



*LA DRAMATURGIA MEDIATIZADA Y LOS PÚBLICOS DEL SIGLO
XXI: EL TRABAJO PIONERO DE PILAR G. ALMANSA*

Alba Saura Clares
Universitat Autònoma de Barcelona



Tengo la inmensa fortuna de conocer diversas facetas de la obra de Pilar G. Almansa y he podido observar con interés cómo se desenvuelve con suma destreza por todas ellas. Recuerdo perfectamente la primera vez que la escuché hablar. Había sido invitada al V CIJNET – Congreso Internacional de Jóvenes Investigadores en Estudios Teatrales, que en 2020 organizaban Jara Martínez Valderas y Marga del Hoyo en un Madrid pandémico. Al oírla pensé que era una mujer de teatro. Lo pensé con envidia: es una mujer de teatro al completo. En esa charla, Pilar hablaba desde su hacer creativo, pero plenamente consciente de que el mismo resulta indesligable de los sistemas de producción en los que se inscribe. Es una teatrística que controla la escena a la perfección, en cada uno de los niveles de escenificación, y cuya valía dramática es inquestionable, pero que a la vez se plantea retos que hacen confluír estos elementos con su papel como productora. Pilar Almansa hace teatro, sabe los retos que eso implica y los asume con toda su capacidad.

En primer lugar, llegué a conocer su trabajo dramático por mi interés en el teatro sobre la memoria histórica a través de *Mauthausen. La voz de mi abuelo*, el texto que creó junto a Inma González y que las condujo a ambas a un montaje crudo, entretenido, punzante, emocionante y bello, tanto como el testimonio que recuperaban de un superviviente de los campos de concentración, Manuel Díaz, abuelo de Inma. Tanto fue

mi entusiasmo que tuve la fortuna de poder acompañar su publicación en la Editorial Renacimiento, que estará viendo la luz en su colección Espuela de Plata en este final de 2022. En una entrevista que pude realizarles para esta ocasión, de las cosas que más me interesaron del relato sobre la escritura a partir del testimonio y su puesta en escena fue que juntas decidieran que lo que sería el montaje de un monólogo para el circuito independiente brillara como una escenificación compleja. En la palabra, en el gesto, en los elementos, en el cuerpo de Inma y sus acciones en todo el escenario, habían logrado un espectáculo de verdadera magnitud y de profunda imaginación escénica.

El siguiente descubrimiento que alcanzo con la obra de Almansa llega al acercarme a su excelente Tesis Doctoral, *La experiencia escénica mediatizada: tecnologías interactivas del siglo XXI aplicadas al teatro* y a las tres obras que sirven de corpus de estudio para ese trabajo y que ahora tenemos la suerte de que la revista *Acotaciones* publique: *Banqueros vs. zombies*, *Comunidad5* y *G-Nesis*. El valor que emana de estas obras es múltiple: por afrontar el reto dramático transmedial, por acercar el teatro a las posibilidades que las tecnologías ofrecen, por crear pensando en el público joven y, en definitiva, por poner empeño en hacer aquello en lo que cree incluso cuando es consciente de que los desafíos pueden ser muchos. Son tres obras pioneras en el ámbito español para pensar en las posibilidades que la tecnología puede ofrecer a la creación escénica en este siglo XXI.

Las tres propuestas comparten algunos puntos en común. En primer lugar, en las tres Almansa ocupó de forma simultánea los roles de dramaturga, directora y productora. El accionar de la tecnología conlleva diferentes retos técnicos y artísticos que las conducen a un espacio de experimentación para ir concretando las posibilidades que la experiencia mediatizada ofrece. Las tres toman como eje común la relación interactividad-dramaturgia-escena intermedial. La construcción convencional de su desarrollo en la relación con el público (unas coordenadas tempoespaciales: un teatro, una hora convocada, una experiencia por lo tanto habitual para el público), las hacen presentarse como una experiencia escénica mediatizada no perversiva. Son obras que confluyen en el hacer y se complementan porque todas suponen un paso más -inacabado, en el sentido de todo lo que le queda por seguir creando a esta teatrística a partir de las propuestas que hace-, para escudriñar las posibilidades y límites de lo interactivo y la escena intermedial, encontrar el

diálogo con el público y la manera de introducirlo en la mercadotecnia y generar que cada nueva obra se retroalimente del aprendizaje obtenido en la anterior.

