

---

# VERONICA ORAZI MÚSICA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL TEATRO ESPAÑOL DEL SIGLO XXI

Università degli Studi di Torino  
veronica.orazi@unito.it

## Resumen

La escena española contemporánea está caracterizada por tendencias que renuevan el legado del pasado y por otras que concretan rasgos inéditos y sugerentes. La atención se centrará en dos aspectos macroscópicos, que afectan tanto a los grupos recientes como a los históricos: el papel de la música (en *Mar i cel* de Dagoll Dagom y en la producción de la compañía Ron Lalá) y el uso de las nuevas tecnologías (en las *performances* de la Agrupación Señor Serrano y en el último espectáculo de la Fura dels Baus, MURS).

palabras clave: teatro español contemporáneo, teatro catalán contemporáneo, música y dramaturgia, teatro y nuevas tecnologías, teatro performativo

## Abstract

### **Music and new technologies in 21st century Spanish drama**

*Contemporary Spanish drama is characterized by trends which renew the heritage of the past and by others which express original and suggestive features. Starting from these assumptions, the article will focus on two major tendencies, concerning both new companies and the historical ones: the role of music (in *Mar i cel* by Dagoll Dagom and in the production of the group Ron Lalá) and the use of new technologies (in the performances of the Agrupación Señor Serrano and in the latest show by La Fura dels Baus, MURS).*

*keywords: contemporary Spanish drama, contemporary Catalan drama, music and drama, drama and new technologies, performing arts*

La escena española de principios de este siglo está caracterizada por tendencias que reelaboran el legado vanguardista de las décadas pasadas y por otras que dejan emerger rasgos nuevos y sugerentes. En esta ocasión, se analizarán por un lado el papel de la música en el teatro, que evoluciona hasta el musical contemporáneo, actualizado en el nuevo montaje de *Mar i cel* (2016) del grupo histórico Dagoll Dagom, pero que se concreta también en las producciones de un colectivo reciente como Ron Lalá (1996); por otro lado, el uso de las nuevas tecnologías, tanto en *MURS* (2014) de la Fura dels Baus, como en los espectáculos de la Agrupación Señor Serrano (2006), compañía residente en la Biennale Venezia Teatro 2011 y 2014 y León de Plata en la Biennale Venezia Teatro 2015.

## I. Teatro y música

Al abordar el primer tema (*Teatro y música* 2016), es oportuno recordar que el teatro musical, por lo general de cariz popular y de masa, genera distintos subgéneros: opereta, zarzuela, comedia musical<sup>1</sup>, musical contemporáneo<sup>2</sup>; el texto de la obra se recoge en un libreto y la partitura contiene la composición musical; la proporción de partes recitadas, cantadas e instrumentales es variable y se diferencia tanto en los distintos subgéneros como respecto al teatro recitado; los actores cantan y bailan y su perfil profesional corresponde a una categoría precisa, con competencias y habilidades específicas, muy distintas de la praxis actoral del teatro no performativo; las producciones se representan en la lengua del público a quien van dirigidas (no pasa lo mismo con la ópera lírica y en ocasiones tampoco con la opereta), con empleo de la microfónica; artistas con una formación peculiar realizan la creación y los arreglos y un especialista en una mesa de control acústica se encarga del montaje y de la actuación musical.

### I.1 *Dagoll Dagom*

Dagoll Dagom, compañía fundada por Joan Ollé en 1974 y hoy dirigida por Joan Lluís Bozzo, protagoniza la fase de desarrollo del teatro musical conocida

1 De origen estadounidense, mezcla de espectáculos de variedades autóctonos y opereta europea, el musical clásico (1920-1940) y luego la comedia musical tienen gran éxito; con la aparición del cine sonoro nace el subgénero cinematográfico de la comedia musical.

2 En él, teatro y cine se influyen mutuamente; desde el último cuarto del XX nacen los “juke-box musicals” a partir del agumento de canciones famosas.

como musical contemporáneo<sup>3</sup> (Dagoll Dagom 1989). Desde principios de los 80 el grupo estrena producciones en formato de revista con sketches y canciones<sup>4</sup>, parodias<sup>5</sup> y piezas humorísticas<sup>6</sup>, homenajes<sup>7</sup>, espectáculos inspirados en los cómics<sup>8</sup>, adaptaciones de musicales y otras obras<sup>9</sup>. Con *Quartetto da cinque* (1987) el grupo da un paso adelante en la investigación sobre el lenguaje del teatro musical y sintetiza sus experiencias en *Historietes* (1993). En 2004, con ocasión de su 30 aniversario, remonta *Mar i cel* (elaboración de la obra de Guimerà, estrenada en 1988) que volverá a recrear en 2014, para su 40 aniversario. La compañía se dedica también a la producción de series televisivas humorísticas<sup>10</sup>.

Dagoll Dagom ha contribuido de manera significativa en el relanzamiento de la producción del teatro musical europeo contemporáneo, por la calidad musical y escénica de sus producciones, por proponer temas históricos o culturales dirigidos a un público cada vez más amplio, por su trabajo sobre textos de procedencia muy variada (teatro clásico, opereta, poemas, cómics, narrativa breve), por la incorporación de la música –existente u original–, por el carácter imaginativo y

---

3 Sus primeros estrenos, *Yo era un tonto y lo que he visto me ha hecho dos tontos* (1974) y *Nocturn per acordió* (1975), se inspiran en poemas de Alberti y Salvat Papasseit. El reconocimiento frente al gran público llega con *No hablaré en clase* (1977), sobre recuerdos de la infancia durante el franquismo, y la afirmación definitiva con *Antaviana* (1978), basada en los cuentos de Calders.

4 *La nit de Sant Joan* (1981).

5 *La família irreal* (2012), irreverente parodia de la monarquía.

6 *Super3* (2013), horror humorístico protagonizado por la familia del programa televisivo homónimo.

7 *Flor de nit* (1992), homenaje al Paral·lel de la Barcelona de los años '20-'30; *Cop de rock* (2011), historia de la generación y de la tendencia musical conocida como 'rock català'.

