

## El realismo virtual en la dramaturgia mexicana

Enrique Mijares

### ¿Posmodernidad o realismo virtual?

¿Para qué nos vamos a andar preocupando por la posmodernidad si en nuestro continente los avances modernos no han llegado del todo ni a todos? (2) Esta pregunta de Néstor García Canclini sirve para enmarcar con un tono irónico mi intento por ubicar el estado que guarda la actual dramaturgia mexicana respecto a las corrientes teatrales que están en boga y que Alfonso de Toro ha sistematizado al grado de distinguir en ellas algunos modelos europeos y latinoamericanos.

Es cierto que dentro de la dramaturgia reciente de algunos autores mexicanos (Antonio González Caballero, Jesús González Dávila, Hugo Salcedo, entre otros) se percibe la confluencia y multiplicidad de códigos culturales específicos y dados en el contexto de la posmodernidad, pero es necesario aclarar, primero, que casi todos los recursos posmodernos, tales como intertextualidad, collage, fragmentación, palimpsesto y deconstrucción, han sido empleados en mayor o menor grado con anterioridad para dar vida o por lo menos matizar otras corrientes estéticas, y segundo, que los productores de este discurso teatral actual trabajan para lograr dar forma, así sea de manera efímera, no a una posmodernidad mexicana inexistente, sino a la realidad virtual que, hoy por hoy, nos engloba y que, sin embargo, no nos impide seguir habitando un México premoderno.

Se trata de un proceso paulatino de influencias como tantos otros que ha sufrido nuestro país a lo largo de su historia. Lo que L. Howard Quackenbush advierte a propósito del absurdo – una corriente eminentemente europea ejerciendo su influjo sobre Latinoamérica – es aplicable al ascendente que la posmodernidad despliega sobre las nuevas manifestaciones dramáticas mexicanas:

Las primeras obras de Teatro del Absurdo circulan en Hispanoamérica unos años más tarde que en Europa; y desde su comienzo no han tratado de copiar las formas extranjeras ni se han apartado mucho de

los temas tradicionales hispanoamericanos. . . . Osvaldo Dragún, por ejemplo, reemplaza el término “absurdo” con “grotesco” como reacción contra el monopolio conceptual no hispánico del contenido del teatro del absurdo. El piensa que el absurdo (grotesco) hispanoamericano tiene que ser un teatro comprometido y que los escritores tienen que encontrarle sentido a la sinrazón de su realidad. (10)

De esta manera, aun cuando algunas obras últimas de autores nacionales contienen una buena dosis de elementos posmodernos, éstos, al ser, digamos, trasplantados a México, han configurado una nueva corriente en la dramaturgia nacional, cuyas principales características no sólo no corresponden a los modelos elaborados por Alfonso de Toro donde impera la no personificación, la resistencia a la interpretación del público y la muerte de las ideologías, sino que están en franca oposición a su model plurimedial o interespectacular, cuya imitación extralógica sí ha cautivado, en cambio, a los mexicanos Luis de Tavira, Luis Mario Moncada, Jame Chabaud y Philippe Amand, entre otros.

Ahora bien, ¿hasta qué punto los hacedores del teatro mexicano actual están respondiendo a la avidez de un público exhaustivamente entrenado en la multiculturalidad electrónica? ¿Cómo ha de abordar la dramaturgia mexicana la realidad virtual en que está inmerso ese único sobreviviente de la comunicación colectiva en vivo que es el teatro? ¿Cuáles parámetros ha de utilizar el crítico de hoy al investigar esas nuevas corrientes teatrales en México? Y lo que es más importante a la luz de este congreso: ¿Están preparados los dramaturgos mexicanos para afrontar esta inminente mirada prospectiva?

### **Indole y vocación de los medios**

En la loca carrera por reproducir la realidad que fue hasta hace muy poco la premisa *sine que non* de las artes, muchos ismos tuvieron que transcurrir antes de que la plástica dejara de competir con la fotografía; sólo muy recientemente el cinematógrafo está separándose de la férula teatral que le imponía contar una historia, para empezar a desarrollar de forma independiente su particular lenguaje de imágenes en movimiento. Todavía parece muy lejano el día en que la televisión abandonará el servilismo teatral y radiofónico en que se encuentra inmersa, para asumir de una vez por todas y a cabalidad las múltiples posibilidades que le ofrece su parafernalia electrónica.