Estas obras se asientan en el conocimiento sobre el *livencos* percibido y se dirigen principalmente, que no de forma exclusiva, a espectadores entre 15 y 25 años. Esta cuestión es, a mi parecer, de las más importantes del proceso incluso si los objetivos artísticos no hubieran sido resueltos, como sin duda ha ocurrido a tenor de los resultados. Me refiero a que una de las problemáticas actuales en el ámbito teatral es la conexión con el público y con los nuevos públicos. ¿Cómo acceder desde el teatro a la juventud? ¿Cómo convocarlos a una experiencia escénica que encuentren alejada en su hacer cotidiano? ¿Cómo entender y hacer confluír su nueva forma de comunicarse, ser y estar en el mundo con lo que el teatro ofrece? ¿Cómo invitar al presente escénico a un público marcado por la inmediatez, la tecnología, la confluencia continua de estímulos y diálogos abiertos? ¿Cómo invitarlos a estar sentados durante un tiempo determinado atendiendo solo a una realidad, la escénica, cuando la vida que nos rodea nos permite acceder y confluír al mismo tiempo realidades paralelas? Para mí, el teatro es de los pocos lugares donde hallo, actualmente, un estar sereno y alejada del resto de realidades. Pero ¿cómo convocar las mentes de quienes necesitan vivir la experiencia unida a su relación habitual con el mundo, múltiple, mediatizada, con posibilidad de tener la razón dialogando con varias realidades? Y, sobre todo, ¿cómo pensar que el lenguaje teatral puede permanecer a lo largo del tiempo sin cambios? Y en ese viraje, los lenguajes tecnológicos, las nuevas formas de relacionarnos y la gamificación pueden generar resultados especialmente importantes para conectar con los nuevos públicos, con las personas jóvenes que se adentren casi por vez primera al teatro y se sientan interpelados para que el camino sea largo y rico.

La primera obra, *Banqueros vs. Zombies: El juego de los mercados*, se estrenó el 13 de febrero de 2015 en el Teatro Galileo. Se trata de una propuesta que recupera la antigua fórmula de «Elige tu propia aventura», de la que se han hecho eco de la literatura a los videojuegos en el pasado. Así, el público participaba en el desarrollo de las escenas y de toda la acción dramática y la duración de la propuesta variaba entre ochenta y noventa minutos según las elecciones que tomaran las personas asistentes.

El hilo dramaturgíco conductor se asienta en una problemática social. Junto a la directora y dramaturga Dolores Garayalde, Almansa

había realizado en los meses posteriores al 15M una investigación sobre las dinámicas macroeconómicas y cómo estas desencadenaron la crisis de Lehmann Brothers. Los fondos de inversión, las agencias de calificación de riesgo, los organismos internacionales y la macroeconomía que habían asolado desde cinco años antes a la sociedad son el motor de acción. El zombi se convierte, entonces, en trasunto del proletariado en el tiempo actual: alineado, masificado, deshumanizado por el sistema. El planteamiento es aparentemente sencillo: opresores del sistema económico vs. oprimidos, banqueros vs. zombies. En la formulación estética y la experiencia mediada halla su mayor interés esta dramaturgia, cuyo sustento recuperaba el antiguo sintagma del derecho griego y latino «la esclavitud por deuda», convertido entonces en «la zombificación por deuda» en la mirada contemporánea. Así, toda persona que no cumple con el pago de su deuda es convertida en la pieza en zombie no agresivo en una distopía aterradora por su relación con la realidad. De forma interactiva, esta dramaturgia se adentra a su vez en la gamificación para ofrecer una experiencia donde la bolsa se convierte del juego macroeconómico a aquella acción directa opresora para la recepción. El público se convierte entonces en los mercados de este gran casino de la bolsa, que se acciona a partir de una aplicación, y según su éxito o fracaso, su suerte en el juego económico, la dramaturgia variaría, tal y como habían previsto textualmente Ignacio García May, Dolores Garayalde y Pilar G. Almansa.

