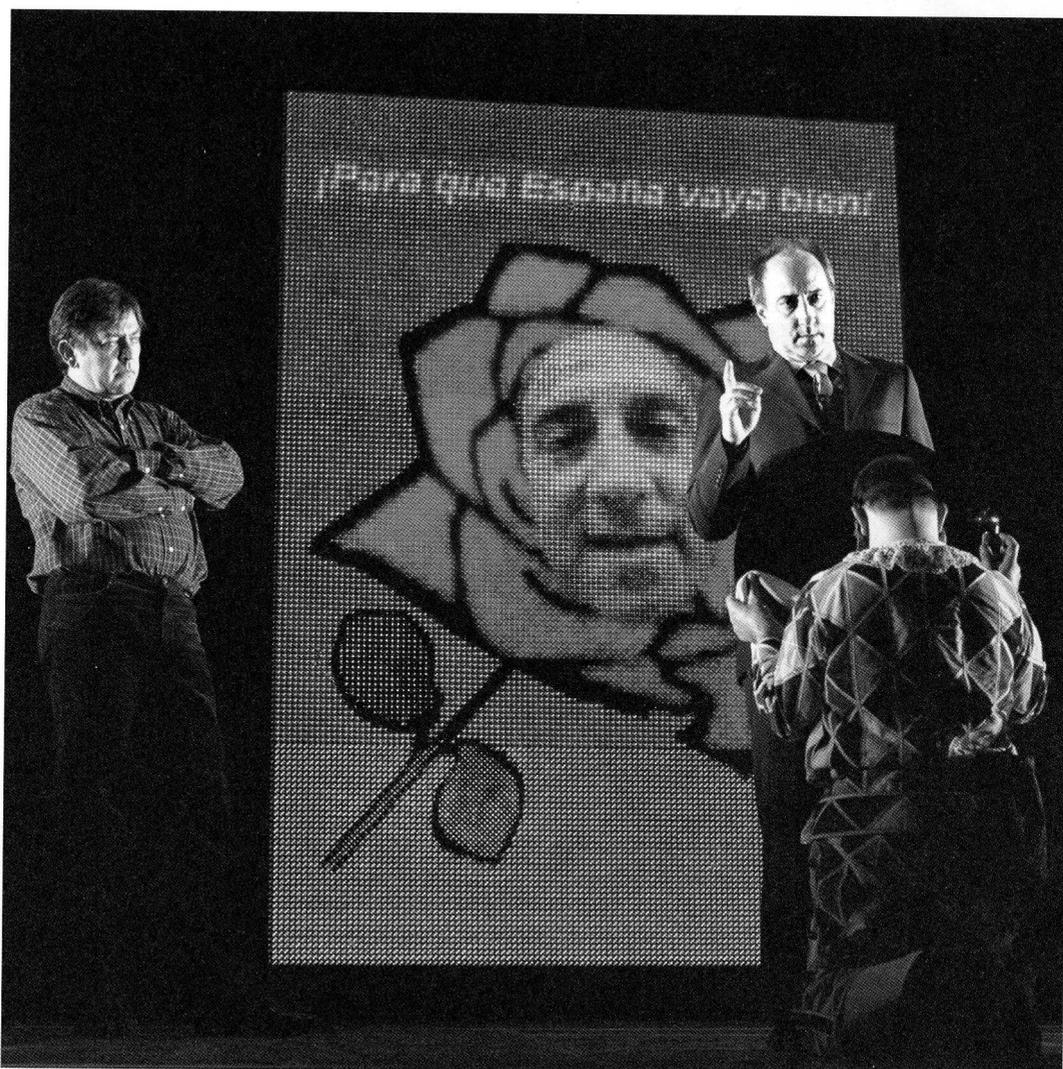
La ley sobre el maquinismo escénico que Murphy se olvidó de escribir recibe un gran impulso en el período conocido como Renacimiento (al parecer, ya en 1490, Da Vinci construye el primer escenario giratorio para aumentar el glamour amatorio del duque de Milán, que quería seducir a su cuñada), pero el verdadero salto ‘cualitativo’ se produce en el siglo XVII, cuando el teatro se recluye en el espacio cerrado, condición *sine qua non* para el buen funcionamiento del escenario a la italiana. Esta reclusión conlleva muchas ventajas, pero comporta, entre otros inconvenientes, la renuncia a la intemperie, un elemento consubstancial al teatro desde sus orígenes. Ahora, en su goce teatral, el espectador queda aislado de la naturaleza; desaparecen de la representación los cuatro elementos básicos de la cosmología esotérica y sus signos correspondientes: el del **fuego** del sol; el de la **tierra** en que se recuesta la grada; el del **aire** que mueve el disfraz de los actores y de los espectadores y puede condensarse en una súbita niebla; el del **agua** de la lluvia, en fin, que puede estropear la fiesta o vivificarla.

