



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Filosofía y Letras
Colegio de Literatura Dramática y Teatro

**Las atracciones de terror como acto teatral.
Desde la concepción teórica hasta la espectacularidad.**

TESIS

Que para obtener el grado de:
Licenciado en Literatura Dramática y Teatro.

Presenta:
Diego Arturo Zepeda Cuevas.

Directora de Tesis:
Dra. Nieves Rodríguez Valle.

Ciudad de México, Febrero 2016.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Las atracciones de terror como acto teatral.

Desde la concepción teórica
hasta la espectacularidad.

A mi familia por ser, estar y creer.

A Iliana, por ser mi confidente.

A Erandi, por ser mi conciencia y mi vida.

A Nieves, por dar soporte a mis locuras
y vivir este viaje conmigo.

A María y Yoalli, por la confianza y el apoyo.

Y principalmente al Teatro, por dejarme ver sus
matices y cuán multifacético es.

Gracias.

"Porque parte de ser honesto
implica reconocer que en algún lugar
de nuestra inmensa profundidad,
algo de perverso viven en nosotros y, por lo tanto,
en el acto de espantar
encontramos cierta satisfacción."

Diego Zepeda Cuevas.

ÍNDICE

LAS ATRACCIONES DE TERROR COMO ACTO TEATRAL. DESDE LA CONCEPCIÓN TEÓRICA HASTA LA ESPECTACULARIDAD.

	Pag.
Introducción.	03
I.- La industria del entretenimiento en los parques de atracciones.	
1.1. La comunicación como punto de partida.	06
1.1.1. La mímesis en sentido de búsqueda de identidad y semejanza.	06
1.1.2. La comunicación y la identidad colectiva.	08
1.2. La industria del entretenimiento como medio de comunicación.	09
1.3. Los parques de atracciones.	11
1.3.1. Historia y evolución de los parques de atracciones.	12
1.3.2. Clasificación moderna de los parques de atracciones.	14
II.- Las atracciones de terror.	
2.1. ¿Qué son las atracciones de terror?	18
2.2. El miedo y el factor sorpresa.	18
2.2.1. La amenaza y la defensa.	19
2.2.2. El miedo.	20
2.2.3. Los reflejos defensivos.	21
2.3. La industria de las atracciones de terror.	24
III.- La teatralidad en las atracciones de terror.	
3.1. El fenómeno teatral como acto social.	28
3.1.1. El arte vivo.	28
3.1.2. La ceremonia social y la ceremonia teatral.	30
3.1.3. Teatro y sociedad.	34
3.2. Las atracciones de terror como acto teatral.	36
IV.- El espacio escénico en las atracciones de terror.	
4.1. El espacio y el acto teatral.	43
4.1.1. ¿Qué es el espacio escénico?	45
4.1.2. La estética en el espacio escénico.	46
4.2. Estructura del espacio teatral en las atracciones de terror.	51

V.- La puesta en escena en las atracciones de terror.	
5.1. El diseño temático (dramaturgia) en las atracciones de terror.	66
5.1.1. Tipos de atracciones de terror por temática.	66
5.1.2. El tema y la historia.	68
5.1.3. La evolución del acto comunicativo en las atracciones de terror.	72
5.2. La actuación en las atracciones de terror.	74
5.2.1. Tipos de atracciones de terror por mecanismo de susto.	75
5.2.2. La construcción de personaje.	76
5.2.3. Elementos actorales propios de las atracciones de terror.	78
5.3. La dirección escénica en las atracciones de terror.	89
5.3.1. El <i>timing</i> o ritmo del espectáculo en la atracción de terror.	90
5.3.2. Los <i>scare points</i> o puntos de espanto.	92
5.3.3. El entrenamiento con los actores.	94
VI.- Logística de operación en las atracciones de terror.	
6.1. Protocolos artísticos para la operación del espectáculo.	98
6.2. Protocolos de seguridad en operación o <i>Safety</i> .	103
6.2.1. Protocolos de seguridad de la atracción (edificio o local)	104
6.2.2. Protocolos técnicos de seguridad.	108
6.2.3. Protocolos de seguridad de los operadores externos.	109
6.2.4. Protocolos de seguridad de los operadores internos.	110
Consideraciones finales.	114
Bibliografía.	117
Apéndices.	
1) Láminas ejemplares de listados de control interno.	120
2) Entrevista con Dominic McChesney, director artístico en <i>The Sudden Impact! Entertainment Company.</i>	125

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, los seres humanos en su individualidad y en su colectividad han encontrado en las artes una fuente importante para dar satisfacción a la constante necesidad de expresión de su sensibilidad y de aquello que como personas nos constituye: la razón y la emoción.

En el entendido de que los métodos son las formas personales de trabajo surgidas del dominio de una técnica, reflexiono que los procesos o reglas que establece la técnica son siempre los mismos, mas los métodos desarrollados por los artistas son diferentes y auténticos en tanto que las personas estamos en un constante proceso de cambio. Si bien cada una de las artes ha desarrollado a través de su existencia técnicas concretas de trabajo, las formas y los medios en que los actos artísticos se llevan a cabo continuamente cambian en concordancia con la evolución comunicativa de los seres humanos y con el progreso de las relaciones con sus semejantes.

El teatro, como arte escénico, no se ha apartado de estos procesos evolutivos ya que las representaciones se han modificado mediante el uso, desde preceptos teatrales, de espacios escénicos alternativos a los convencionales. El uso de estos “nuevos espacios” no ha hecho que el teatro pierda su esencia artística de ser un acto social en tanto que sigue satisfaciendo tres aspectos vitales: es interpretado por seres humanos; la representación es hecha para los seres humanos; las temáticas hablan de los mismos en su individualidad y en la relación con sus semejantes.

Como parte del desarrollo del arte escénico teatral, los ejecutantes de esta disciplina han explorado más allá de las posibilidades concretas que este arte ofrece en esencia, identificando la existencia de espectáculos que si bien no son “teatro” en un concepto puro, poseen una “teatralidad”. La teatralidad, en este sentido, tiene que ver con la identificación de elementos propios de este arte a nivel puesta en escena, tanto en espectáculos como en espacios de representación alternativos a los cotidianos.

Siendo de importancia fomentar el estudio de las múltiples posibilidades representativas del arte escénico teatral, la presente investigación dirige sus objetivos hacia la detallada observación y el respectivo análisis de los elementos que constituyen a los espectáculos que conforman a las atracciones de terror albergadas comúnmente en los parques de diversiones, con la intención de determinar que éstos pueden ser considerados un hecho escénico teatral y que su lugar de representación puede ser considerado un espacio escénico alternativo a los formatos teatrales convencionales.

La búsqueda de la teatralidad en estos espectáculos parte de un análisis comparativo entre el conocimiento académico obtenido en el estudio profesional del arte escénico teatral, principalmente en cuatro de sus ramas (espacio escénico, dramaturgia, actuación y dirección), y la estructuración de una experiencia creativa y operacional en tres diferentes atracciones de terror.

CAPÍTULO I

LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO EN LOS PARQUES DE ATRACCIONES

1.1. La comunicación como punto de partida.

Los seres humanos, como especie, al ser capaces de producir pensamientos e ideas estructuradas, están en constante búsqueda de la respuesta a dos aspectos primordiales para la vida: primeramente el reconocimiento de su individualidad como personas a partir de identificar las similitudes y diferencias con sus semejantes y, por consiguiente, la satisfacción de saberse parte de una comunidad a partir de la comunicación de ideas y posturas. A continuación, explico brevemente los dos aspectos antes mencionados.

1.1.1. **La mimesis en sentido de búsqueda de identidad y semejanza.**

Aristóteles, en su libro "*Arte Poética*", dice que por "poética" se entiende al acto de producir, crear e inventar artísticamente, partiendo del sentido de mimesis (imitación) de una realidad sensible para el artista en concordancia directa con una tradición realista. El objetivo principal de la mimesis recae en la imitación de la vida humana en su verdad y en su exactitud.¹

Aristóteles dice que toda expresión artística está basada en imitaciones, pero lo que las diferencia a cada una de ellas, radica en cuatro órdenes-medios principales, éstos son: el qué se imita (objeto, persona, etc.), la forma o el cómo es que se imita (mediante qué técnicas aplicadas), los medios con que se imita

¹ Cf. ARISTÓTELES, *Arte Poética*, México, D.F., Porrúa, 1999.

(materiales, etc.) y el cuánto es que se imita (en sentido de las posibilidades de mimesis de ese algo en relación a los medios disponibles).

En el “*Arte Poética*”, Aristóteles deja claro que uno de los aspectos más importantes para lograr la mimesis pura, radica en la observación clara y precisa de lo que se pretende imitar. Todo aquello susceptible de ser mimetizado posee características específicas que lo identifican como ser único e irrepetible. Pero, ¿en qué medida se puede identificar al ser humano como el objeto a ser mimetizado?

El ser humano, por naturaleza, tiende a imitar todo lo que le rodea, entiéndase por esto: desde objetos que le son ajenos en tanto los desconoce, pero cuando le causan una admiración y atracción, los adopta como propios e intenta imitarlos, hasta la imitación de sus propios semejantes. Conforme vamos evolucionando, los seres humanos continuamos esta mimesis de nuestros semejantes a modo de aprendizaje personal y posteriormente de enseñanza a generaciones futuras; cabe resaltar que el aprendizaje lleva consigo la capacidad de comparación con otros seres humanos o con una realidad ya conocida. El sentido de comparación le permite a ser humano poder distinguir entre lo miméticamente bien hecho y lo mal hecho.