Años después, en 2019, la experimentación mediatizada y la implementación de las fórmulas de la gamificación para ofrecer nuevas experiencias continúa siendo una base en la dramaturgia de Almansa. Así estrenó el 28 de mayo de ese año en la Sala Francisco Nieva del Teatro Valle Inclán *Comunidad35*. Se trató de un experimento de teatro inmersivo e interactivo dentro del programa Nuevas Direcciones del CDN. En este caso, el proceso convocado con dieciocho días de experimentación dio como resultado una propuesta que reunía tres piezas dirigidas por tres directores/as diferente: Rakel Camacho, David Martínez Sánchez y la propia Almansa. Durante los seis días de representaciones, de nuevo se presentaba una propuesta cuya variación en la duración, entre ochenta y noventa minutos, estaba marcada por el grado de participación del público en la misma. La noción de tragedia fue la que unió los intereses de estos tres creadores, con el fin de adentrarse en la recuperación del ritual, impulsado por Camacho; en la fusión entre

lo audiovisual y escénico, a partir de las propuestas de Martínez, y en propiciar el *live* percibido a partir de tecnologías interactivas de la mano de Almansa. Según constaba en el programa de mano, el proyecto propiciaba:

Las tragedias griegas e isabelinas eran posibles gracias, según George Steiner en *La muerte de la tragedia*, a la existencia de una comunidad organiza en la que las nociones de blasfemia, gracia, condenación y expiación eran un asunto colectivo, no individual.

La noción de comunidad se ha transformado drásticamente desde la aparición de las redes sociales. Como afirma Pierre Lévy en *Inteligencia colectiva*, «las comunidades virtuales son nueva forma de «hacer sociedad». Es rizomática, transitoria y disociada del espacio y el tiempo», y, nos gustaría añadir, mediatizada. La necesidad de comunión no desaparece en el ser humano, pero se ha transformado el medio y la articulación de esa necesidad.

Ante esta premisa, el proyecto convocaba diferentes formas de ser en comunidad y de vincularnos a ella a través de la propuesta escénica. La primera, la *Comunidad virtual*, estaba dirigida por Almansa y buscaba crear una comunidad transitoria donde los integrantes compartieran simultáneamente proximidad física y un espacio virtual, jugando con las posibilidades de la escena intermedial. Así, se generaba información visual y textual que se compartía a través de una red social que había sido configurada y generada para la propuesta escénica. En segundo lugar, la dirección de David Martínez Sánchez convocaba una *Comunidad trivial*, donde a partir de la información recabada de la primera propuesta se generaban referentes comunes que dirigían su mirada a las aspiraciones mitológicas. Finalizaba con la *Comunidad ritual* dirigida por Rakel Camacho, en la generación orgánica de un ritual compartido por esta comunidad temporal que proyectara, a partir de los referentes comunes, una trascendencia. En cierta forma, esta obra podemos concebirla no solo en su reflexión hacia el público, sino también como una reflexión metateatral sobre la comunidad como ontología de lo teatral y cómo la misma puede convocarse, en la escena contemporánea, a partir de la creación de experiencias escénicas mediatizadas que le interpielen de forma directa.

Para el proceso creativo, contaron con el apoyo de la U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, para el desarrollo de la aplicación, y la Universidad Carlos III de Madrid. Las tres piezas tenían lugar de manera consecutiva, según el orden anteriormente descrito, en un mismo espacio y predominando el carácter inmersivo de la misma; ello propició la eliminación del patio de butacas para generar los diferentes espacios para cada fase de la representación.

La propuesta específica de Almansa para *Comunidade3s* tenía como base el concepto de «spect-actor» de Boal, proponiéndoles, a partir de un marco ficcional, su absoluta implicación con la propuesta. Los asistentes se descubrían como tripulación en una nave espacial rumbo al planeta Siria. La Alianza, una organización supranacional, había elegido a las personas mejores preparadas para la colonización del nuevo destino. Tras un largo tiempo de hibernación, los colonos despiertan unos meses antes de llegar a Siria. Será entonces cuando tengan que configurar la Comunidad 3S ante la premisa de no repetir los errores del pasado. Con este viaje, perdían su identidad terrenal y debían construir otra a través de la aplicación en la que se sustentaba la pieza dramaturgica. Así, se generarían nuevos lazos, se elegirían a las personas líderes para la nueva sociedad en construcción. En un momento determinado, un accidente, la colisión de un meteorito con la nave Oikós, propiciaba el final de la pieza ante la falta de oxígeno para todos los tripulantes; entre todos tenían que elegir qué grupo se salvaba y qué tres perecían. Con la cuenta atrás para encontrar al equipo superviviente, la pieza concluía.