8 *Glups* (1982), a partir de los cómics de Lauzier (Bozzo 2015).

9 *El mikado* (1986), del musical de Gilbert&Sullivan; *Mar i cel* (1988) de la pieza de Guimerà; *T'odio, amor meu* (1995), de los cuentos de Dorothy Parker con canciones de Cole Porter; *Pigmalió* (1997), de la obra de Shaw; *Els pirates* (1997), de *The Pirates of Penzance* de Gilbert&Sullivan; *Cacao* (2000), basada en *La course du rat* de Lauzier, reflexión satírica sobre la recíproca percepción de las sociedades europea y caraíblica, sus vicios y prejuicios; *Poe* (2002), relectura de los cuentos del escritor norteamericano; *La Perritxola* (2003), de la opereta de Offenbach; *Boscós endins* (2007), del musical *Into the Woods* de Sondheim&Lapine; *Aloma* (2008), de la novela de Mercè Rodoreda.

10 *Oh, Europa!* (1993), viaje a los países de la Unión Europea; *Oh, Espanya!* (1996), sátira sobre las lacras sociopolíticas y económicas del país; *La memòria dels cargols* (1998), historia de Cataluña enfocada con ironía y humor; *Psico-express* (2001), reflexión sobre las obsesiones de la sociedad contemporánea; *La Sagrada Família* (2010-2011), comedia sobre las relaciones y los conflictos familiares.

espectacular de sus montajes.

Sin duda, es *Mar i cel* la obra símbolo del colectivo y de su trayectoria: se estrena en 1988, se edita en 2000, se reelabora en 2004 para el 30 aniversario del grupo, se vuelve a editar en 2010, se adapta y publica otra vez para el 40 aniversario en 2014. En su etapa final, actualiza y fija la dramaturgia de Xavier Bru de Sala inspirada en la obra de Guimerà y replantea la puesta en escena y la relación con el público de hoy, especialmente el más joven. Entre el original de Guimerà (1888) y su versión musical realizada por Dagoll Dagom (1988) media un siglo: el grupo trabaja con una obra concebida en el siglo XIX cuya acción se desarrolla en el siglo XVII, en la que ve muchos paralelismos con el presente y la persistencia de temas de indiscutible vigencia, debido a su intemporalidad. El original se inscribe en el Romanticismo, que en Europa ya se había extinguido y que en Cataluña se expresa en la *Renaixença*, y representa el auge de la primera fase en la producción dramática del autor, que luego pasará de la tragedia romántica a los dramas realistas.

La acción de la nueva versión arranca en 1609, en Madrid, cuando el rey emite el decreto de expulsión de los moriscos, y se desarrolla luego en un buque corsario: se plantea desde el principio el enfrentamiento de dos mundos, el cristiano y el musulmán. En la obra hay pocos parlamentos, los momentos instrumentales son breves e introducen las partes cantadas o les dan continuidad: se trata de un texto cantado y los actores se lucen en solos (arias), duetos, tríos, cuartetos y canciones corales. La alternancia de voces en la misma canción, por un lado entreteje el diálogo y agiliza el desarrollo narrativo, por otro permite crear juegos de contraste entre los sentimientos y las emociones de los personajes. En sus diálogos cantados estos se refuerzan mutuamente, intercalando sus voces (que se superponen casi) combinándolas, amplificando el potencial expresivo y enfatizando la comunicación. Junto a las partes cantadas, también hay recitativos, que gracias al acompañamiento musical discreto permiten a los actores realizar una melodía recitada. Es esta una técnica que logra mantener casi la misma velocidad expositiva de un texto hablado, rasgo esencial, puesto que en el musical los textos son más breves que en las obras recitadas, porque el ritmo narrativo de un texto cantado es más lento. También hay fragmentos musicales repetidos, que desempeñan la función de *leitmotiv wagneriano*, es decir que suscitan la misma respuesta emotiva, por estar asociados a determinados personajes, situaciones, sentimientos, concretando un hilo conductor musical que consolida la unidad de la obra.

Respecto a su fuente, la adaptación reelabora los materiales heredados y los elementos afectados remiten a diferentes niveles de intervención. El rasgo macroscópico es el cambio de (sub)género: la obra de teatro dramático se transforma

en una pieza de teatro musical, realizando un cambio de formato que la acerca a un público más amplio. La estructura dramática original, en tres actos ambientados en el camarote de un buque corsario, pasa a 24 escenas breves, divididas en dos actos. Se han añadido la escena inicial en la que Felipe III, en 1609, emite el edicto de expulsión (es decir, 20 años antes respecto al núcleo de la acción que se desarrolla en el bergantín de los piratas), la escena final (en la que las sombras de los muertos surgen del mar para lamentar la tragedia ocurrida) y dos interludios que funcionan como momento de tránsito (la *Cançó de Joanot* del primer acto y la *Cançó d'Idriss* del segundo). Tocante al tema, se atenúa la religiosidad originaria, para hacer hincapié en otros valores (tolerancia, sociedad multiétnica y convivencia con el otro) y se enfatiza la violencia para condenar los contravalores correspondientes. El tema intemporal del amor imposible se expresa una vez más aprovechando la conflictividad de los grupos implicados (aquí moros y cristianos del siglo XVII) y los protagonistas sufren las consecuencias de la intolerancia y el fanatismo religioso, tema que desemboca en un desenlace trágico. Los personajes se adaptan a las circunstancias modificadas por la adecuación del tema a la perspectiva del grupo (Blanca ya no es una novicia que viaja a Barcelona para tomar las órdenes, sino la prometida de Ferran; Joanot ya no es el cristiano arrepentido por haber abjurado de su fe, sino un traidor sin escrúpulos); otros en cambio son nuevos, como el grumete Idriss y María. Incluso el lenguaje resulta modificado, para actualizarlo (respecto al registro emotivo y romántico del original) y volverlo más dúctil y conciso con vistas a su arreglo musical. Hasta la escenografía de la recreación de 2014 se ha enriquecido: el elemento destacado sigue siendo el buque corsario, pero se han enfatizado sus características, que ahora resultan más sofisticadas y tecnológicamente avanzadas, por sus dimensiones (9 metros de eslora) y efectismo (su movimiento al remedar las corrientes, el ritmo de las olas, etc.). El buque es un escenario dentro del escenario y la acción se desarrolla en sus distintos niveles (sobre el puente y bajo cubierta, en los camarotes, en la bodega), produciendo un gran dinamismo y ofreciendo a los actores más posibilidades de movilidad. Finalmente, representa una novedad absoluta el empleo de medios audiovisuales como elementos escénicos: las proyecciones animadas en el *flashback* de la narración de Saïd, quien recuerda su expulsión de Valencia, o los recursos audiovisuales para reproducir la ambientación marina. También la luminotécnica desempeña un papel básico: además de los efectos cromáticos y de los tonos, el diseño de luces contribuye a dividir el espacio escénico. De la misma manera, se aprovecha el vestuario para caracterizar a los personajes, connotados por sus trajes, fieles a las prendas de la época hasta en los más mínimos detalles.