La observación que hacemos de nuestros semejantes, debe al igual que los objetos, ser realizada con detenimiento en tanto que cada uno de nosotros somos distintos en nuestro ser y en nuestras costumbres, por lo tanto, abordándola más

profundamente, pueden ser mimetizadas tanto nuestras virtudes como nuestros vicios, todo desde un juicio basado en una perspectiva social.

1.1.2. La comunicación y la identidad colectiva.

El ser humano en su individualidad, ha desarrollado la capacidad de manifestar sentimientos, emociones, pensamientos e inquietudes mediante el uso de objetos naturales o artificiales que se encuentran a su disposición y transformándolos con algún fin, o mediante el uso de sus propias habilidades físicas y racionales. Por otra parte, esta manifestación individual, al conceptualizarla como un “medio de comunicación”, se ve en la necesidad de ser transmitida y comprendida por sus semejantes.

El ser humano, a lo largo de su existencia, ha practicado la comunicación con sus semejantes para lograr la satisfacción de necesidades propias y posteriormente colectivas. Las agrupaciones de seres humanos han permitido que éste logre evolucionar dentro de distintos parámetros de convivencia, los cuales están determinados por características específicas como lo son: las naturales (clima, alimentación, geografía, población de la agrupación, etc.), y por las organizacionales (reconocimiento de capacidades y habilidades, delimitación de tareas, jerarquización en el grupo, etc.)

El ser humano, desde mi concepción, establece su comunicación y su convivencia desde la satisfacción de tres necesidades principales: el

establecimiento de una auténtica identidad propia e inigualable frente a sus semejantes (yo en mi individualidad), la búsqueda del sentido de semejanza con sus semejantes (yo frente a los demás) y finalmente, el sentido de identificación con sus semejantes (yo con los demás).

La evolución de las agrupaciones ha permitido que la convivencia se desarrolle en niveles de población cada vez más grandes, así, a lo largo de la historia, se han creado y adoptado diversos “modelos” de convivencia cuyos nombres también son producto de una evolución: grupos, comunidades, pueblos, sociedades, etc.

1.2. La industria del entretenimiento como medio de comunicación.

Desde mi perspectiva, en el momento en el que lo racional supera a lo instintivo, resulta necesario pensar en la comunicación más allá de la mera transmisión de mensajes, es decir, se genera un desglose del acto en dos líneas principales: los medios y los objetivos.

Los medios.

- La necesidad misma de comunicación, la evolución de los seres humanos y el desarrollo tecnológico, han generado que los medios por los cuales se comunica algo se amplifiquen de manera considerable, explotando tanto la gama de posibilidades que los sentidos humanos pueden ofrecer (en sentido receptor), como las vías físicas-materiales e ideo-conceptuales a

través de las cuáles se comunica (en sentido transmisor), logrando así que los mensajes lleguen eventualmente de manera más clara y contundente.

Los objetivos.

- Por otra parte, el pensamiento individual y colectivo ha dado pie a que toda idea sea susceptible de ser comunicada, por lo tanto, los objetivos mismos de la comunicación se han diversificado igualitariamente.
- Ejemplo: El *medio*, por concepto, es informativo a través de un noticiero, cuyo sentido receptor es el auditivo y visual, y su sentido transmisor es la televisión. Los *objetivos* pueden ser el mantener informada a la gente de los acontecimientos actuales de la comunidad.

Para fines prácticos de mi investigación, expondré de manera concreta lo referente al entretenimiento como medio de comunicación en un contexto contemporáneo, lo cual me lleva a lanzar un cuestionamiento primario: ¿De dónde surge una posible “necesidad” de generar entretenimiento? Esto me genera el pensar en la posibilidad de que la respuesta depende de la observancia de sus objetivos, los cuales considero pueden ser divididos en dos grupos: los que tienen el fin de fungir como meros distractores ante una realidad social, y los que tienen el fin del esparcimiento comunitario ante un estrés y una presión generada por pautas y rutinas laborales y sociales.

Si se considera que los principales objetivos del entretenimiento como medio de comunicación son la diversión, la relajación y el esparcimiento, es posible comprender por qué es que este medio de comunicación ha estado siempre presente en la historia de los seres humanos a modo de “válvula de escape” ante problemas y presiones tanto personales como colectivas.

Resulta interesante puntualizar que el incremento de las problemáticas y las presiones sociales es proporcionalmente directo al incremento de las maneras y los medios en que el entretenimiento ha avanzado. Con el progreso social y tecnológico, hemos sido testigos de que el entretenimiento ha evolucionado de manera potencial al grado de convertirse en un hecho lo suficientemente redituable, económicamente hablando, para generar toda una industria alrededor de él. La amplitud de esta industria ha abarcado tanto las vías por las cuales se hace llegar la información (televisión, radio, internet, prensa, etc.) como los espacios físicos de los que se valen para hacer llegar la información (cines, estadios, centros de convenciones, plazas públicas, parques de atracciones, etc.)

1.3. Los parques de atracciones.

A lo largo de la historia, los parques de atracciones han sido un latente medio de recreo social alrededor del mundo, sin embargo, ¿Qué son los parques de atracciones? El concepto ha sufrido modificaciones en relación directa a las características evolutivas que han adquirido estos lugares, fluctuando desde jardines amplios de convivencia social hasta los modernos parques donde el

derroche tecnológico determina la calidad y el prestigio. La acepción más general que podría definir a los parques de atracciones es la de lugares de esparcimiento social, cuyas instalaciones albergan atracciones mecánicas y espectáculos que tienen por objetivo la diversión y el entretenimiento de las personas que los visitan.

1.3.1. Historia y evolución de los parques de atracciones.

Los parques de atracciones más antiguos de los que se tiene registro se sitúan históricamente en periodo del Renacimiento, cerca del siglo XVI; éstos estaban constituidos por grandes jardines en donde se ofrecían atractivos relacionados a juegos, bailes y fuegos pirotécnicos. El dato del parque de atracciones más antiguo, es el que lleva por nombre “*Bakken*”, se ubica a las afueras de Copenhage, en Dinamarca, y se encuentra en operación desde el año de 1583. “*Bakken* ofrecía paseos guiados por los jardines, bailes, fuegos artificiales y juegos de destreza. Actualmente sigue funcionando y es el parque de diversiones más antiguo del mundo.”²

Ya para el siglo XIX, América entraría en el mapa de los parques de atracciones al construir campos donde se ofrecían atractivos como salones de baile, juegos al aire libre, restaurantes y algunos paseos cerca de los lagos. Posteriormente, a finales del siglo, surgiría un especial interés de los inversionistas con la llegada de la conocida “era dorada de los parques de atracciones”.

² http://www.elclima.com.mx/concepto_y_los_primeros_parques_de_diversiones.htm

Los parques de atracciones entraron en su era dorada en la exposición mundial de Chicago [en Estados Unidos de Norteamérica] en 1893, donde se presentaron juegos mecánicos como la rueda de la fortuna y montañas rusas. Al año siguiente un inversionista llamado Paul Boynton inauguró el primer parque de atracciones moderno al sur de Chicago con el nombre de “*Paul Boynton's Water Chutes*”, en donde por primera vez se cobró la admisión general para el área en la que ubicó los juegos mecánicos. Este parque inspiró a otros pioneros de la industria a abrir parques similares, como “*Coney Island*” en Nueva York, abierto en 1895 y que resultaron un éxito inmediato.³

Ya en el siglo XX, con la creación de “*Disneyland*” en los años cincuenta y con la aparición de “*Six Flags Over Texas*” en los años sesenta, se da inicio a la segunda era dorada, en donde la popularidad de los mismos crecería al grado de generar una industria altamente competitiva entre cadenas de parques de atracciones que luchan, hasta hoy día, por poseer las mejores instalaciones y las mejores atracciones mecánicas y espectaculares, buscando el liderazgo tecnológico en el mercado internacional.

³ VARGAS AGUILAR, CARLOS E., “Una historia de alegrías y emoción. La historia de los parques de diversiones”, *Zona Q.* n° 4, (2002).

1.3.2. Clasificación moderna de los parques de atracciones.

La evolución de los parques de atracciones ha permitido que desde la Era Moderna (Siglo XX) estos lugares de esparcimiento social sean clasificados a partir de dos nomenclaturas derivadas de términos anglosajones. A continuación desarrollaré ambos conceptos.

- Theme parks o parques temáticos. Se entiende por este término a aquellos parques que por oferta de entretenimiento y por estructura física están divididos en secciones propiamente delimitadas en donde predominan temáticas específicas, tal como lo propuso inicialmente el empresario y visionario Walt Disney.

Cuando se abrió “*Disneyland*” en 1955 muchas personas no creyeron que funcionaria pues no ofrecía los tradicionales juegos de un parque de diversiones, pero Disney introdujo un nuevo concepto: el parque temático, que se encuentra dividido en áreas cada una con una temática diferente, con ambientación y escenografía adecuada a cada una de las épocas o mundos que se quieren representar.⁴

El progreso de los parques temáticos propició que no sólo fuesen las zonas físicamente delimitadas las que tuviesen una temática, sino que todo aquello que estuviese dentro de la zona lo poseyera, principalmente las

⁴ *Ibidem*

atracciones. La tematización es el pilar principal de este modelo de parques de atracciones en donde “la magia” gira en torno al perfecto acorde de todos los elementos de cada zona en relación al tema que se propone (vestuarios, escenografía, jardinería, espectáculos, atracciones, restaurantes, etc.)