La última experiencia a la que Almansa ha hecho frente en esta línea de dramaturgia mediatizada tuvo lugar con *G-Nevís*, la tercera parte de lo que podemos pensar como una trilogía de experimentación escénica, pero que sin duda seguirá atrayendo numerosas búsquedas en esta teatrista. Se repitió el estreno en el Teatro Galileo (ya Teatro Quique San Francisco) y se estrenó el 20 de mayo de 2021. Además de labores de producción y dirección, la dramaturgia era compartida por Almansa y Pablo Fernández Santa-Cecilia. Esta propuesta supone una continuidad del planteamiento dramaturgico y de construcción de las aplicaciones desarrollado en *Comunidade3s*, muestra de la consciencia de la teatrista sobre el nuevo espacio de trabajo que está transitando y la necesidad de reafirmar y analizar sus posibilidades y aprender de los retos que le propone. Para ello, bajo la producción de su compañía, La Pitbull, contó con la colaboración del Máster Universitario en Análisis Sociocultural

del Conocimiento y de la Comunicación de la Universidad Complutense de Madrid y de la Fundación Carasso.

La combinación de narrativa, gamificación, inmersión e interactividad a través del móvil para el planteamiento dramático se corroboraba ahora como el espacio de desarrollo que la autora quería seguir transitando. Se buscaba, además, que *G-Nesis* fuera una experiencia que pudiera ejecutarse en una multiplicidad de espacios de manera flexible y en convivencia con otros espectáculos. Así, el marco narrativo pasa de la escenificación convencional a lo virtual. Ahora, los colonos que viajan en la nave espacial hacia el Planeta Siria se hallan en una simulación colectiva en su periodo de hibernación y sus acciones determinarían su futuro en el nuevo planeta. Se buscó, en la propuesta dramática, que uno de los tres grupos asistentes defendiera una mentira ante los otros dos. Si el mensaje general consistía en que eran un colectivo que se había salvado del desastre ecológico en la Tierra y habían sido seleccionados mediante duras pruebas y habían salido victoriosos de ello, uno de los grupos era concedor, por su parte, que eran empresarios y aristócratas que habían pagado una importante suma para formar parte de ese viaje en la nave *G-Nesis*: habían costado su salvación. Cuando llegara el momento de tomar la decisión sobre qué grupo debía salvarse, los otros dos conocerían el engaño al que habían sido sometidos por uno de esos grupos y buscarían desenmascarar la farsa. Lo lúdico y las fórmulas de juego ampliamente conocidas sustentan a su vez la dramaturgia, como las diferentes pruebas y estructuras que permitían la continuidad de acción y la implicación del público.

El interés de estas propuestas de Almansa, como observamos en el relato sobre cada una de ellas, emana del propio deseo que se genera en vivirlas. Son obras que invitan automáticamente a la experiencia, a formar parte del juego, de la escenificación, a que seamos espectadores y a la vez partícipes que accionan lo que allí ocurre. Estos trabajos no temen abrir nuevas puertas a las posibilidades teatrales del tiempo contemporáneo. Buscan incansablemente, como la autora, tensar los propios límites de lo escénico, invocar a la comunidad y a lo lúdico como esencia de lo teatral y propiciar espacios donde los nuevos públicos se sientan convocados. No se me ocurre un mayor elogio a las propuestas que la reflexión anterior. Como pionera de estas experiencias en España, Almansa reflexiona incansablemente sobre sus propios procesos creativos, sobre las limitaciones y los logros; dialoga, de forma constante, con los

PRESENTACIÓN

equipos y los públicos implicados para comprender las posibilidades que ofrecen en el teatro las experiencias mediatizadas y lo que nos deparan esos futuros posibles, este presente, del arte escénico. Disfrutad adentrándoos en estas tres obras ahora publicadas en *Acotaciones*, imaginando su funcionamiento y deseando experimentarlas.