## 1.2 Ron Lalá

La música ha hechizado también a grupos más recientes: el caso emblemático lo ofrece Ron Lalá, una compañía de creación colectiva de teatro de humor con música en directo que nace en Madrid en 1996. La integran cinco actores y un director que colaboran para concretar su peculiar dramaturgia, cuyos ejes centrales son precisamente los componentes musical y humorístico: al principio actúan en los cafés concierto de la capital y estrenan su primera producción en 2002. Su propuesta artística consiste en una combinación de música y textos originales trabajados con un lenguaje crítico-humorístico. Sus espectáculos *Si dentro de un limón metes un gorrión el limón vuela* (2002), *Mi misterio del interior* (2005), *Mundo y final* (2008), *TIME al tiempo* (2011), *Siglo de oro, siglo de ahora (folia)* (2012), *En un lugar del Quijote* (2013), *Ojos de agua* (2014, inspirada en *La Celestina* de Rojas) han recorrido España y varios países de América Latina, registrando un gran éxito. También se han dirigido al público infantil con su musical pedagógico *¡Shhh! La amenaza del rey del silencio* (2003). Son actores y cantantes versátiles y multidisciplinares, con gran capacidad musical, vocal e interpretativa, que también dominan la expresión corporal.

*Si dentro de un limón metes un gorrión el limón vuela* es una reflexión sobre la libertad, que mezcla humor, palabra, gesto, música y canciones. *Mi misterio del interior* enfoca el tema de la identidad, ofreciendo con una serie de sketches cómicos una visión (auto)crítica de la sociedad contemporánea. Es la obra que ha dado a conocer al grupo en el panorama teatral actual; en ella se presentan cinco actores y músicos con problemas de identidad, humor delirante y música en vivo: voces, guitarras, teclado y percusión, producen sonoridades que abarcan rock, flamenco, jazz, tango, chirigota, chotis, pasodoble. *TIME al tiempo* trata del tiempo que corre, con números, canciones y humor. Los artistas con sus instrumentos abordan el tema de forma humorística, produciendo un recorrido por el tiempo en distintos niveles: cósmico, histórico, cotidiano, pero también fugaz e instantáneo, para cerrar con el monólogo del Tiempo personificado. Un viaje desde el origen del tiempo cantado en directo, donde se aprovechan voces, guitarra, percusión, vientos, cuerdas, para evocar estilos diferentes (jazz, flamenco, música india, hip hop, reaggotón, pasodoble). *Mundo y final*, con veinte instrumentos en escena y sendos sketches a ritmo desenfrenado, refleja una visión del planeta encaminado hacia la destrucción: voces, guitarra eléctrica, bajo, guitarra española, batería, percusión, pasando del rock, al flamenco, al tango, a la balada, al reggae. La obra expresa un humor cáustico para suscitar preguntas y los diferentes números brindan un desfile de personajes y situaciones hilvanados por una fuerte tensión, en una atmósfera

surrealista, rock, reggae, flamenca.

*Siglo de oro, siglo de ahora (folia)* (Orazi 2015) marca la evolución de la estética del grupo, que recrea la *folia*, suma de piezas breves típica de la dramaturgia barroca (*Teatro breve* 2011, Lobato 2012), revitalizada a partir de sus mismas peculiaridades (temas, tipos dramáticos, situaciones, ritmos y métrica), inspirándose en el *Arte Nuevo* de Lope. La música en directo es protagonista absoluta, coprotagonista o bien es parte de la escena, con la acostumbrada variedad (jazz, musical, pop, balada, pasodoble, canción protesta, candombe, flamenco). La composición, los arreglos y las letras son originales y comparten el mismo nivel comunicativo y expresivo con el texto y la interpretación actoral; se utilizan instrumentos antiguos y modernos, occidentales y orientales. La poética del espacio y del objeto, el trabajo interpretativo y el verso, son orquestados como una gran partitura por la música: el ritmo musical acompaña el desarrollo de la pieza mientras que los textos y las composiciones originales se entrelazan con fragmentos, referencias, personajes y versos de la tradición del teatro áureo. El grupo dialoga con los clásicos desde la perspectiva contemporánea, reescribe una tradición que revive gracias al humor y a los versos modelados remedando las estrofas clásicas (redondillas, romances, décimas, octavas reales).

La estructura de la obra revitaliza la fiesta teatral barroca –piezas breves introductorias con bailes y cantos, loas, entremeses, fin de fiestas–. El espectáculo inicia con un número introductorio musical, una *Mojiganga carnavalesca* (Buezo 2004, *La mojiganga* 2005), donde la música produce una sinergia con el texto aprovechando el candombe, estilo popular afro-uruguayo basado en la percusión. Después de una *Loa* y dos *Entremeses*, se pasa a la *Jácara sacramental de la partida final* (Buezo 2004; Lobato 2014) que integra dos componentes: el cómico (la jácara) y el elevado (los autos). Los cuatro personajes que se van a jugar el mundo representan ideas abstractas (Dinero, Guerra, Justicia, Sexo) y sus nombres son don Parné, el general Peleón, doña Justina y don Sexote; cada uno lleva un instrumento musical (crócalos, tambor, platillos y shaker) que acompaña su actuación y lo caracteriza. La canción final de don Parné delata al gran dictador actual: el Dinero.