- *Amusement parks* o parques de diversiones. Por lo contrario a lo que un parque temático propone como forma de entretenimiento, los parques de diversiones enfocan su oferta en atracciones mecánicas que no siguen líneas temáticas propias de una zona entera pero que, en algunos casos, pueden proponer una temática exclusiva de sí misma. Los principales representantes de este tipo de parques de atracciones son las cadenas: “*Six Flags*”, “*Cedar Fair*”, “*Busch Gardens*” y “*Paramount*” que tienen representación en países como Estados Unidos de Norteamérica, Canadá, Australia, España y México.

El público o “*target*” al que van dirigidos tanto los parques temáticos como los de atracciones está directamente relacionado con el tipo de atracciones mecánicas que ofrecen, lo cual puede clasificarse en tres grupos: atracciones familiares (son juegos mecánicos cuya intensidad es muy baja, y permite que virtualmente se suban desde recién nacidos, hasta personas de la tercera edad), atracciones infantiles (son juegos mecánicos para edades de infantes, promedio de dos a trece años), y finalmente las atracciones extremas (son juegos de alta

intensidad, diseñados para personas de catorce a sesenta y cinco años en promedio, pero que principalmente gocen de buena salud.)

En la Era Moderna, la ya industria de los parques temáticos y de diversiones, ha apostado en aumentar la oferta atractiva mediante la adición de espectáculos en vivo con lineamientos diversos como el canto y la danza, y de atracciones que complementan a los juegos mecánicos, tal es el caso de las “Atracciones de terror” o “Casas de sustos” como son comúnmente conocidas.

CAPÍTULO II

LAS ATRACCIONES DE TERROR

2.1. ¿Qué son las atracciones de terror?

Las atracciones de terror son, por definición, espectáculos en vivo albergados dentro de edificios o instalaciones diseñadas y construidas bajo características especiales, cuyos objetivos principales son el generar diversión a partir de la estimulación sensorial y emocional del visitante, provocada por la exposición a temáticas específicas que están directamente relacionadas con aquello que, en términos generales, causa miedo, inseguridad y resistencia en los seres humanos.

Las temática y las características del espectáculo presentado en una atracción de terror, determinarán el nivel de intensidad de la misma y por consiguiente el tipo de público al que van dirigidas. Las atracciones de terror en los parques de diversiones pueden estar sujetas a una clasificación dividida en dos tipos: de corte familiar o de corte extremo.

Sin embargo, el éxito o el fracaso de una atracción de terror no está determinado única y exclusivamente por el nivel de intensidad del espectáculo que ofrece, sino también por dos aspectos que resultan ser los pilares para el correcto desarrollo de la atracción: el miedo y el factor sorpresa.

2.2. El miedo y el factor sorpresa.

¿Qué es lo que hay detrás de una atracción de terror, esencialmente hablando? ¿Qué es lo que como espectáculos las vuelve efectivas e incluso atractivas? Estos son cuestionamientos que surgen al indagar cuál es el punto de

partida de cualquier atracción de terror sin importar su temática. El miedo y el factor sorpresa son conceptos que, abordados desde un punto de vista psicológico, explican la funcionalidad de dichos espectáculos.

2.2.1. La amenaza y la defensa.

La evolución del ser humano en sentido de la relación con sus semejantes y con las condiciones que lo rodean, le han permitido determinar, desde su experiencia, estados de bienestar a partir del conocimiento y del dominio o control de las mismas. Cuando los seres humanos logran identificar un cambio repentino de las condiciones “normales” y que el control está fuera de su alcance, se genera por naturaleza y en sentido de supervivencia, un estado de alerta.

De acuerdo al modelo desarrollado por el psicólogo estadounidense Michael Fanselow, llamado “*Modelo Fanselow*”, la reacción del organismo de los seres humanos ante las amenazas está compuesto de tres fases: la primera hace referencia a las reacciones de atención, orientación y análisis, a partir de un estado vigilante del o de los estímulos amenazantes; la segunda fase se relaciona con el estado de alerta que genera una reacción de defensa preparatoria ante los peligros de la amenaza; finalmente, la tercer etapa es el desencadenamiento directo de las acciones (físicas) de defensa activa del sujeto ante la amenaza.

Abordando directamente la última etapa del “*Modelo Fanselow*” que aborda a la defensa como acto reactivo, entiendo que:

La respuesta de defensa suele estar provocada por estímulos muy intensos o potencialmente dañinos y posee una función protectora frente a ellos, al atenuar los “*inputs*” [impulsos] sensoriales y facilitar las reacciones de retirada o lucha. En estas situaciones, los humanos reaccionan con percepción subjetiva de miedo, acompañada de un abanico de respuestas defensivas como la inmovilización y la lucha o la huida.⁵

Y por consiguiente, tanto la ansiedad como el miedo, son respuestas emocionales directas ante el peligro de amenaza. Sin embargo, ¿qué es y cómo funciona el miedo?

2.2.2. El miedo.

El miedo como estado emotivo, es la materia prima conceptual y por lo tanto intangible, en torno a la que se desarrollan múltiples temáticas que serán el sustento y la estructura de los espectáculos de las atracciones de terror. Una vez analizados los conceptos de amenaza y defensa, y comprendida su relación como “pivote” de esta emoción, prosigue comprender psicológicamente qué es y su funcionamiento en el organismo de los seres humanos.

“[...] el miedo es una emoción de tipo defensivo provocada por la aparición (real o simbólica) de un estímulo que supone una amenaza, real o imaginada, para el sujeto. El miedo, por tanto, tiene la función de proteger al organismo de peligros

⁵ SANCHEZ NAVARRO, JUAN PEDRO, José María Martínez Selva, “Reactividad fisiológica periférica y actividad cerebral en las fobias específicas”, *Escritos de Psicología*. Vol. 3, n° 1, (2009), p. 44.

potenciales para su supervivencia.”⁶ El miedo provoca, como cualquier otro estado emotivo, una modificación física y anímica (traducido en conducta) que, en este caso, está directamente relacionada con dos posibles reacciones concretas: el enfrentamiento (confrontación) o la huida.

El miedo resulta atractivo e incluso necesario para los seres humanos ya que lleva consigo una función adaptativa ante circunstancias diferentes a las dominadas y reafirma, a su vez, nuestro natural estado de supervivencia y la prolongación de la presencia de los seres humanos como especie.

2.2.3. Los reflejos defensivos.

El “factor sorpresa” o “acto sorpresivo” es el hecho tangible, real, concreto y efectivo en las atracciones de terror. La calidad y las cualidades de los actos sorpresivos son los que determinarán, a su vez, la calidad de la atracción como espectáculo en vivo. La psicología explica, de algún modo, que el factor sorpresa está determinado por reflejos defensivos divididos en dos grupos:

- Respuesta a sobresalto. El sobresalto como respuesta, refiere a la reacción del organismo que se genera por la repentina aparición de estímulos de alta intensidad. La magnitud del sobresalto es directamente proporcional al valor

⁶ *Ibidem*, p, 44.

emocional del contexto (nivel de significancia en el visitante de la temática de la atracción de terror, en este caso) en el cual se produce el estímulo.

Al comprender que los organismos establecen un estado de alerta ante la amenaza de la ruptura del equilibrio, que lleva consigo la pérdida de un control, el psicólogo estadounidense Peter J. Lang, explica mediante el “*Modelo Priming Motivacional*”, que cuando las personas se encuentran, a partir del sobresalto, en un estado emocional defensivo, las representaciones de los estímulos relacionados con el miedo se encuentran potenciadas en comparación con la dimensión real del estímulo, lo cual genera que la capacidad de reacción sea más rápida y efectiva a que si se está en un estado emotivo apetitivo, el cual, en sí, no representa ningún peligro para el organismo.

La observación de imágenes de contenido desagradable por esencia misma o por significancia contextual, generará por consiguiente un estado emotivo defensivo y reactivo.

- Respuesta cardiaca. Después de múltiples estudios en donde se observaron las respuestas orgánicas ante un estado defensivo, se determinó que éste está relacionado directamente con la modificación de la frecuencia cardiaca. Los estímulos relacionados con la alteración cardiaca son múltiples, siendo los más relevantes el sentido visual y el auditivo.

La respuesta defensiva, en forma de aceleración cardiaca, no aparece en el momento en el que se está produciendo la entrada de

información, sino más adelante, cuando el sujeto percibe (consciente o inconscientemente) el estímulo como amenazante. Este componente acelerativo de la respuesta a imágenes aversivas tiene la función de preparar al organismo para una respuesta motora.⁷

Sin embargo, ¿de dónde surge llamar a estos espectáculos como “atracciones de terror” y no como “atracciones de miedo”? la respuesta se divide en dos parámetros: en uno teórico y en uno práctico.

Teóricamente, no se puede establecer al miedo y al terror como conceptos independientes en tanto que el primero, como ya se explicó, es la emoción pura y el segundo es una variante de dicha emoción. El terror es el nivel más elevado del miedo como emoción; éste está relacionado con estados elevados de inseguridad ante circunstancias específicas cuya respuesta automática es el rechazo y, eventualmente, la búsqueda de estabilidad mediante la huída; usualmente el terror se manifiesta ante la exposición a imágenes con un nivel de crudeza elevado.

En la práctica, la industria alrededor de este tipo de espectáculos, decide denominarlas bajo la línea de “atracciones de terror” justo por lo que por definición representa: el nivel más elevado del miedo, y porque en cuestión mercadológica, resulta más atractivo utilizar la palabra “terror” que “miedo”.

Cabe resaltar que la decisión de llamar a este tipo de atracciones como de “terror” es propio de aspectos culturales de ciertos países, ya que si observamos

⁷ *Ibidem*, p, 45.

al país en donde surge esta industria (Estados Unidos de Norteamérica), culturalmente no definen a estas atracciones como de “miedo” o “terror”, sino que las clasifican en general bajo el término de “*Scare attractions*”, que por traducción se define como “atracciones de sustos”.