Es fácil comprender, así, la especial fascinación que el teatro siente, a partir del siglo XVII y hasta hoy, por los ingenios mecánicos que permiten (re)introducir **bajo techo** los fenómenos de la naturaleza (más aún: la naturaleza misma) con una credibilidad tan alta que parezca cosa de magia. En su *Práctica para fabricar escenas y máquinas de teatro* (1638), Nicola Sabbattini (a quien Louis Jouvét atribuye —*in dubio pro reo*— la paternidad del escenario a la italiana y de la sala en *ferro de cavallo*) enumera y describe con minuciosidad algunos de tales mecanismos, destinados —por ejemplo— a mostrar la naturaleza (el mar, tres maneras distintas), a hacer emerger de él “delfines y otros monstruos marinos”, a hacer “surgir montañas de la parte inferior del escenario” y —ya en el terreno climatológico— a conseguir que “el cielo se cubra de nubes lentamente” o “súbitamente”, a lograr que tales nubes atraviesen la escena, que se desgajen o su fundan entre sí, o que aparezca el arco iris y que amenazadores rayos y truenos inunden el espacio.

Es tal el atractivo de estas máquinas, sobre todo las climatológicas (algunas de las cuales perviven todavía en los escenarios), que por un curioso proceso de inversión, si bien nacieron como auxiliares para la dramaturgia (la *Salle des Machines* de Vignari, en París, sirvió para ofrecer montajes espectaculares con motivo de la boda de Luís XIV), acabaron generando una dramaturgia propia —una especie de “género dioramático”, prácticamente sin actores o reducidos a la mera condición de figurantes—, que alcanzó su cénit con Philip-James de Louthembourg (1740–1812), y llegó incluso a (re)producir en escena el milagro de las erupciones volcánicas.

El éxito (y los beneficios) que obtuvo Louthembourg ilustra fehacientemente el corolario principal de la ley de Murphy antes formulada: “**Una vez determinado lo auxiliar y lo esencial, el director de escena ambicioso se inclinará siempre por lo primero**”. Este corolario ha provocado efectos devastadores en algunas programaciones teatrales, hasta el punto de determinar —por mero alarde tecnológico— el repertorio de instituciones tan serias como el Teatre Nacional de Catalunya, inclinado durante cierto tiempo a preferir las obras con mayor potencial para exhibir el escenario/escapate del teatro, o las que son susceptibles de ser manipuladas por un director—dramaturgo capaz de conseguir que la acción, en algún momento de su decurso, pueda quedar sumergida en una niebla densa o en una lluvia torrencial, debido a una especie de trágico fatum meteorológico. La tensión nietscheiziana





"El retablo de las maravillas", puesta en escena de Albert Boadella sobre su versión de un tema de Cervantes. Cía. Els Joglars. (2004). (Foto: Jordi Bover).