Tras un *Discurso*, se pasa al *Nihil obstat*, donde la música se reafirma como elemento central: aparece en escena el Censor, cuya primera intervención recuerda la canción protesta o canción de autor que conoció su auge en los años '60-'70, mientras que en su segunda intervención, más moderada, utiliza un estilo algo más pop. Los cantores –y la misma pieza– son la “voz del pueblo que busca la luz”, denunciando abusos políticos e injusticias sociales. En el sucesivo *Entremés del siglo del Moro* se le achacan a España sus dolencias y esta para defenderse canta sus virtudes aprovechando otro género musical, el pasodoble, aludiendo a

los rasgos populares más estereotipados. Es aquí donde se expresa la crítica más dura contra el país, presentando al Moro como enemigo “tradicional”. Luego, en el *Entremés del Mentidero*, se alude al lugar donde se citaban los madrileños para hablar y discutir en tertulias improvisadas y, después de otro *Entremés*, remata la obra el *Flamenco de Flandes*, un “fin de fiesta” que remeda la pieza breve con que terminaba la fiesta teatral barroca, donde predominan cantos y bailes (*La mojiganga* 2005: 1-6). Esta idea se materializa en un “rincón flamenco” que recurre en todos los espectáculos del grupo y representa una de sus características peculiares. En este caso, la relación –derivada de la propia polisemia de la palabra– entre Flandes y flamenco, es perfecta. Así, el tercío flamenco arranca con tres palos –las variedades tradicionales del cante– de carácter popular: fandangos, tangos y bulerías. Las citas y los materiales textuales seleccionados como base para la recreación dramática se refunden y cantan, para poner en contacto lo clásico y lo actual, gracias al humor, el verso y la música en directo (Orazi 2015): todo ello lleva a una apoteosis musical, donde la melodía produce una peculiar narrativa que funde tiempos diferentes y tiene cierta relación con la idea de coro clásico.

*En un lugar del Quijote* (Rodríguez Alonso 2015; Orazi en prensa) inaugura la colaboración con la CNTC y significa un salto importante en la trayectoria del grupo, que se enfrenta a un texto narrativo adaptándolo para la escena. La obra plasma de manera sintética la esencia de la novela cervantina: su intento es ofrecer la visión contemporánea de uno de los grandes mitos de la literatura universal, enmarcado en una época que guarda parecidos con la crisis de principios del siglo XXI. Se trata de la reescritura moderna de un icono intemporal con música en directo: la función evoca un espacio en que se suceden a ritmo vertiginoso los momentos más divertidos de la novela, los diálogos más ingeniosos, las reflexiones más hondas y una serie de canciones hilarantes, generando un juego formal, escénico, textual y musical entre tradición y modernidad puesto al servicio del humor (Orazi 2016). La selección de los episodios se ha trabajado con toda libertad y los actores multiplican sus papeles cantando y bailando: los libros son metáfora del espacio ficcional y se amontonan por todas partes; Don Quijote y Sancho llegan a la escena por el patio de butacas y los actores salen a leer el principio de la novela; Cervantes aparece en escena con el doble papel de personaje de la pieza y autor de la novela, que explica, detiene o acelera la acción, realiza saltos de tiempo y espacio; Dulcinea es un nombre, un sueño de don Quijote, que el grupo recrea de forma musical; el ovillejo que canta el cabrero corresponde a la canción de Cardenio, con arreglo original y una estrofa más, cantada por el mismo Cervantes; los diez años que median entre las dos partes de la novela se evocan con un *intermezzo* musical.

El lenguaje también ha recibido un tratamiento especial: el texto combina el verso y la prosa cervantina con acierto, convirtiéndose a menudo en canción. Los colores y el dinamismo o incluso la ruptura violenta de la luz significan la lucha entre la realidad soñada y el despertar. El estilo escénico es sencillo y sugerente: hay libros por todas partes y manuscritos desechados esparcidos por el suelo; es con estos pocos elementos que se estructuran los diferentes espacios y atmósferas gracias también al diseño de luces.

La música en directo, una vez más, se reafirma como elemento básico: frente a un tratamiento clásico de la lengua del *Quijote*, se realiza una instrumentación basada en timbres y texturas modernas (sintetizadores, Pads electrónicos, grabación y reproducción de sonidos en vivo). Tampoco faltan los instrumentos tradicionales y acústicos: guitarras españolas, percusiones menores, pero también la kalimba africana o la vasija asiática. Estas variedades sonoras concretan el ambiente donde transcurren las aventuras de los dos protagonistas. También los ruidos accidentales se producen en directo; utilizando las fórmulas del antiguo radio teatro, el grupo maneja un sinfín de recursos para producir los efectos acústicos: cadenas que chocan contra el suelo cuando don Quijote es derribado, regaderas de agua que imitan la lluvia, papel de burbuja que remeda el crepitar del fuego.

El vestuario evoca pergaminos, libros, manchas de tinta, letras, plumas, tinteros, por su color, textura y forma. Cada traje es una base que se va transformando y esto les permite a tres de los cinco actores interpretar a quince personajes diferentes, con cambios a la vista del público sucediéndose a ritmo acelerado. La escenografía se convierte en vestuario, el vestuario cambia con la luz y el juego escénico, actoral y musical. La pieza cierra con una canción final, donde los actores dan un salto de la ficción a la realidad, indicando las partes de la novela que han quedado fuera de su poema teatral.