2.3. La industria de las atracciones de terror.

A lo largo de la historia de las atracciones de terror, estas han funcionado a partir de la satisfacción de los soportes generales previamente mencionados, sin embargo, su evolución radica no en la modificación de su estructura primaria, sino en el cómo es que los diseñadores de las atracciones han hecho llegar el terror a los visitantes sin que las mismas pierdan su interés y su eficacia.

El hecho de espantar a alguien podría parecer, visto desde lo superficial, un pensamiento que se transforma en una acción cotidiana y sin mayor trascendencia, no obstante, hay personas que han gustado de indagar a tal profundidad, que han sublimado el acto de espantar, generando una industria alrededor del tema. Pero, ¿a qué retos de enfrentan los diseñadores de las atracciones de terror?

Con el pasar de las generaciones, las sociedades han establecido códigos de comunicación cada vez más permisivos frente a temas que en la antigüedad se mantenían bajo medidas de restricción. La lucha por la libertad de expresión es uno de los escudos tras los que se ha justificado el hacer más accesible la información a la sociedad, no obstante, los modos en que muchas veces se hace

visible la información están cargados de niveles de crudeza que llevan consigo tintes de violencia verbal y física.

El hecho de que la violencia como tema ya no se restrinja a públicos adolescentes y adultos, ha permitido que sus alcances se amplíen a etapas de formación y aprendizaje, como lo son los infantes. Las vías mediante las que la violencia se ha esparcido se han ampliado igualitariamente (televisión, caricaturas, cine, videojuegos, publicidad, etc.) haciendo que la tolerancia social ante imágenes perturbadoras ceda al grado de hacer parecer esta información como algo normal y cotidiano.

En la actualidad, la sociedad como órgano, demanda no sólo la presencia de violencia, sino que su tratamiento visual sea cada vez más crudo y tajante, esto ha causado por consiguiente, que la capacidad de asombro disminuya y que los códigos de comunicación sean cada vez más agresivos. Este es uno de los retos más importantes que han tenido que asumir los contemporáneos diseñadores de atracciones de terror.

La disminución de la capacidad de asombro ha generado en la industria de las atracciones de terror la necesidad de nuevas y más contundentes maneras de asustar para asegurar la eficiencia de sus diseños, lo cual ha traído como consecuencia que el nivel de intensidad de las atracciones de terror se diversifique desde las dirigidas a un público familiar hasta las de terror extremo.

En la actualidad, la fórmula para la eficacia de los espectáculos, se ha diversificado en atracciones que incluyen modalidades que vuelven más “real” la

experiencia, ejemplo son las que, dentro de sus características de operación permiten el contacto físico entre actores y público o las que explotan las capacidades receptoras de los espectadores mediante elementos ante los que son sensibles cuatro de los cinco sentidos humanos: vista, oído, olfato y tacto.

La industria ha evolucionado a tal grado que se han gestado empresas alrededor del mundo especializadas en el estudio, diseño y construcción de este tipo de atracciones, en las que el derroche tecnológico es su punto de partida, tal es el caso de "*The Sudden Impact! Entertainment Company*."⁸ quienes son líderes en la industria teniendo presencia en diferentes países, creando atracciones de terror y de interacción en vivo basadas en temáticas ofrecidas por películas. O el caso de empresas que apuestan por atracciones de terror desarrolladas en espacios escénicos alternativos a los edificios cotidianos que las albergan, tal es el caso del espectáculo "*Explorando el miedo: Circuito de leyendas*.", que tuvo como locación el bosque del club deportivo "Monte Sur" al sur de la Ciudad de México, en el año 2011.

Después de haber definido a las atracciones de terror, e identificado y desarrollado los elementos que le dan base y soporte, surge mi interés por indagar la posibilidad de que, a partir de un conocimiento profesional del Teatro y de su comparación con la operación de las mismas, éstas puedan ser consideradas un hecho escénico puntualizando qué de teatral hay en ellas.

⁸ Para más información sobre esta empresa: <http://www.suddenimpactentertainment.com/>

CAPÍTULO III

LA TEATRALIDAD EN LAS ATRACCIONES DE TERROR

3.1. El fenómeno teatral como acto social.

El sociólogo de origen francés, Jean Duvignaud, expone en su libro “*La sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas.*”, sobre la relación que él encuentra entre la sociedad y el fenómeno teatral a lo largo de la historia, partiendo de esquemas específicos que no escapan de toda sociedad ni de toda representación teatral. Sin embargo, no aborda de manera particular al arte teatral sino hasta después de explicar que las disciplinas artísticas pueden dividirse de acuerdo al tipo de relación establecida entre el objeto artístico y el espectador.

3.1.1. **El arte vivo.**

El arte en la sociedad se manifiesta de muy diversas maneras, sin embargo, exceptuando al teatro, al canto y a la danza, las demás expresiones artísticas tienen el común denominador de que el objeto artístico se aleja tanto de su creador como de su espectador, es decir, se establece un triángulo conformado por el autor, el objeto y el espectador, lo cual genera un distanciamiento y una experiencia “no viva”. El teatro, el canto y la danza, son experiencias artísticas en donde se provoca una reacción emotiva viva y latente en el espectador, que va más allá de la que pudiese generar cualquier otro arte, en tanto que el acto artístico es desarrollado en vivo, a la par de que el autor-creador y el objeto artístico son el mismo.

Sin embargo, ¿Qué es y de qué trata el teatro? Desde mi perspectiva, el teatro como hecho artístico trata de la vida misma expresada a partir de las relaciones de los seres humanos con sus semejantes. El teatro a nivel esencial está forjado por dichas relaciones y por conflictos entre los personajes generados a partir de: circunstancias específicas propuestas en la trama de la obra y del carácter específico de cada personaje. La complejidad en sentido de riqueza que poseen los seres humanos es lo que permite la sublimación del carácter de los personajes en pro de la exposición de los conflictos y de su posible solución.

El teatro, es el directo resultado de la evolución de la literatura escrita a la acción social. En el teatro, el ser humano adquiere la posibilidad de encarnar al propio texto y de esta manera, darle vida. El hecho teatral está caracterizado por ser un acto social, en tanto que se encarga de la exposición de las creencias y las pasiones humanas, a través de personajes cargados de una realidad visible que les otorga su propio peso como reflejo de una sociedad viva.

“El hecho teatral va, constantemente, más allá de la escritura dramática, porque la representación de los papeles sociales, reales o imaginarios, provoca una protesta, una adhesión, una participación [social] que ningún otro arte puede provocar [...]”⁹ Sin embargo, lo que resulta aún más atractivo del hecho teatral, es que su práctica está forjada por diversos aspectos que le dan vida, éstos yo los clasifico en dos órdenes: los aspectos humanos (el texto teatral, la puesta en

⁹ DUVIGNAUD, JEAN, *Sociologie du théâtre. Essai sur les ombres colectives*, París, Presses Universitaires de France, 1965 (tr. de Luis Arana, *Sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1966), pp. 9-10.

escena, el juego de los actores, la propuesta de dirección, etc.), y los aspectos técnicos (la iluminación, la escenografía, el audio, la utilería, etc.)

En el teatro, puede estarse realizando la representación de la misma obra en lugares distintos, lo cual va a provocar que el manejo de los aspectos humanos y técnicos, sean distintos. Estas diferencias que varían de montaje a montaje, son las que hacen moldeable al teatro y por lo tanto, una experiencia viva y única. El modo de proyección de los aspectos-elementos de la práctica teatral, determinarán el nivel y la calidad de relación con la sociedad.

3.1.2. **La ceremonia social y la ceremonia teatral.**

Las personas se relacionan entre sí mismas mediante lo que Jean Duvignaud nombra como “actos colectivos de participación”.¹⁰ Dichos actos sociales pueden ser de diversos tipos, dependiendo del tipo de actividad que vaya a ser realizada. Por lo común, en un marco de relaciones sociales, a los actos colectivos de participación también se les llama: ceremonias.

Las ceremonias, son el reflejo de un momento específico de convivencia social, en las cuales, las personas desempeñan papeles que van de acuerdo a roles sociales específicos que les toca representar por un tiempo determinado (en relación a la duración de la ceremonia). Dentro de la ceremonia, los roles pueden ser de tres tipos: los elegidos a voluntad propia, los impuestos por la sociedad

¹⁰ *Ibidem*, p, 13.

misma y los que son representativos de una tradición social. La participación de las personas en una ceremonia se ve determinada por la jerarquía e importancia del rol que interpretan.

Las ceremonias, de acuerdo a las características que acabo de mencionar, parecieran ser idénticas a las representaciones teatrales, sin embargo, existen ciertos elementos que establecen una marcada diferencia entre lo que Jean Duvignaud define como “ceremonia social” y como “ceremonia teatral o dramática”, los cuales son:

Ceremonia social.

- Las ceremonias sociales pueden generar muchos y muy diversos tipos de roles, e incluso, modificarlos durante la ceremonia, según convenga al desarrollo de la misma.
- La ceremonia social afirma el “dinamismo” de sus roles para permitir así la flexibilidad de poder modificar las estructuras sociales.
- La ceremonia social fomenta la participación directa tanto de los ejecutantes de los roles como de los observadores de la ceremonia, quienes al final, también fungen un rol.
- Durante el desarrollo de una ceremonia social, una persona puede representar a más de un rol social en momentos distintos, nunca encimándolos.