Qué lejanas van quedando las procelosas lecturas que el cine y el teatro han hecho de los textos de Rulfo, de la Garro. Los imperativos del

vértigo electrónico tienen reducidos al olvido aquellos concialábulos al calor del hogar donde los abuelos evocaban los fantasmas de la familia, las ánimas y estantiguas de la comunidad, los íncubos y súcubos de las más arraigadas tradiciones populares. Ya no vivimos más en el mundo de los espíritus y el folclor. Ahora es el turno de los hologramas.

Dada la promiscua convivencia de medios resulta incuestionable la fusión actual de los lenguajes hasta formar una selva inextricable de signos y de símbolos. A través del nintendo, el control remoto, la información instantánea globalizada y la rápida popularización del internet, el lenguaje cibernético va poco a poco exterminando a los antiguos espectadores de teatro, aquéllos que estaban acostumbrados a exigir un somero planteamiento de las convenciones puestas en juego en la representación y en cambio ha entrenado a un público cada vez más heterogéneo, multiétnico, pluricultural, que hoy acude a los encuentros teatrales esperando una dinámica virtual sin prolegómenos, un ejercicio de percepción y respuesta basado en supuestos y sobreentendidos de toda índole, donde los saltos al vacío, la fractación, las apariciones y los desenlaces insólitos son admitidos con toda naturalidad.

Por supuesto que hay interacción de lenguajes: el público potencial de teatro se capacita cotidianamente en las estructuras interactivas del nintendo y en la estereofonía mental a la que Gerardo Navarro describe como

un estado esquizoétnico que semeja a un radio que se sintoniza en varias estaciones o al televidente con dos o tres controles: uno para cable, otro para el satélite y otro más para la videocasetera. Así, es esquizoétnico cambia de *soulware* o programa psíquico cada vez que cruza la frontera, cada vez que necesita decodificar lenguajes culturales o simplemente cambiar de hemisferio cerebral. (3)

Se trata de un nuevo público que ahora más que nunca requiere de interpretación, una interpretación que no sólo los investigadores sino los hacedores de teatro todos están obligados a rendir. Y digo esto porque los creadores, preocupados más por los contenidos de su discurso, difícilmente atienden sino a su personal necesidad expresiva, y a menudo se refugian en el terreno minado de lo subjetivo, dejando que sea únicamente el investigador quien se mantenga fiel al empeño analítico de su obra, descubra sus estructuras y defina el insertarlos en tal o cual tendencia estética.

El realismo virtual mexicano es aquél que no ignora el cotidiano adiestramiento de sus espectadores potenciales en la digitalización electrónica. El realismo virtual mexicano es el que no soslaya la familiaridad con la cual sus espectadores potenciales se desplazan en el paisaje globalizado de imágenes yuxtapuestas, noticias contradictorias y manipulación ideológica.

Los hacedores del realismo virtual mexicano reconocen que, en su tránsito por la realidad, la dramaturgia ha pasado del realismo naturalista al realismo costumbrista, más aún, ha saltado la barrera del realismo mágico para incursionar ahora libre y creativamente – sin concretarse a la calca y a la subordinación, al mero traslado y acumulación de lenguajes sobre el escenario – en el empleo de las estructuras fractales abiertas a innúmeros desenlaces, a la multiplicidad e intercambiabilidad de los personajes, a la interactividad irrestricta entre hacedores y espectadores.

Sí, interactividad con el público, con ese componente a menudo ignorado sin el cual ningún teatro es posible, y que hoy más que nunca reclama una interpretación que le proporcione, no sólo una teoría de la recepción que hasta ahora lo considera un sujeto pasivo, sino una teoría de la interacción que le reconozca la participación que merece como parte insustituible que es del binomio teatral. El espectador que, si hemos de atenemos al teorema de Peter Brook, debe ser también merecidamente reconocido y considerado como un hacedor del teatro.<sup>1</sup>

Pendientes del devenir de los fenómenos teatrales, sólo unos cuantos dramaturgos mexicanos actuales han apostado a la anticipación, han puesto en perspectiva las correspondencias y diferencias entre los modelos teóricos y los paradigmas estéticos, han detectado las innovaciones y preconizado las expectativas para responder de forma adecuada a las necesidades y capacidades de los hacedores teatrales interactuantes del siguiente milenio: público y actores. Y digo anticipar, refiriéndome ante todo a la facultad de comprensión que han mostrado los autores referidos, no sólo al considerar, como aconseja Juan Villegas (“una serie de tensiones en su interrelación con las instituciones o las fuerzas que se disputan el poder,” 13) sino al abarcar el contexto histórico y el ámbito social donde se genera, ocurre y desarrolla el proceso teatral como fenómeno de comunicación por excelencia que es.