*Ojos de agua* es la adaptación de *La Celestina* de Rojas, con dramaturgia de Álvaro Tato, dirección y partituras de Yayo Cáceres, interpretada por Charo López, con música en vivo del guitarrista Antonio Trapote y el cantante Fran García –quien interpreta en sus canciones el espíritu de Pármeno y actúa también como “voz”–, con la colaboración de Íñigo Echevarría. La obra desarrolla los temas del original que enlazan con nuestro tiempo. *Ojos de agua* comienza después de los sucesos narrados en la obra del Bachiller: Celestina nos cuenta cómo escapó de la muerte, sus anhelos, su pasado, por qué está sola. A lo largo de un día que transcurre en tres lugares escénicos –el huerto, la cocina y el telar de ese espacio metafórico–, la alcahueta sintetiza los momentos álgidos del original. La mujer cuenta su historia cuestionando nuestras convenciones: en su monólogo recuerda su propia libertad, el tiempo gozado y perdido, el sexo como placer y arma, la

belleza como regalo y condena, su independencia, su inteligencia oculta, para conmovernos y hacernos reflexionar. El resultado es una Celestina musical y muy personal: el soliloquio de la vieja alcahueta adquiere nuevos sentidos en nuestra sociedad y sus palabras avisan que al ser humano solo le esperan belleza perecedera y soledad. Los sentimientos no han cambiado desde el siglo XV, Celestina puede referirse al presente y, como de costumbre, la música lo unifica todo con rítmica y original coherencia.

## 2. Teatro y nuevas tecnologías

Otro rasgo clave en la investigación dramaturgica actual es el empleo de las nuevas tecnologías (Balzola 2005; Abuín 2008; Monteverdi 2011), que engancha tanto a los grupos consolidados como los emergentes.

### 2.1 La Agrupación Señor Serrano

Es lo que pasa con La Agrupación Señor Serrano, compañía fundada en 2006. Su actividad se centra en la creación de un cortocircuito entre productos tecnológicos innovadores y modernas piezas *vintage*, combinando teatro, danza y vídeoarte para lograr un lenguaje dramático que estimule los mecanismos perceptivos. En sus producciones el grupo presenta elaboraciones en vivo, acciones performativas impactantes, experimentos interactivos, concretando su código actoral y convirtiendo el vídeo en el componente básico de su lenguaje.

Durante los espectáculos, las acciones de los *performers* se filman, se elaboran en la escena mediante efectos de vídeo en tiempo real y se proyectan a gran tamaño en las paredes del espacio escénico o en unas pantallas. La separación entre escenario y patio de butacas desaparece para dar lugar a un espacio híbrido, a medias entre instalación artística y *chill out*<sup>11</sup>, donde los *performers* actúan, el equipo técnico trabaja y los espectadores siguen la función. Éstos contemplan la *performance* y su proyección aumentada<sup>12</sup>, participando de una doble narrati-

11 Música introspectiva tocada con instrumentos tradicionales o electrónicos, de ritmo lento, con claros influjos *new age*, *ambient* y *jazz*, estilo repetitivo y melódico. Nace en Londres en los años '80 del siglo XX como estilo musical para las *chill-out rooms* donde se acudía después un *rave party* para recuperarse. Luego, fue reelaborada en estilo *jazzy* en Ibiza.

12 La proyección aumentada es la visión a través de un dispositivo tecnológico del entorno físico real, que se combina con elementos virtuales originando una realidad mixta. Así, se añade informa-

dad: la de las acciones escénicas y la de su transposición fílmica, que las transforma originando dos planos dramáticos superpuestos. La Agrupación, que se ha definido ‘pop’ (Fernández Porta 2010), aprovecha los recuerdos infantiles, los videojuegos y la animación en *stop-motion*<sup>13</sup> para provocar la duda y cuestionar las dinámicas de la sociedad actual; su lenguaje llega con facilidad, su arte es un arte serio e irónico a la vez.

El grupo empieza su trayectoria con *Autopsia*, una trilogía sobre tres ejes temáticos: la Soledad, la Culpa y la Resurrección. Las tres partes, *Autopsia* (2006), *Mil Tristes Tigres* y *Europa* (2007), desarrollan estos temas a través del teatro visual, la danza y la *performance*, integrando vídeos y elementos multimedia. *Contra natura* (2008), interpretada por un actor y una bailarina, es una obra multidisciplinar que, partiendo del teatro físico y visual, conecta con otras disciplinas, hasta con la instalación. En la pieza se utilizan efectos audiovisuales generados en vivo por aplicaciones multimedia para favorecer la interacción entre intérpretes y espectadores, logrando una estructura dramática original. *Immut* (2009) es otra pieza de danza con creación sonora en directo sobre el tema del recuerdo —una materia cambiante que acaba desvaneciéndose— que explora las posibilidades de interpretación del recuerdo cuando este se encuentra desvinculado de la memoria que lo creó. También *Memo* (2010), con tres *performers*, diez magnetófonos, un vídeo VHS, una sandwichera eléctrica y decenas de globos hinchables, estudia los mecanismos de la memoria, con una puesta en escena apoyada en la danza, la creación sonora y el vídeo en directo. En la pieza se analiza cómo cada experiencia activa el cerebro y queda fijada en la memoria: el recuerdo parece estático y sin embargo cambia al ser contaminado por nuevas experiencias, alterado por otros recuerdos y por el paso del tiempo. La *performance* se desarrolla metafóricamente en la Sección de Cumpleaños Singulares de la Memoria de una persona cualquiera, donde tres individuos esperan la entrada de las experiencias del sujeto y se encargan de construir, mantener y transmitir sus recuerdos para conservarlos. Una lucha contra la caducidad de la memoria que, aun siendo estéril y encaminada hacia el fracaso, es irrenunciable para el ser humano.

*Artefacto* (2009), sobre la relación entre creación artística —efímera y frágil— y acción de la naturaleza —perenne y omnipresente—, preconiza un cambio de tra-

---

ción virtual a la información física, aportando una parte sintética virtual, sobrimprimiendo datos informáticos en el mundo real, sin sustituirlo como pasa con la realidad virtual.