- El sentido de identificación tanto del lugar físico donde se desarrolla la ceremonia social como de sus medidas, determina el tipo y la calidad de la ceremonia, en tanto que éste debe ser un lugar que colectivamente sea representativo del tipo de ceremonia que se realiza y de que, dicho espacio, resulta ser una extensión de la participación colectiva.

Ceremonia teatral o dramática.

- En la ceremonia teatral tradicional no existe la libertad de poder generar nuevas circunstancias en tanto que el dramaturgo dejó establecidos en su texto roles específicos que no pueden modificarse.
- Las ceremonias teatrales contemporáneas amplían las posibilidades de generar nuevas circunstancias referentes a los roles y al desarrollo anecdótico, tal es el caso de la improvisación.
- La ceremonia dramática es ficticia en tanto que tiene la posibilidad de exaltar el logro del objetivo o de la solución del conflicto, permitiendo así, que la poesía dramática se explaye, por lo tanto, “[...] la ceremonia teatral carece de eficacia real, porque se ha roto el círculo de la espontaneidad, la libertad activa del hombre y la realización de esa acción en la trama concreta de la vida [...]”¹¹ Esto separa la imitación de la acción, de la acción real. En el acto teatral, la espontaneidad puede surgir no del espectáculo en

¹¹ *Ibidem*, p, 15.

sí (ficción) sino de las circunstancias únicas y auténticas que rodean al desarrollo del mismo.

- La ceremonia teatral, se encierra en una contemplación concreta en donde se pueden sublimar (exaltar) mediante imágenes y símbolos específicos, elementos estéticos relacionados con una aparente realidad dentro de su ficción, de esta forma, “[...] la ceremonia dramática es, por definición, una ceremonia social diferida, suspendida, retenida. El arte dramático sabe que se encuentra al margen de la realidad concreta.”¹² Así, también se observa que la participación de los espectadores es retenida y delimitada por los símbolos e imágenes que le son permitidas observar durante el desarrollo de la obra.
- Para el desarrollo de la ceremonia teatral, debe existir un espacio escénico indicado en el cual se delimite en dónde estarán los espectadores y en dónde estarán los ejecutantes (actores). He aquí en donde el espectador debe recibir los códigos propuestos por el ejecutante, y éste debe de generar en el espectador un sentido de credulidad para que se establezca el puente de comunicación e identificación del espectador con lo que está sucediendo en escena. “La esencia del teatro no es, pues, la inmóvil contemplación de un ser: presupone una realización dinámica entre el ejecutante y es espectador [...]”¹³

¹² *Ibidem*, p, 16.

¹³ *Ibidem*, p, 29.

- La ceremonia teatral, puede producir un efecto catártico en el espectador en tanto que dicho acto sublima en este caso las pasiones y los deseos humanos, llevando al espectador a un sentido de identificación en su individualidad o en su faceta como integrante de una sociedad.

Tanto la ceremonia social como la teatral, tienen la similitud de que van dirigidas a una sociedad que será partícipe del acto, la diferencia, radica en el nivel de participación en tanto que una la provoca directamente (la social) y la otra, retenida y ficticiamente (la teatral).

Todo tipo de ceremonia, al final, refleja su importancia en tanto que confirman el “sentido de existencia y de vida colectiva” del ser humano, sin embargo, yo pienso que las ceremonias van más allá, reflejando tres aspectos que considero son fundamentales para el ser humano en sociedad: el sentido de identidad frente a otros integrantes de una comunidad, el sentido de identificación con esa comunidad y el sentido de pertenencia a esa comunidad.

3.1.3. Teatro y sociedad.

El teatro refleja a través de un solo individuo, o de algunos pocos, la experiencia maximizada de un grupo social completo y complejo en sí mismo. No se trata de abordar al ser humano en su individualidad solamente, sino de abarcar

más allá, manteniendo latente la posibilidad de que ese ser y lo que siente, es reflejo de una sociedad en general o de un grupo en específico.

El nexos entre el teatro y la sociedad, expresado a partir de los efectos que crea la obra sobre el público, puede no lograrse en su totalidad de acuerdo al sentido con el que fue concebida la obra (dándole más peso a su valor estético por corriente artística, que por el hecho del efecto social de lo representado) o porque lo planteado como trama de la obra no va encausado a provocar una reacción consecuente con las necesidades del público de la época. “[...] resulta precisar las correlaciones que existen entre las diversas formas de la práctica en el teatro y las formas de la experiencia de los hombres en los distintos tipos de sociedades y de agrupaciones. La aventura del teatro es la de un arte que cambia de función y hasta de naturaleza.”¹⁴

El teatro como acto dramático, no se limita solamente al reflejo literal de las circunstancias sociales que se están viviendo en una época determinada y en una sociedad en específico, sino que, como hecho artístico, el autor va más allá de la literalidad y hace que su obra dramática no sea sólo el reflejo de una necesidad social, sino que escarba más a profundidad en las emociones y complejidades del ser humano, hecho que hace que su obra resulte dinámica y universal.

El debate sobre la localidad y la universalidad del teatro ha sido un tema de larga discusión, sin embargo, desde mi perspectiva, lo que resulta ser más importante, es el contemplar que el teatro bien hecho resultará local (hablando de

¹⁴ *Ibidem*, p, 51.

la época en que fue escrito) en tanto el desarrollo de la anécdota, pero, a su vez, será universal en tanto se reconozca que los impulsos esencialmente emotivos de los personajes son tan iguales a los que podría sentir cualquier persona que viva en un contexto espacial y temporal distinto.

Jean Duvignaud, explica que la valorización de textos dramáticos de épocas anteriores a la actual y la pretensión de montarlos en la actualidad, será válida en tanto se reconozcan las circunstancias dramáticas y sociales de la época en que fue escrita la obra y pretendan, en la medida de lo posible, adecuarse a las necesidades de la sociedad actual, es decir, no existe la necesidad estricta de retomar montajes clásicos para una sociedad actual, ya que, seguramente, no tendrán un efecto en tanto que ahora las inquietudes sociales son otras, sin embargo, no debe perderse la esencia temática de la obra.

Las sociedades a lo largo de su existencia, han evolucionado de acuerdo a la búsqueda de la satisfacción de necesidades comunitarias propias de ese momento. El teatro como hecho social, también debe de ser susceptible de evolucionar a razón de que es un acto realizado por y para la sociedad misma.

3.2. Las atracciones de terror como acto teatral.

La observación y el análisis teórico-práctico de los elementos que vuelven teatral un acto es lo que me permite pensar en la posibilidad de que las atracciones de terror pueden ser consideradas actos teatrales. Para ser más específico respecto a ello, desarrollaré un cuadro comparativo entre los aspectos

generales que comprenden a un acto teatral y los propios en una atracción de terror.

Los actos teatrales.	Las atracciones de terror.
<i>LA CONCEPCIÓN ESCÉNICA</i>	
Se pueden desarrollar en espacios escénicos (edificios teatrales) que están diseñados y contruidos especialmente para cumplir con las necesidades generales de este tipo de espectáculos.	Los espacios escénicos de las atracciones de terror son edificios o locales igualmente diseñados y contruidos especialmente para cumplir con las necesidades generales de las atracciones.
Se pueden desarrollar en espacios escénicos alternativos a los convencionales, con la adaptación y acondicionamiento del mismo para el desarrollo de la puesta en escena.	El espacio escénico de las atracciones de terror puede ubicarse en locaciones alternativas a los edificios convencionales, adaptados y acondicionados a las necesidades de la atracción.
Especialmente, la anécdota de una obra de teatro se desarrolla en diferentes lugares (dependiendo del texto y del montaje) generados y adaptados en un mismo escenario.	Especialmente, las atracciones de terror están constituidas por escenarios contiguos (escenas) que en conjunto conforman el montaje de la atracción, ubicado en un solo edificio o local.
La puesta en escena consta de un diseño escenográfico, de iluminación y	Las atracciones de terror poseen un diseño de escenografía, iluminación y

<p>audio, acorde a la propuesta de montaje de la obra.</p>	<p>audio que complementa la atmósfera de cada espectáculo.</p>
<p>Las funciones de las obras de teatro cuentan con una duración específica; ésta variará de acuerdo a cada obra y a cada montaje. Se pueden programar, de acuerdo a la duración de la obra, varias funciones en un solo día con intervalos de descanso entre una y otra.</p>	<p>En las atracciones de terror, la duración del espectáculo (función) está delimitada al tiempo que los espectadores tardan en completar el recorrido de la atracción. Las funciones del espectáculo no tienen intervalos de duración, por lo tanto se dividen en dos grupos:</p> <p><u>Continuas.-</u> dependiendo de la cantidad de grupos de visitantes que estén esperando turno de entrar a la atracción</p> <p><u>Simultáneas.-</u> dependiendo de la cantidad de grupos que estén haciendo el recorrido al mismo tiempo en diferentes secciones de la atracción.</p>
<p><i>EL ACTO ESCÉNICO</i></p>	
<p>La ficción en una representación teatral es exclusiva de lo que se representa, pero el acto mismo de representación es real en tanto que sucede en el aquí y en el ahora.</p>	<p>La ficción en las atracciones de terror radica en la representación que se está haciendo, mas las acciones específicas son reales en tanto que suceden en el aquí y en el ahora.</p>
<p>Las representaciones de los actos teatrales, a pesar de poseer una</p>	<p>Las atracciones de terror poseen una estructura de acciones que</p>