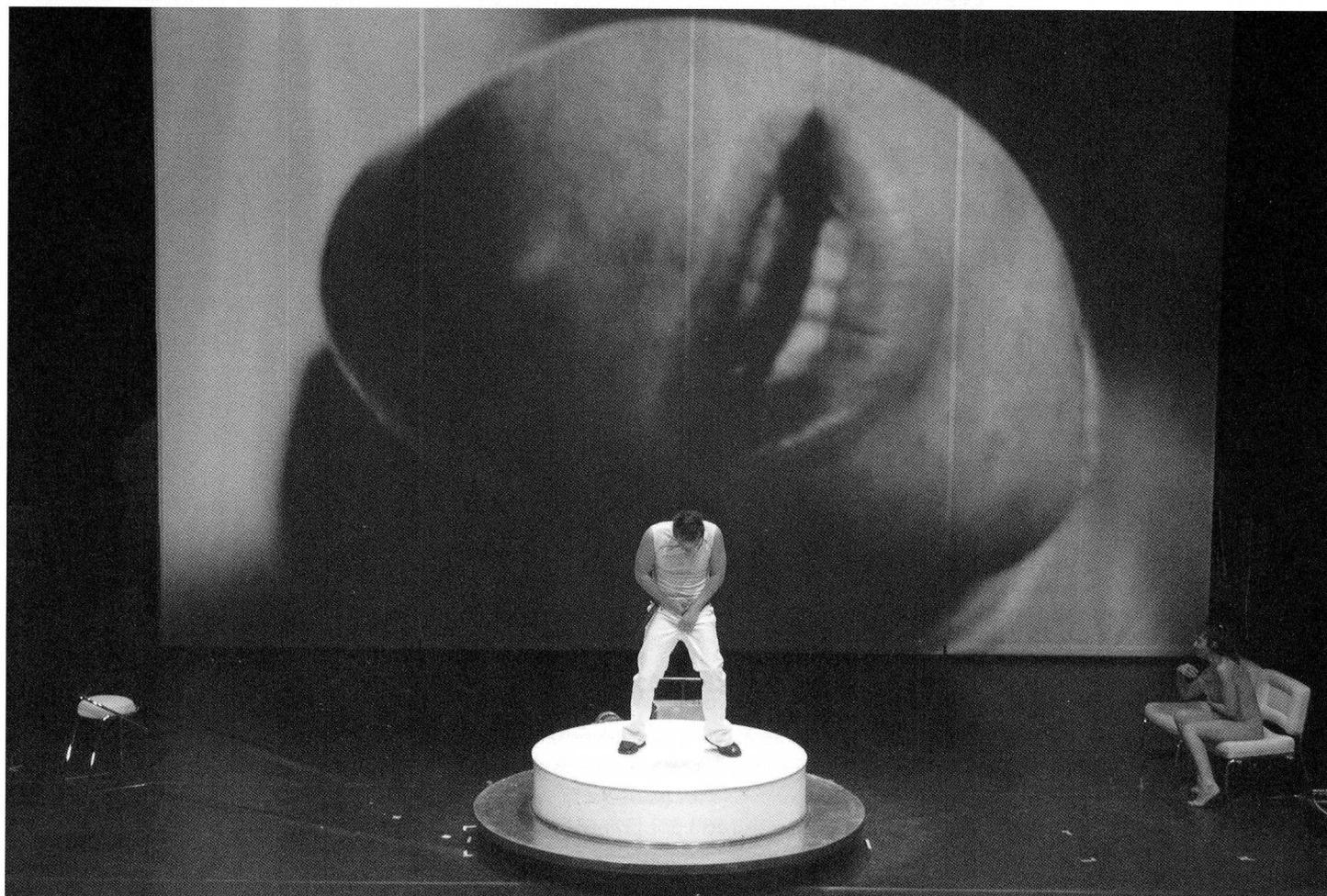
entre Dionisos y Apolo quedará resuelta en favor de Eolo, del mismo modo que la parte más interesante de los telediarios es la que nos habla de los anticiclones y las isobaras.