13 El término se refiere tanto a la técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de imágenes fijas sucesivas, como al producto resultante de su aplicación. Se define animación en *stop-motion* la que no entra en la categoría de dibujo animado ni en la de animación por computadora, sino que es creada tomando imágenes de la realidad.

yectoria: la obra consta de una sucesión de acciones basadas en la manipulación de objetos y elementos escenográficos, filmadas, transformadas con efectos de vídeo y proyectadas en las paredes. Una vez más, desaparece la separación entre escena y público y este observa al mismo tiempo la actuación de los *performers* y su proyección aumentada. Estos rasgos se consolidan en *Katastrophe* (2011), que inaugura una nueva etapa, asentando el peculiar lenguaje estético del grupo (*performance*, danza, teatro físico, vídeo en escena, realidad aumentada y tecnología interactiva). Ahora actúan tres o cuatro *performers*, más los técnicos, que están en escena y participan en el proceso creativo y en el montaje. Tres grandes pantallas enmarcan el espacio escénico, sumergiendo al espectador en un mundo pop de caos, juego y destrucción. Los actores, unas maquetas y cientos de ositos de gominola conforman el mundo donde se desarrolla la pieza: una fábula aparentemente infantil sobre la civilización humana centrada en sus catástrofes. Observando la manipulación de los ositos y las maquetas dispuestas en la escena, todo ello realizado en vivo a través de experimentos químicos y acciones subversivas, se obliga al público a reflexionar sobre la incidencia de las catástrofes en la historia humana, a plantearse si existe alguna diferencia entre la violencia de la naturaleza, la violencia de la naturaleza provocada por el hombre y la violencia humana; si la indiferencia de la acción de la naturaleza hacia los hombres puede explicar la indiferencia de la acción de los hombres hacia otros hombres. La obra traza un recorrido desde la primera glaciación hasta los campos de concentración del siglo XX; los ositos sufren acciones de la naturaleza, acciones de la naturaleza causadas por su propia manipulación que recaen sobre los manipuladores y acciones violentas protagonizadas por un grupo contra otro grupo. *Katastrophe*, además, desarrolla un interesante experimento sobre la concepción del espacio escénico, articulado en triple escala: micro (las maquetas), humana (los *performers*) y macro (las proyecciones). Las pantallas, donde se desarrollan las peripecias de los ositos, rodean la escena, pero no ofrecen una simple proyección: lo que las cámaras capturan se transforma con un software dedicado para que las imágenes adquieran un nuevo significado a través de la realidad aumentada, creando nuevos matices de sentido. También la interacción con el público resulta peculiar: hay un tablero central donde actúan los *performers* y donde los espectadores asisten a la función tanto en vivo como a través de las proyecciones; según se monte la pieza y se coloquen las pantallas, los participantes quedan dentro del espectáculo. Prescindiendo del uso de la palabra y aprovechando los textos proyectados (además de las imágenes y la realidad aumentada de los vídeos), el grupo consigue expresar un mensaje impactante.

*BBBB* (*Brickman Brando Bubble Boom*, 2012) es un biopic escénico<sup>14</sup> sobre la vida de John Brickman, emprendedor ficticio que inspiró el primer sistema hipotecario de la historia, pero también sobre Marlon Brando haciendo de John Brickman —un actor salvaje en busca de un hogar y al mismo tiempo el icono cinematográfico del mafioso—. La obra alude a la burbuja inmobiliaria y a la burbuja financiera; presenta un poblado de chabolas ardiendo con música funky a todo volumen como banda sonora; asimila la sociedad de la crisis del sistema hipotecario a la Inglaterra victoriana; recuerda los miles de desahucios de 2011; denuncia la crisis y el bienestar aparente, el choque de necesidades objetivas e inducidas; reivindica el derecho al hogar contra las reglas del mercado; todo ello realizado con vídeo en directo, marcando la pauta performativa de la pieza y su ritmo interno.

En *A house in Asia* (2014), con su lenguaje característico (maquetas, proyecciones, manipulación de vídeos en vivo) la compañía produce un western escénico donde la realidad y sus copias se mezclan, ofreciendo un retrato pop de la década que siguió al 11S y dio paso al siglo XXI. La pieza presenta la casa donde se oculta Gerónimo en Pakistán, su copia en una base militar en Carolina del Norte, otra copia en Jordania, donde se rueda una película; describe la más grande operación de búsqueda y captura de la historia, protagonizada por un Sheriff obsesionado. En ella convive todo tipo de contraste y apariencia ilusoria: indios y vaqueros, copias, reflejos, imitaciones, en una metáfora transparente de la sociedad actual y de la historia reciente.

Su última obra, *Kingdom* (2014), en preparación, es un proyecto en fase de desarrollo, empezado en la Biennale Teatro de Venezia en 2014, con ocasión de un taller de la compañía dirigido a artistas en formación, cuyos resultados parciales se presentaron al finalizar el *workshop*. El grupo acoge al público en un salón: sofás, una mesa con unas maquetas, una pantalla que proyecta el videojuego FIFA 2014. El protagonista es Max, un futbolista de subbuteo. Los *performers* mueven las figuritas en la micro-escena (las maquetas) filmando la acción. El vídeo se proyecta en tiempo real, con montaje en vivo. Los cinco actores pasan del primer al segundo término, demostrando la eficacia de sus actos creativos, de los que son artífices y al mismo tiempo protagonistas. Max experimenta una de sus posibles historias: nacer en un poblado de chabolas, escapar de la miseria gracias al fútbol, renacer a través de la narración mitificadora, salir de las estrecheces y marcar el gol en la final del Mundial. Max parece ser otro dios mediático; sin embargo, llegan el dopaje, las lesiones, las apuestas, las mil insidias del espectáculo más global del mundo. La pieza ofrece un estudio inteligente, utilizando un plató de televisión

<sup>14</sup> El biopic es una película autobiográfica sobre un personaje realmente existido.

acogedor como una sala de estar y manteniendo al mismo tiempo el ritual performativo del teatro interactuando con el público.