<p>estructura dramática concreta de sucesión de acciones, son espectáculos en vivo susceptibles de padecer contratiempos propios de las circunstancias que están sucediendo en ese momento. Los actos teatrales son únicos e irrepetibles en tanto que son realizados „en vivo“.</p>	<p>complementan el desarrollo del espectáculo, sin embargo, el hecho de ser espectáculos de interacción „en vivo“, puede generar nuevas acciones que modifiquen temporalmente el desarrollo del espectáculo, mas no su esencia.</p>
<p><i>LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA</i></p>	
<p>La obra de teatro, como texto dramático, propone una ficción que si bien trata de una realidad que le es semejante al espectador, resulta ficticia en tanto fue inventada para representar y resaltar diversos aspectos de las relaciones humanas.</p>	<p>En las atracciones de terror, la ficción propuesta en su dramaturgia puede ser reconocible por los espectadores por semejanza de realidades o puede proponer una realidad fantástica y, por lo tanto, ajena al espectador como ser humano.</p>
<p>Los actos teatrales en general, requieren de un texto desarrollado por un dramaturgo que está, desde una perspectiva básica, conformado por un tema y una anécdota; este texto es el que será analizado e interpretado en escena por los actores. La improvisación no requiere de un texto teatral, sino de argumentos concretos que serán el pivote para un desarrollo anecdótico propuesto por los actores.</p>	<p>Las atracciones de terror cuentan con su propia dramaturgia en donde se plantea principalmente la temática del espectáculo y la anécdota (contexto) del mismo. Esta dramaturgia es la que utilizará el director de escena con sus actores y la que estos últimos usarán para hacer su respectiva construcción de personaje.</p>

<p>En los actos teatrales, el espectador se vuelve partícipe del tema y la anécdota a la par del desarrollo de la función de teatro.</p>	<p>En las atracciones de terror, al público se le hace partícipe de la anécdota antes de que el espectáculo inicie, por lo cual, su participación es más directa en tanto que posee un previo conocimiento de los acontecimientos. El objetivo de su rol no es sólo de observador (testigo), sino de colaborador en la ejecución del espectáculo.</p>
<p><i>LA CONCEPCIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVA</i></p>	
<p>El teatro es un acto lúdico en el que se propone un juego, en éste los roles que se adquieren se dividen en dos grupos: <u>Los transmisores:</u> el equipo creativo en un montaje y principalmente los actores cuyo rol dependerá del argumento de la obra. <u>Los receptores:</u> el público partícipe de lo que los actores proponen.</p>	<p>En las atracciones de terror también hay un juego lúdico con roles transmisores y receptores, sólo que en el caso de estos últimos, pueden no sólo ser un público alejado de la ficción propuesta por la atracción, sino que también pueden fungir un rol más específico. Ejemplo: el público interpretará el rol de militares que deben rescatar a agentes resguardados.</p>
<p>Los montajes teatrales cuentan con un equipo creativo encargado del diseño y un equipo de realizadores que „materializarán“ los diseños.</p>	<p>La construcción de las atracciones de terror cuenta con diseñadores y realizadores, sólo que a diferencia del teatro, en éstas se cuenta también con</p>

	un arquitecto que diseñará el local y la distribución espacial de los elementos dentro del mismo.
Las obras teatrales cuentan con un director de escena quien es el líder creativo, quien trabaja directamente con los actores en el escenario y quien marca la ruta a seguir durante el proceso de montaje.	Las atracciones de terror cuentan con un director de escena, el cual „monta“ el espectáculo con los actores. Usualmente, éstos fungen a la par el rol de supervisores actorales durante el tiempo en que esté operando la atracción.
Los actores realizan un análisis tanto racional como emotivo del personaje para poder comprender y asimilar las sus características e interpretarlas en el escenario.	Los actores en las atracciones de terror realizan un proceso de construcción de personaje conjunto (si son similares por estructura, ejemplo: vampiros) o individual (si interpretan un personaje específico, ejemplo: la condesa vampiro)

Una vez explicado mediante el cuadro comparativo anterior que las atracciones de terror, por concepción general, pueden considerarse un acto teatral, surge la posibilidad de desestructurarlas como espectáculo para analizar cada una de sus partes a partir de algunos preceptos teatrales establecidos, como lo son: el espacio escénico, la dramaturgia, la actuación y la dirección escénica.

CAPÍTULO IV

EL ESPACIO ESCÉNICO EN LAS ATRACCIONES DE TERROR

4.1. El espacio y el acto teatral.

La semióloga de origen alemán, Erika Fischer-Lichte, aborda en su libro “*Semiótica del Teatro*”, el estudio que desarrolló para establecer, desde un punto de vista semiótico, los elementos que conforman al texto y al hecho teatral, contemplando dentro de este último, la presencia del espacio escénico.

Los espacios teatrales son edificaciones realizadas por las sociedades cuyos principales objetivos son el cumplir con las necesidades específicas de la representación y la satisfacción de los códigos de comunicación propios del acto teatral, todo esto a partir de un diseño y construcción arquitectónica específica; alternativamente, su diseño representa de manera simbólica patrones culturales (valores e ideología) y de estructura social propios del periodo histórico en el cual el edificio teatral fue edificado. Cuando los actos teatrales son realizados en espacios que fueron social y arquitectónicamente concebidos para la representación, el resultado se potencializa dada la concordancia entre estos dos aspectos: el espacio y la representación.

Sin embargo, los actos teatrales también pueden ser llevados a cabo en espacios que por concepción no fueron creados para la representación teatral y que, por lo tanto, poseen características de diseño destinadas al cumplimiento y satisfacción de necesidades completamente diferentes. Cuando los actos teatrales son realizados en lugares distintos, la representación debe ceñirse a las características espaciales propias del lugar intervenido y éstas, a su vez, están

relacionadas con la o las funciones sociales que le fueron determinadas. De manera consecuente, se generará una lectura diferente del espectáculo en tanto la representación se ajuste a estos aspectos.

En el entendido de que las sociedades, como órgano vivo, están constantemente en un estado de evolución y de que los espacios teatrales están creados en relación directa con el cumplimiento de normas culturales y sociales propias de periodos históricamente vigentes, Erika Fischer expone que los espacios teatrales propios de épocas pasadas, eventualmente, ya no son funcionales en relación a las necesidades sociales actuales, por lo tanto:

“El teatro hoy necesita esos lugares que pueden justificar su función social cambiante. [...] sólo queda la búsqueda de lugares que a su vez aporten significados que puedan referirse a la función que pretenda cada representación: el teatro ya no debe ser entendido como un ámbito apartado, sino como parte de la vida social de una comunidad; A/X/S [Actor/Representación/Espectador] también deben encontrarse en recintos que aludan a esa vida social.”¹⁵

Si bien cualquier espacio puede ser intervenido para un acto teatral, esto no significa que todos los espacios son los apropiados para llevar a cabo una representación. Con la previa advertencia de que el espacio intervenido generará una lectura diferente del espectáculo dadas sus propias características y objetivos, debe existir, idealmente, una mínima concordancia entre lo que se pretende

¹⁵ FISCHER-LICHTE, ERIKA, *Semiotik des Theaters*, Tübingen, Gunter Narr Verlag Tübingen, 1983 (tr. de Elisa Briega Villarrubia, *Semiótica del Teatro*, Madrid, Arco Libros, 1999), pp. 200-201.

representar y el espacio a intervenir para evitar que la lectura final se aleje demasiado de los objetivos del montaje.

En el caso de las atracciones de terror, en efecto, los espectáculos no están ubicados dentro de espacios previamente diseñados y construidos para satisfacer códigos teatrales establecidos (edificios teatrales), sin embargo, fuera de los espectáculos que sí intervienen lugares cuyos objetivos son otros, los que no lo hacen proponen sus propios espacios valiéndose de determinados preceptos de estructura teatral.

4.1.1. ¿Qué es el espacio escénico?

Por espacio escénico debe entenderse al lugar físico concreto, dentro del espacio teatral preconcebido o adaptado, en donde el actor llevará a cabo la representación del espectáculo. Por otra parte, “La localización del espacio escénico depende de la concepción básica y general del espacio y sobre todo de la coordinación espacial y de su consiguiente relación entre A y S. [Actor y Espectador]”¹⁶

Históricamente, la determinación de las disposiciones de los espacios escénicos refleja un cambio social en sentido de la evolución de los modos en los que los actores se relacionan con los espectadores, sin perder en cuenta que la presencia de un “velo invisible” que separa la escena del público se intensificará o

¹⁶ *Ibidem*, p, 206.

atenuará en relación a la ubicación de dicho espacio. Las características de cada espacio escénico proponen una serie de movimientos físicos viables a ser realizados por los actores, sin embargo, no los determina dado que cada representación hará uso del espacio a su mayor conveniencia.

A diferencia de los edificios teatrales convencionales que poseen una sola disposición de espacio escénico o que, en su versión más contemporánea, son flexibles ofreciendo diferentes posibilidades de disposición de un sólo espacio a la vez; en las atracciones de terror, existen múltiples espacios escénicos delimitados por las características físicas de cada uno de los diferentes escenarios que complementan la totalidad del edificio o local que alberga al espectáculo.

4.1.2. La estética en el espacio escénico.

El semiólogo de origen francés, Patrice Pavis, aborda de manera más profunda en su libro *“Diccionario del Teatro. dramaturgia, estética, semiología”*, al espacio escénico, explicando que éste posee un significante (el lugar físico crudo en donde se llevará a cabo la representación) y un significado (el sentido que adquiere ese lugar a partir de lo sugerido por la puesta en escena), de esta manera, “El espacio escénico es, por lo tanto, doble [en tanto que] muestra lo que concretamente existe [la realidad], pero también remite a lo que él simboliza [la

ficción]”¹⁷ Cabe resaltar que cada puesta en escena, estéticamente, será diseñada de acuerdo a los fines propios de la representación, sin embargo, ¿qué elementos estéticos conforman el significado del espacio escénico? Erika Fischer propone, de manera principal, los siguientes tres:

- Decorado. El espacio escénico es el lugar físico en donde la representación es llevada a cabo, mas el decorado sirve para conocer mediante signos y de manera más concreta: el o los lugares propuestos en el texto (interiores, exteriores; lugares reales o ficticios; etc.), la época en la que la obra está situada (por año o periodo histórico) e incluso, el estado anímico general de la obra o el propio de una escena concreta.