Estas falsas innovaciones (la máquina de la lluvia, por ejemplo, tiene casi un siglo de antigüedad, puesto que en España apareció por primera vez en 1913, de la mano del escenógrafo Castells Sumalla), provocadoras de nuevas dramaturgias, han quedado, si no del todo arrinconadas, un tanto relegadas por otro invento que las incluye y, a la vez, las supera: las pantallas audiovisuales que, desde los años ochenta del siglo XX, invaden a un ritmo creciente los escenarios. El revolucionario invento (que consiste en colocar emisores de signos bidimensionales en un espacio tridimensional) tampoco es una novedad puesto que, según dicen los historiadores, cabe atribuirlo a Erwin Piscator, quien, ya en 1928, introdujo proyecciones cinematográficas en su montaje de *Las aventuras del bravo soldado Schweik*. Entonces era, sin embargo, un recurso técnicamente complejo, al alcance de pocas empresas. La invención del video, más dúctil y menos caro, ha convertido la pantallas en un recurso escénico hoy casi omnipresente, incluso en producciones medianamente modestas. La pantalla de video la encontramos por doquier, en gran o en pequeño formato, como signo, ya no de la extinguida modernidad, sino de la posmodernidad, un concepto tan etéreo que, en el campo del teatro, ni siquiera Patrice Pavis ha sido capaz de acotarlo conceptualmente.¹



Desde el punto de vista del lenguaje teatral, el principal efecto de las pantallas es convertir el escenario a la italiana (concebido para actuar como único punto focal emisor de signos)² en un emisor múltiple, donde conviven lo vivo y lo muerto (dado que, pese a la elevada velocidad de la luz, incluso las imágenes proyectadas en directo, son diferidas). La cuestión es saber cómo conviven, cómo se alimentan y se retroalimentan. ¿Contribuyen las pantallas a —como diría Barthes— aumentar el "espesor de signos" o, por el contrario, lo diluyen?

Dejando a un lado su utilidad meramente escenográfica (proyección de decorados 'pintados' en un ciclorama electrónico), o como soporte para la traducción verbal del texto a una lengua distinta a la utilizada por los actores, las posibles funciones escénicas de la pantalla en escena son:



“xxx”, montaje de Alex Ollé y Carlos Padrissa con la Fura dels Baus. Escenografía de Roland Olbeter. (2003).

1.- La función Gran Hermano. La pantalla permite ver aquello que está ocurriendo en el escenario pero que no vemos (o no vemos suficientemente bien). La cámara suministra las imágenes que la cuarta pared nos impide ver. Actúa como un antídoto al llamado realismo escénico (que se basa precisamente en la existencia ilusoria de esa pared), sustituyéndolo por un “realismo cinematográfico”, al ofrecernos:

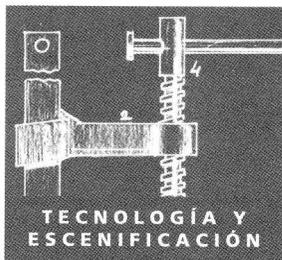
1.1. Imágenes de contraplano: por ejemplo, del rostro o de las manos de un personaje situado de espaldas al público.

1.2. Imágenes zoom: por ejemplo, detalles ampliados de las partes visibles del cuerpo del personaje, o de una parte de la escenografía, del vestuario o del atrezzo, a fin de romper las limitaciones de la visión distante que comportan las grandes salas o de complementar con un primer plano el permanente plano general propio del arte escénico sin necesidad de binóculos.

1.2.1. Imágenes zoom imposibles incluso desde un punto de vista realista, situando la cámara —como en el *Forever young*, de Frank Castort— dentro de una piscina para hacer visibles las manos los pies o de un personaje sumergidos en el agua.

2.- La función expansiva del espacio escénico. Las pantallas nos permiten ver lo que no ocurre en el espacio escénico pero ocurre simultáneamente en el espacio *dramático* implícito (al que los personajes aluden ‘desde dentro’), convirtiéndose así en una prolongación del decorado. Se desvela de este modo el misterio que rodea la acción dramática en el teatro clásico francés y en su principal heredero —el vodevil—, géneros que siempre trascurren en espacios vestibulares, rodeados de enigmáticas puertas cerradas. Se trata, siempre, de una función anti-género.

3.- La función expansiva del tiempo escénico. La pantalla proyecta acciones pasadas



(flash-back) o futuras (flash-forward) durante el transcurso del presente escénico que es, en el primer caso, su consecuencia y, en el segundo, su causa.