## 2.2 *La Fura dels Baus*

Todo ello, claro, llega desde lejos, gracias a las creaciones de grupos históricos como La Fura dels Baus, que siempre ha desarrollado su investigación desde la perspectiva de la participación directa de los espectadores, aprovechando medios audiovisuales y digitales (Fura 2001; Martorell Fiol 2004; Fura 2004; Fura 2005; Orazi 2013; Schulz 2013; Verzini 2014). Sin embargo, *MURS* extrema ambos rasgos: este macroespectáculo-instalación, estrenado en 2014, es el primer *smarts-how* de la historia, centrado en las *smartcities*, las ciudades del futuro, que invita a reflexionar sobre qué nos espera en ellas y hasta qué punto seremos libres, sabremos distinguir la verdad de la mentira, podremos salir de todos los cercos (comunicativos, tecnológicos y económico-políticos) que éstas propician. Para la realización y el montaje la Fura ha creado una aplicación dedicada, que el público debe descargar e instalar en su móvil para participar en el espectáculo<sup>15</sup>: es la tecnología, pues, la verdadera protagonista de la pieza. Abundan máquinas y vídeos, aprovechados de forma atrevida, y la aplicación permite participar en la función mediante unas opciones de realidad aumentada.

La Fura emplea la aplicación tanto para enviar órdenes del móvil hacia su dueño e información sobre detalles que prescinden de la acción, usándola como interfaz, como para permitir a los participantes registrarse en un chat, intercambiando comentarios que se graban y que luego la compañía estudiará. La obra define el concepto de cerco del siglo XXI, delata las barreras invisibles, los muros sociales, ideológicos y tecnológicos de nuestra sociedad, producidos por la tecnología, responsable también de cierta desmaterialización y deshumanización (realidad virtual, realidad aumentada, alejamiento del trato directo). Desde esta perspectiva, la conexión individual es el primer paso hacia la desconexión social: de hecho, en la sociedad actual, las nuevas tecnologías cambian la manera de vivir del individuo, acelerándola; facilitan información y agilizan los contactos pero tienen también su lado oscuro: en las *smartcities* parece que todo está controlado

---

15 El grupo se ha valido de la colaboración del Massachusetts Institute of Technology (MIT), el FutureLab del Ars Electronica Center de Linz, el departamento de Open Systems de la Universidad de Barcelona y la Universidad Rovira i Virgili, el Institut Municipal de Informàtica de Barcelona, el BCNLab (plataforma de la Direcció de Creativitat i Innovació de l'Institut de Cultura de Barcelona – ICUB) y el estudio TigreLab.

digitalmente. La pieza, por lo tanto, estimula la reflexión sobre el margen de libertad del individuo en las supereficientes ciudades del siglo XXI, sobre la capacidad de desenmascarar la apariencia virtual para escapar del asedio digital.

El público se enfrenta con el “Cercos 2.0” de La Fura, que pone en tela de juicio el nuevo modelo de democracia tecnologizada, delatando el acoso de la digitalización y, a través de ella, de la economía y de la política. En el mundo digitalizado se le ha implantado al individuo su propio (móvil-)chip personal, que lo controla y le inspira también el deseo de cambiarlo cuando ya no le permita conectarse de forma tan avanzada como él “desea”: una reflexión sobre la desinformación por efecto de la (aparente) información y las necesidades inducidas. La participación directa del público evoluciona gracias al móvil, que funciona como guía en este montaje interactivo: los 1.500 espectadores de cada función quedan encerrados con su *smartphone* dentro de los *MURS* del espacio escénico, metáfora de la sociedad hipertecnologizada, junto con 9 actores-animadores y 50 voluntarios que interaccionan más de cerca con los actores. El espectáculo se articula en 5 espacios, es decir 4 zonas contiguas, que concretan sendas características de las *smartcities*, y la pirámide del poder, donde La Fura materializa su visión de lo neotecnológico: unos instrumentos de control y al mismo tiempo unas herramientas que permiten expresarse de forma sofisticada.

En la primera parte del espectáculo los participantes se desplazan siguiendo las indicaciones que les envía su móvil. Cuatro pantallas delimitan los espacios interactivos, los espectadores se dividen en sendos grupos y en cada zona realizan determinadas actividades<sup>16</sup>. En las maxi-pantallas aparecen las *Breaking Walls News* que explican a los presentes las experiencias que están a punto de vivir gracias a su *smartphone*, del que les llegan órdenes. La intensidad de los *inputs* que el público recibe va creciendo. El conflicto estalla después de un falso –pero creíble– atentado: de repente se oye un bombazo, revienta una taquilla en la zona de guardarropa y los móviles dejan de funcionar, produciendo el desconcierto general. Todo parece muy real: interviene la seguridad y es posible que haya heridos. Para saber qué hacer se sigue atendiendo a las indicaciones del móvil, que ordena dividirse en dos bandos. Se levantan unos muros y los atrasados quedan marginados. Tres espectadores-actores enloquecidos acometen una furgoneta de

---

<sup>16</sup> En *Security*, el espacio de la conectividad, se descarga la App para registrarse y conectarse, sacarse una foto con el *smartphone* y subirla a las pantallas, comprar un seguro y jugar a Tetris usando una especie de maxi-consola virtual Wii; en *Wellness*, donde se ofrece una clase de aeróbica, se buscan el bienestar y el cuerpo perfecto; en *El Dorado* se juega en bolsa para enriquecerse; en *Eco*, un espacio ecológico para preservación del medio ambiente, se construye un árbol mecánico con material reciclable y se observa a través del móvil cómo crece la semilla.

*Security* y la destrozan. De ella sale una mini-furgoneta que lleva la escrita “It’s up to you” y los *smartphones* vuelven a funcionar enviando un mensaje significativo “¿Te das cuenta? Soy tu móvil, he aprendido a mentir”. La aplicación se cierra y la pantalla se apaga dejando por concluido el espectáculo, que se podría definir el 1984 del siglo XXI.