Los signos del decorado, por otra parte, denotan por sí mismos funciones concretas que se dan a entender, éstas se dividen en dos rubros: las funciones prácticas que se relacionan con las características particulares de un espacio determinado (una capilla, una mazmorra, etc.) y con las funciones simbólicas que tienen que ver con situaciones o acciones específicas que podrían realizarse en función del uso práctico del espacio (una coronación, una fiesta, una batalla, etc.) y que eventualmente denotan las características de “*status*” del o los personajes.

¹⁷ PAVIS, PATRICE, *Dictionnaire du Théâtre. Termes et concepts de l'analyse théâtrale*, París, Éditions Sociales, 1980 (tr. Fernando del Toro, *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona, Paidós, 1984), p. 183.

“Ya que el decorado siempre tiene un uso concreto, no es sólo capaz de caracterizar al lugar interpretado en virtud de su formación específica [función práctica], sino también de la acción que pudiera representarse en él [función simbólica]”¹⁸ De esta manera, se establece la relación estrecha entre ambas funciones.

- Accesorios. ¿Qué diferencia al decorado del accesorio? Los objetos ubicados en el escenario (que no la escenografía), por sí mismos, son elementos del decorado; en el momento en el que el personaje hace uso de alguno de estos elementos, se convierten en accesorios en tanto que servirán para el desarrollo de alguna tarea escénica concreta (acción) referente a la escena. Los accesorios como signos pueden adquirir diferentes sentidos de interpretación de acuerdo al uso que se les dé, por ejemplo: cuando son utilizados por un solo personaje, cuando simbolizan la relación entre dos o más personajes, etc. Los accesorios poseen un significado simbólico por naturaleza (el uso común que se les da) sin embargo, el significado puede mutar en tanto se le dé un uso diferente de acuerdo a las características de la escena misma.
- Iluminación. La iluminación, al igual que el decorado, posee funciones prácticas y simbólicas, sin embargo, predominan las simbólicas en tanto que este rubro estético tiene mayor influencia en la sugerencia de diferentes tipos de atmósferas: de temporalidad (día, tarde o noche), de estados de

¹⁸ Op, cit, Fischer-Lichte, p, 210.

ánimo generales o particulares de algún personaje (tristeza, alegría, etc.), del carácter de los personajes, de ideas culturales (la luz a lo bueno, lo oscuro a lo malo, etc.) El diseño de iluminación, incluso, puede generar más de una atmósfera simultáneamente mediante el uso complementario de cuatro unidades: intensidad, color, distribución y movimiento.

Las atracciones de terror hacen uso de los elementos de la estética del espacio escénico bajo el precepto de “tematización”. A nivel general, los modos, los medios y los fines bajo los que se emplean estos elementos a nivel teatral, también se utilizan en el diseño temático y estético de los espectáculos de dichas atracciones.



© Revista Impacto (2013)

Decorado, accesorios e iluminación al interior de *Monster Circus 3D* (2013)



col. priv. Diego Zepeda.

Decorado, accesorios e iluminación al exterior de *Monster Circus 3D* (2013)

Ahora bien, ¿de qué manera se relaciona el previo estudio del espacio y el acto teatral, de la concepción de espacio escénico y de los elementos estéticos que lo complementan, con las atracciones de terror? Para dar respuesta a ello, expondré a continuación cómo es que éstas, a nivel general, están constituidas espacialmente.

4.2. Estructura del espacio teatral en las atracciones de terror.



Las atracciones de terror, por estructura física, están seccionadas en espacios-escenarios contiguos en los que se lleva a cabo la representación del espectáculo, sin embargo, al igual que en los edificios teatrales, existen espacios extras que conforman el “detrás de” del escenario. Para lograr una mayor claridad sobre lo que conforma la estructura física de una atracción de terror, dividiré sus espacios en dos grupos: los escénicos y los no escénicos.¹⁹

Escenarios y espacios escénicos (visibles al público.)

- Entrada. Por entrada se entiende no al lugar físico (puerta) por el que se tiene acceso a la atracción, sino por el primer escenario dentro de la misma

¹⁹ Cabe aclarar que hago uso del concepto „espacio no escénico“ en sentido de zona neutral en la que no es llevada a cabo ninguna representación del espectáculo.

en el que se establece una primigenia recepción, por parte de los visitantes, de los códigos visuales propuestos por la temática del espectáculo. La entrada puede ser, incluso, el único escenario de la atracción visible desde el exterior del edificio donde se alberga la atracción. La decoración y la escenografía de este escenario, idealmente debe ser lo suficientemente atractiva para quien alcance a verla desde el exterior, pero no demasiado contundente como para revelar la esencia del espectáculo.

- Lobby. El “*lobby*” o vestíbulo (por traducción al español),²⁰ es el escenario posterior a la entrada y uno de los más importantes junto con la salida. En él, el público recibe la bienvenida por el actor “*Host*”²¹ del espectáculo. El diseño escenográfico y decorativo de este espacio debe ser especialmente cuidado por dos razones: primero, porque tiene el objetivo de generar imágenes concretas que ayuden a que los visitantes se sumerjan en la atmósfera propuesta por la temática del espectáculo; y segundo, porque usualmente es el espacio en el que los visitantes permanecen más tiempo y que, por lo tanto, tienen posibilidad de observar más a detalle.
- Escenarios generales. Forman el cuerpo escénico-espacial de la atracción en general. Su diseño decorativo, escenográfico y de iluminación responde directamente a la temática del espectáculo y a los espacios propuestos en

²⁰ La mayoría de los términos y conceptos utilizados en las atracciones de terror están concebidos originalmente en idioma inglés dado que fue en países con esta habla en donde se creó esta industria. Para fines prácticos de mi investigación, traduciré los mismos al español.

²¹ El concepto de “*Host*” lo desarrolló en apartado de “La actuación en las atracciones de terror”, en el capítulo V.

la anécdota del mismo, ejemplo: una historia que menciona en su relato la presencia de celdas, cuartos de tortura, y un cementerio. Cada escenario o grupo de escenarios, generarán atmósferas individuales que no romperán con la línea estética general de espectáculo; las atmósferas, idealmente, estarán compuestas por elementos que no sólo estimulen el sentido visual (decoración e iluminación), sino también el auditivo mediante música, el olfativo a través de esencias aromáticas y el sensorial mediante mecanismos de cambio de temperatura o humedad.

- Salida. Es esta el último de los escenarios de la atracción. A nivel espectáculo, su importancia recae en que, usualmente, el clímax se desarrolla en él y por lo tanto, independientemente del nivel actoral, las imágenes generadas por la escenografía y la decoración deben ser contundentes.
- Maze. Se entiende por “*maze*” o laberinto, a la suma de pasillos interconectados que forman el recorrido completo de la atracción, desde la puerta de entrada hasta la puerta de salida. Estos pasillos cruzan por todos los escenarios y es a través de ellos por donde transitarán los visitantes. En las atracciones de terror, el concepto de *maze* se adoptó en dos sentidos: primeramente, por la forma que tendrá en sendero (retorcido como en un laberinto) pero no en sentido de que los visitantes podrán perderse dentro del recorrido, y en segundo, porque al ser un sendero irregular y generar en

el público un estado sensorial alterado, los visitantes de manera usual no hayan el sentido del recorrido y lo asocian con un laberinto.

Por diseño de *maze*, las atracciones de terror se dividen principalmente en dos tipos: aquellas cuyo recorrido es realizado en móviles impulsados eléctrica y mecánicamente (góndolas) o aquellas en las que éste es hecho a pie por los visitantes. En sus inicios y hasta mediados de la segunda mitad del siglo XX, las atracciones “clásicas” eran diseñadas en góndola, pero en los últimos años, los creativos han optado por diseñar los recorridos a pie con el objetivo de volver la experiencia más fuerte e interactiva en tanto que la “seguridad” que ofrece una góndola que no se detiene y que posee sistemas automatizados de control, desaparece. Sin embargo, aunque en la actualidad el mercado apuesta más por las atracciones a pie, aún existen aquellas hechas en móviles, claro es el ejemplo de la atracción de terror de corte familiar de la cadena de parques de Disney: “*The haunted mansion.*”

- En el quehacer del teatro convencional, la representación del espectáculo se limita a un único escenario con su espacio escénico a la vez, o eventualmente a más de uno, pero sin ser utilizados de manera simultánea. Como es posible observar, a diferencia del teatro, las atracciones de terror plantean una multiplicidad de escenarios con características escénicas particulares que son usados para dar función de manera simultánea.

- Son los escenarios que conforman la totalidad del espacio escénico en las atracciones de terror, en donde se llevará a cabo la representación del espectáculo por parte del elenco de actores. La administración de la cantidad de actores por espacio o escenario, dependerá de la dirección escénica de cada espectáculo.



col. priv. Diego Zarate Portillo.

Vista superior de los pasillos y escenarios contiguos que en su conjunto conforman el *maze* de *Monster Circus 3D* (2013)

Espacio no escénico dentro del recorrido. (no visible al público.)