4.- La función 'distanciadora'. Situada en los alrededores del escenario, la cámara muestra las fronteras entre el espacio ficticio del intra-escena (el decorado) y la realidad parateatral (no la del extra-escena) que se desarrolla durante la representación o entre bastidores, o en los camerinos o, incluso, en el vestíbulo del teatro (proyectando, por ejemplo, el tumulto del público que no ha podido entrar por haber llegado demasiado tarde). Esta función introduce la idea de happening (lo que está pasando realmente, lo no previsto) en el curso de la representación, que es el lugar donde todo lo que pasa había de pasar. Aunque nadie pueda tener la garantía que lo que la cámara muestra como real sea realmente real, el público tenderá a creer que sí.

5.- La función moralizante o didáctica. Para ejercerla, la pantalla proyecta imágenes 'colaterales'. Por ejemplo, las de Hitler inaugurando los Juegos Olímpicos de 1936 en Berlín en un espectáculo cuyo protagonista sea (pongamos por caso) un atleta acusado de dopaje, o una lista de empresas 'actuales' (sin escrúpulos, como la de Pierpont Mauler) en *Santa Juana de los mataderos*. Esta función presupone casi siempre una cierta limitación del espectador para establecer conexiones y sacar conclusiones por su cuenta, aunque muchas veces denuncia, sin quererlo, la desconfianza del director hacia sus propios recursos teatrales.

6.- La función metafórica o asociativa. La pantalla, por ejemplo, proyecta una súbita salida del sol sobre el lago Turkana mientras los protagonistas sucumben a un irrefrenable impulso pasional, del mismo modo que algunos directores de cine introducen un fondo sonoro de violines y percusión en las escenas eróticas de sus películas.



Sea cual sea la función de la pantalla en el escenario, su empleo siempre añade mensajes a los del texto, o bien para reforzarlos, o bien para complementarlos (o matizarlos), o bien para impugnarlos. En realidad, el director de escena que recurre a la cámara está reescribiendo el texto y, en este sentido, aunque no lo diga, lo viola profundamente en la medida en que la pantalla (en apariencia una página en blanco) es a la vez un instrumento de (re)escritura, un lápiz.

Al margen de los posibles abusos dictados por la moda y el provincianismo papanatas, ¿son legítimos estos usos de la pantalla que **deconstruyen (posmodernamente)** las tres dimensiones del escenario para hacerlo más asequible al espectador de hoy, un espectador que —ya desde su fase intrauterina— ha visto el mundo dibujado sólo en las dos únicas dimensiones de la pantalla? Desde luego que sí: a veces producen belleza y casi siempre halagan los esquemas referenciales del espectador, confirman su idea de la representación del mundo en un plano y no en un volumen. Pero tal vez haya que preguntarse si los directores de escena que recurren a ella con tanta asiduidad conocen su posible abanico de funciones y saben que, en última instancia, la imagen en pantalla siempre aparece como la más verdadera (paradójicamente: pese a ser la más falsa), y que la representación en dos dimensiones siempre prevalecerá sobre la representación tridimensional por una razón muy simple: produce menos vértigo, tal como lo demuestran en cada vuelo transatlántico los pasajeros que atraviesan los océanos y están más atentos a la película que les ponen en pantalla (aunque ya la hayan visto en casa) que al diálogo en directo de las nubes en su azarosa y turgente copulación. ¿Son los directores de escena-pantallistas una versión teatral de las eficientes azafatas que (para evitar que el pasaje se enfrente a su propia fragilidad después de la merienda), al encenderse el ojo del monitor, nos riñen si no bajamos la pestaña de la ventanilla para que todo el mundo pueda ver por enésima vez, y sin que entre la luz exterior, *Adivina quién viene esta noche*, o *Shakespeare in love*, o *Aterrizo como puedas*? ¿Qué se esconde detrás de las pantallas? ◆

Notas:

¹ Véase su artículo "Posmodernidad y puesta en escena" en la revista *CELCIT*, n.º 1, 1990.

² Tomo el concepto de Joan Abellán (*La representació teatral*, 1983), que distingue tres formas de espacio de representación (de punto focal único, de punto focal múltiple, de punto focal variable), y tres puntos de vista del espectador (también único, múltiple o variable). Su cruce da lugar a nueve tipos de espectáculo, de los que no hay forma de escapar.