Daré algunos ejemplos:

### **Multiplicidad e intercambiabilidad de personajes**

Pese a que Ronald Burgess los confunde con algunos personajes del absurdo (64), tanto Polo como Ross, prota-antagonistas de *Las perlas de la virgen* de Jesús González Dávila, son hologramas donde se reúne la acumulación de características dispersas del aventurero de hoy, el hombre desarraigado del solar nativo, que asume las inclemencias del desierto para ir en pos, no de Godot ni rumbo a Tar, sino de sí mismo, dispuesto a dilucidarse por medio de una mínima realización existencial en un mundo cada vez más ajeno y multicultural.

A diferencia de las abstracciones de tiempo y de lugar que hay en Samuel Beckett o Fernando Arrabal, el espacio y el momento de *Las perlas* tienen referentes inmediatos conocidos y reconocibles por el espectador, quien a través de una libre asociación, se identifica simultánea o alternativamente con cualquiera de esos dos seres anodinos, marginados, insustanciales, que a menudo se confunden uno con el otro al grado de parecernos perfectamente intercambiables.

Tal multiplicidad e intercambiabilidad se ven potenciadas si a lo anterior añadimos las sucesivas peleas y recurrentes muertes de ambos, al cabo de las cuales, como si fueran superando un nivel tras otro merced a una convención virtual propia del nintendo, se reincorporan y prosiguen la marcha – una marcha, por cierto, sui generis, puesto que, fijos en el punto de partida, en el punto de duda, en el punto de reflexión, ninguno de los dos se mueve ni avanza. Entonces Polo y Ross, a despecho de su mediocridad ancestral, dejan de ser hombres comunes y se transforman en superhéroes cotidianos, su destino se magnifica, su conducta se vuelve ejemplar, ambos acceden al terreno de la inmortalidad efímera, aquélla que exalta al narcotraficante o al migrante ilegal en los corridos de la onda grupera, o en los noticieros amarillistas de la televisión.

Otro ejemplo de multiplicidad e intercambiabilidad de personajes es el mono-diálogo Schizoethnic de Gerardo Navarro, el poeta psicocibertético originario de Tijuana que arroja al escenario un solo personaje, solo pero múltiple, con la identidad escindida, desmadejada, con la mentalidad virtualmente dividida, un híbrido formado por dos mitades en pugna, vestidas cada cual de diferente manera; una, la que representa a William – el guarda de origen irlandés – con shorts de surfer, camiseta y un zapato deportivo; otra, la de Víctor – el poeta mexicano que trabaja como portero de un edificio y vive en el lado oscuro de la línea racial – con pantalón vaquero, camiseta y una bota. No, no se trata del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, ni del proverbial binarismo maniqueo, sino de la diversidad mestiza de final de milenio, de la multiculturalidad en pugna en el interior mismo del individuo.

### **Estructuras fractales e innúmeros desenlaces**

Concebido en forma modular, *El viaje de los cantores* de Hugo Salcedo ejemplifica la forma que tienen de operar en la colectividad global las noticias difundidas por los medios de modo que los elementos fragmentarios vayan componiendo una historia, muchas historias, de acuerdo a cada punto de vista particular, sobre todo cuando el autor propone para la representación la total arbitrariedad azarosa de una suerte de lotería previa a

cada función, donde se sortee el orden de las diez escenas de que consta la obra, existiendo, por ende, diez a la enésima potencia distintas probabilidades performativas y otras tantas tendencias, frecuencias y recurrencias estadísticas. Las piezas sueltas pueden arrojar al aire tan alto como se desee a sabiendas de que cada una posee en forma autónoma un referente de realismo absoluto, monstruosamente fuerte, aumentado a su máxima intensidad, y al caer, al volver a juntarse, no importa ya en qué orden, compondrán un nuevo significado para cada espectador, un significado cuyas enormes proporciones le confieren una fuerza extraña, un significado que deja de ser real y deviene virtual porque, no importa cual fuere el fragmento observado y el punto de mira elegido, el contexto se impone con toda su magnitud virtual inmisericorde.