En la segunda parte, por lo tanto, los espectadores se dan cuenta de que su móvil ha dejado de obedecerles y ahora los orienta, planteando el tema de la libertad en la sociedad del futuro. Los 50 voluntarios viven una experiencia multidisciplinar, con proyecciones, máquinas, realidad aumentada, explosiones y policías. El público pasa de un mundo feliz a otro en proceso de degradación; sigue una pausa y un momento de reflexión, luego otra propuesta lúdica y participativa, que refleja la estrategia del miedo para subyugar a las masas. Estas situaciones aparentemente virtuales (a veces lo son, otras no) vuelven la sensación de videojuego real y perturbadora. Por eso el uso de los *smartphones* es inquietante, por ser la nueva arma del futuro, que además saca información del usuario: esta manipulación absoluta en *MURS* se ejerce desde la pirámide del poder, que está en el centro del espacio escénico. También la investigación sobre la decoración resulta innovadora, al aprovecharse la realidad aumentada y el soporte tecnológico para construir el decorado. Lo real ya solo parece existir si filtra por una pantalla y *La Fura* enfatiza este rasgo para que el público reflexione.

Con este montaje evoluciona también la interacción con los espectadores, que en este caso se concreta gracias al móvil y una aplicación dedicada. El público, que siempre ha sido coprotagonista en las *performances* de la compañía, ahora con su *smartphone* se vuelve coautor y colabora en la creación. El grupo aprovecha la tecnología, pero advierte también de los riesgos a que expone la dependencia de ella: lo tecnológico, lo digital representan una nueva forma de interacción, física y virtual, que todavía debe estudiarse para conocer sus ventajas y desventajas.

*MURS* es una pieza ambientada en un futuro distópico, en que el público acaba encerrado en un mundo dominado por la tecnología, que le obliga a encarar unos temas básicos: la libertad del individuo, la comunicación, la capacidad de reconocer la verdad y la mentira en una sociedad opaca por causa del empleo distorsionante y distorsionado de la información y la comunicación. Participar en la obra es vivir un experimento: lo que el espectador vive depende del azar (dónde se encuentre en cada momento del desarrollo de la acción) pero también de sus reacciones y de su elección a la hora de decidir qué hacer. Un experimento que anticipa el porvenir para poder juzgar la cotidianidad desde otra perspectiva: *La Fura* lleva al público de viaje al futuro, para que entienda mejor el presente.

Música y tecnología, nuevos grupos y compañías-ícono: todo ello produce re-

sultados prometedores de ulteriores desarrollos experimentales en el panorama de la dramaturgia española contemporánea. Esta, pues, se reafirma como novedoso motor creativo del teatro actual a nivel internacional, por sus sugerentes resultados en la investigación escénica, en el sentido más amplio y multidisciplinar del término.

## Bibliografía citada

- ABUÍN, ANXO (2008), “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”, *Signa*, 17: 29-56.
- BALZOLA, ANDREA (2005), *Storie mandaliche: spettacolo techno-interattivo*, Pisa, Nistri-Lischi.
- BOZZO, JOAN LLUIS (2015), *Memòries trobades en una furgoneta*, Barcelona, Editorial Empúries.
- BUEZO, CATALINA (2004), *Prácticas festivas en el Teatro breve del siglo XVII*, Kassel, Reichenberger.
- DAGOLL DAGOM (1989), *Dagoll Dagom 1974-1989*, Madrid-Barcelona, Consejería de Cultura-Institut del Teatre.
- En torno al teatro breve* (2011), Amsterdam-Atlanta, Rodopi.
- FERNÁNDEZ PORTA, ELOY (2010), *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*, Barcelona, Anagrama.
- LA FURA DELS BAUS (2001), “Postmilenio: Teatro. Hombre. Tecnología. Teatro digital”, *Las fronteras del teatro. Tercer milenio*, monografía de *Cuadernos de Estudios Teatrales*, 17: 29-47.
- , (2004), *La Fura dels Baus, 1979-2004*, ed. Àlex Ollé. Barcelona, Electa.
- La Fura dels Baus* (2005), monografía de *Modilianum. Revista d'estudis del Moianès Mojà*, 32.
- La mojiganga dramática. De la fiesta al teatro* (2005), Kassel, Reichenberger.
- LOBATO, MARÍA LUISA (2012), “Historiografía de los géneros teatrales áureos: hacia la concepción de la fiesta teatral en su conjunto”, *Studia Aurea*, 6: 153-73.
- , (2014), *La jácara en el Siglo de Oro español. Literatura de los márgenes*, Madrid/Frankfurt am Mein, Iberoamericana/Vervuert.
- MARTORELL FIOL, MARTÍ (2004), “La incursión en el mundo digital de La Fura dels Baus”, *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, ed. José Romera Castillo. Madrid, Visor: 387-98.

- MONTEVERDI, ANNA MARIA (2011), *Nuovi media, nouvo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, FrancoAngeli.
- ORAZI, VERONICA (2013), “Verso la performance: esperienze teatrali comporanee in Spagna”, *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 16: 51-73.
- , (2015), “*Siglo de oro, siglo de ahora (folía)*: Ron Lalá actualiza la ‘fiesta barroca de piezas breves’”, *Scritti in onore di G. Depretis*, Torino, Trauben: 250-63.
- , (en prensa), “*Don Quijote*: de la prosa cervantina al teatro español contemporáneo”, *Rassegna Iberistica*, 105.
- RODRÍGUEZ ALONSO, MARIÁNGELES (2016), “La música en la poética escénica de Ron Lalá. *En un lugar del Quijote*”, *XXIV Seminario Internacional del SELITEN@T*, Madrid 24-26 de junio de 2015, ed. José Romera Castillo et al. Madrid, Verbum, 2016.
- ROMERA CASTILLO, JOSÉ et al., ed. (2016), *Teatro y música en los inicios del siglo XXI, XXIV Seminario Internacional del SELITEN@T*, Madrid 24-26 de junio de 2015, Madrid, Verbum.
- SCHULZ, DANIELA (2013), *Körper. Grenzen. Räume: die katalanische theatergruppe La Fura dels Baus und ihre Performances*, Bielefeld, Transcript Verlag.
- VERZINI, BARBARA (2014), *Las herencias filosóficas de Artaud: el teatro de reanimación*, tesis doctoral, Barcelona, Universidad de Barcelona.