### **Interactividad ejercida desde el espectador**

No quiero decir, insisto, que la estructura fractal abierta y la multiplicidad e intercambiabilidad de personajes sean recursos exclusivos del realismo virtual, puesto que es factible detectarlos en otras corrientes, incluso como parte del instrumental posmoderno, pero sí pretendo subrayar los propósitos acusados, cuando no inéditos, que les distinguen, con tal de propiciar un espontáneo ejercicio hermenéutico del público. En el realismo virtual, omitir dónde y cuándo ocurre la mínima acción, no preocuparse siquiera por ello, deja de ser objeto de controvertidas didascalías, para convertirse en terreno obsequiado a la libre asociación del espectador.

Varios de los textos recientes (*Viajero sin equipaje*, *Cuestión de opiniones en regla de tres acerca del yo*, *Amor-didas*, *El plop o Cómo escapar de la niebla*, *Nudistas del Buzón Sentimental*, *Delito en el escenario*, *Noticias de última hora*, etc.) de Antonio González Caballero, a quien injustamente se sigue clasificando como autor costumbrista, además de estar estructuradas de manera fractal y de referirse a personajes múltiples e intercambiables, contienen pistas suficientemente escamoteadas, o de plano ocultas, respecto al tiempo y al lugar de la pequeña anécdota, o fragmentos de anécdotas que constituyen la obra en cuestión, de modo que el espectador, a partir del enigma, comienza a elaborar una serie de posibilidades al respecto, queriendo dilucidar dónde y cuándo y qué sucede en escena; luego, como algo resultante de manera natural del proceso mental anterior que lo va llevando de manera aparentemente inconsciente a involucrarse en el juego teatral, el espectador de pronto se da cuenta que está arremetiendo a preguntas sobre su propia condición, autocuestionándose, asimilándose al objeto de estudio, fungiendo

como hermeneuta de sí mismo. Se trata de la hermenéutica del sujeto en su sentido más amplio, tal y como la describe Michel Foucault, derivándola hasta cierto punto del imperativo socrático: “ocúpate de ti mismo,” es decir, “fundaméntate en libertad mediante el dominio de ti mismo” (125)

### **Generación o vanguardia del tercer milenio**

Tal vez resulte extraña esta configuración cronológica que reúne a Antonio González Caballero, cercano a los setenta años, con Jesús González Dávila de pasados los cincuenta, con Hugo Salcedo, apenas mayor de treinta, y con Gerardo Navarro que acaba de cruzar la veintena. Admito la conveniencia de establecer una determinada generación como objeto de estudio, pero, tratándose de la detección de elementos que, a mi juicio, habrán de configurar el realismo virtual como la corriente dramática mexicana del tercer milenio, no me ha quedado otra opción que hacer un corte transversal en la que por un lado destacan el oficio, la experiencia y la alerta máxima para preservar vigente el contacto con el público, y por otro la utilización inteligente de una nueva formación fundada en la electrónica y la experiencia multiculturales.

*Universidad Juárez de Durango*

### **Notas**

<sup>1</sup> “Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral” (9).

### **Obras citadas**

- Brook, Peter. *El espacio vacío*. Traducción de Ramón Gil Novales. Barcelona: Ediciones Península, 1973.
- Burgess, Ronald. “Five Summers of Mexican Theatre.” *Latin American Theatre Review* 30.2 (1997).
- Foucault, Michel. *Hermenéutica del sujeto*. Edición, traducción y prólogo de Fernando Alvarez-Uria. Buenos Aires: Editorial Altamira, 1996.
- García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas*. México: Grijalbo, 1990.
- González Dávila, Jesús. *Las perlas de la virgen*, en *Teatro de la frontera*. Universidad de Durango: Espacio Vacío Editorial, 1996: 143-94.

- Navarro, Gerardo. "Cultura esquizoétnica y caosofía fronteriza," ponencia leída en el Primer Congreso de Teatro y Literatura Dramática SouthBorder/Frontera Norte, Universidad de Baja California, Tijuana (8-9 mayo 1997).
- Quackenbush, L. Howard. *Teatro del absurdo hispanoamericano*. Prólogo, selección y comentarios. México: Editorial Patria, 1a edición, 1987.
- Toro, Alfonso de. "Cambio de paradigma: el 'nuevo' teatro latinoamericano o la constitución de la posmodernidad espectacular." *Iberoamericana* 15 1/3.43/44 (Jahrgang 1991): 70-92.
- \_\_\_\_\_. "Semiosis teatral posmoderno, intento de un modelo," *Gestos* 5.9 (1990): 23-51.
- Villegas, Juan. *Para un modelo de historia del teatro*. Irvine: Gestos, 1997.