- Zonas de escondite. Dentro de la administración del espacio que ocupa cada uno de los escenarios de una atracción de terror, existen las zonas de escondite. La funcionalidad de estas zonas es de servir de resguardo a los

actores para que los visitantes puedan ser sorprendidos al momento en que los primeros entren a escena. El tamaño y la forma de las zonas de escondite dependerá del diseño de cada escenario, siendo lo más importante, que el diseño de las mismas permita que el actor o actores tengan absoluta visibilidad de todo el escenario y que, a su vez, estén lo mejor camufladas para que los visitantes no adviertan la presencia de los actores.

- Pasillos de comunicación. En la administración del espacio general de las atracciones de terror, algo que debe considerarse como parte importante al momento de diseñarlas son los pasillos de comunicación dentro de la atracción. Éstos deben estar ubicados de tal modo que tengan acceso a todas o a la mayoría de los escenarios de la atracción. Desde ellos, debe ser posible observar todo el recorrido sin que el público lo advierta. Estos pasillos deben tener una iluminación general neutra que no delate su ubicación y que no interfiera con la atmósfera del espacio escénico. El objetivo de los pasillos de comunicación es permitir que el elenco se traslade de un punto de la atracción a cualquier otro de la manera más rápida posible “ganando” tiempo al grupo.
- Área común de descanso (en pasillos de comunicación). Dentro de los pasillos de comunicación, existe un área común de descanso de los actores; éste cuenta con bancas o sillas. La ubicación del área común usualmente está en el punto céntrico de toda la atracción, permitiendo que

el tiempo de traslado de los actores a cualquier sección o escenario sea el mismo.

- La explicación del espacio no escénico dentro del recorrido, me permite plantear la siguiente reflexión: al contemplar al espectáculo de las atracciones de terror como un acto representativo teatral, se observa que la transmisión del espectáculo por parte de los intérpretes (actores) y la recepción del mismo por los visitantes (público) se desarrolla de manera diferente al teatro convencional, pero igual de efectiva, en tanto que:

En el teatro, el público permanece todo el espectáculo en un mismo lugar (gradería) y la responsabilidad de la representación se inclina más al actor por ser el transmisor-expositor del espectáculo.

En las atracciones de terror, se propone un dinamismo en donde los espectadores deberán desplazarse a lo largo de la atracción para conocer el espectáculo, luego entonces, la responsabilidad de la representación se inclina más a los espectadores en tanto que si estos no se desplazan por todos los escenarios, los actores no podrán transmitir el espectáculo.

La transmisión y la recepción es igual de efectiva en ambos casos dado que, al final, sí se establece un acto comunicativo entre actor y público.

Espacio no escénico fuera del recorrido (no visible al público.)

- Camerinos. Al igual que en los teatros, las atracciones de terror cuentan con camerinos seccionados en hombres y mujeres. Estos espacios cuentan con los elementos generales de los camerinos convencionales (espejos, sanitarios, etc.) siendo características especiales: que no cuentan con regadera, que tienen una sección de guardarropa en donde se colocarán de manera ordenada los vestuarios del uso diario y que cuentan con *lockers* o casilleros donde los actores resguardan sus objetos personales.
- Oficina principal. Es la oficina del líder o supervisor actoral y de la atracción. Por lo común, en ella se resguardan todos aquellos objetos de cuidado especial propios de la decoración de la atracción.
- Área común de descanso (green). Anexo a la oficina principal, se encuentra un área común de descanso para los actores extra a la ubicada en el “*maze*”. El nombre que recibe esta área común es el de “*green*”. La iluminación de este espacio es blanca natural y, en caso de ser necesario, contará con mesas, un refrigerador y un horno de microondas.
- Cuarto de lavado y limpieza. Las atracciones de terror, por lo común, cuentan con un cuarto de lavado de los vestuarios utilizados en el espectáculo y en donde, a su vez, se guardan los implementos de limpieza de la atracción (escobas, trapeadores, jergas, cubetas, aspiradora, etc.)

- Bodegas de escenografía y decoración. Algunas atracciones de terror cuentan con una bodega en donde se guarda escenografía y decoración de repuesto o aquella que requiere ser reparada.
- Estantería. Los principales en las atracciones de terror son: el estante de maquillajes especiales (para uso específico de efectos o de cuidado especial); los estantes de máscaras y prostéticos (prótesis hechas de “látex” o “foam látex” que se adhieren a la piel mediante pegamentos especiales como el “spirit gum” y que al maquillarse con esponjas, brochas o aerógrafo se difumina visiblemente la separación entre la prótesis y la piel real, haciendo que luzcan como una misma); los estantes de “Props” o accesorios de utilería usados por los actores en escena y hechos de materiales plásticos como el hule espuma comprimido y pintados de tal modo que parecen armas reales (cadenas, martillos, mazos, cuchillos, etc.); y el estante de primeros auxilios, que contiene gasas, alcohol, vendas, etc.

La tematización de los espectáculos en las atracciones de terror no se limita sólo al cuidado de la estética dentro del edificio o local, sino también al exterior del mismo. La tematización externa debe ser acorde a la temática general del espectáculo o al lugar físico en el que anecdóticamente el espectáculo se desarrolla (un castillo, un hospital, una base militar, etc.). La importancia y el cuidado del diseño temático en el exterior es proporcional al del interior dado que

representa el primer punto de atención del público y, eventualmente, deberá generar el interés suficiente en el mismo para que decidan ingresar.



© Six Flags México (2012)

Tematización externa del edificio que alberga a *Vampire Infestation* (2014)

Desde mi perspectiva, el espacio escénico (escenario, edificio teatral o local en el caso de las atracciones de terror) y la puesta en escena (montaje) son elementos del teatro que si bien en algún momento trabajan a la par, en esencia no forman parte el uno del otro en tanto que el diseño de la puesta se ajusta a las condiciones físicas y técnicas de un espacio escénico determinado, por lo tanto, sus orígenes como elementos teatrales son distintos. El haber expuesto las características de la estructura física y cómo funciona la disposición de los elementos propios del espacio escénico en las atracciones de terror, me da oportunidad de exponer a continuación sobre cómo funciona la puesta en escena en las mismas.

CAPÍTULO V

LA PUESTA EN ESCENA EN LAS ATRACCIONES DE TERROR

El estudio del teatro como acto escénico y la búsqueda de su similitud con las atracciones de terror me ha llevado a reflexionar sobre la teatralidad y sobre el análisis del espacio escénico en las mismas, sin embargo, su observancia no podría estar completa si no abordo las características específicas de la puesta en escena como parte complementaria del espectáculo.

La práctica del conocimiento académico aprendido en el estudio profesional del arte escénico teatral y la experiencia profesional adquirida en el trabajo creativo y operacional en tres diferentes atracciones de terror, me permiten determinar que los principales elementos de la puesta en escena presentes en el desarrollo de los espectáculos de las atracciones de terror son: la dramaturgia en sentido de diseño temático, la actuación y la dirección escénica. Como punto de partida, definiré a continuación los elementos teatrales antes mencionados.

Dramaturgia.

Para poder entender a la dramaturgia como rama del arte escénico teatral, es necesario conocer, de primera instancia, qué es el drama. Desde mi perspectiva, el drama es la base y el génesis del teatro como arte, por lo tanto, al mencionar de qué trata teatro en esencia, se explica por consecuencia qué es el drama. Previamente en capítulo tercero de mi investigación, explico que el teatro trata de la vida misma expresada a partir de las relaciones de los seres humanos con sus semejantes. El teatro a nivel esencial está forjado por dichas relaciones y por conflictos entre los personajes generados a partir de: circunstancias

específicas propuestas en la trama de la obra y del carácter específico de cada personaje. La complejidad en sentido de riqueza que poseen los seres humanos es lo que permite la sublimación del carácter de los personajes en pro de la exposición de los conflictos y de su posible solución.

El sociólogo y dramaturgo de origen español, Manuel Gómez García, en su libro *“Diccionario del teatro”*, establece que por drama se entiende lo que a la obra dramática, explicando que ésta última es la “composición literaria en que se representa una acción de la vida mediante el diálogo de los personajes”²² y a su vez, Patrice Pavis define a la dramaturgia como la “técnica (o ciencia) del arte dramático que busca establecer los principios de construcción [literaria] de la obra”²³ siendo los principales elementos constitutivos de su estructura: la exposición del tema, la exposición del o los conflictos, el desarrollo, la resolución y el desenlace.

Dos de las labores más importantes del dramaturgo que servirán para la creación de una obra dramática, son: por una parte, el desarrollo de su capacidad de observación del carácter de los seres humanos y de las relaciones existentes entre los mismos, y por otra, el desarrollo de su capacidad de síntesis de la vida misma definiendo el tema de su obra que, idealmente, será universal en tanto que, si bien los seres humanos están influenciados por diferentes épocas y culturas, en esencia sus modos de relacionarse son los mismos.

²² GÓMEZ GARCÍA, MANUEL, *Diccionario del Teatro*, Madrid, Ediciones Akal, 1997, p. 264.

²³ Op, cit, Pavis, p, 155.

Actuación.

Por actuación entiendo la capacidad de análisis emotivo y racional, de construcción, de interpretación y de representación escénica de un personaje en específico por parte de un ejecutante (actor). El actor es quien materializa escénicamente, mediante acciones concretas, el texto dramático. Si bien el texto dramático propone por sí mismo una ficción, ésta puede ser interpretada y escenificada por el actor ya que la esencia del teatro son las relaciones humanas y en tanto que los actores son humanos, nada que les identifique les es ajeno. El entrenamiento actoral se divide en tres ramas: el entrenamiento de su principal herramienta física de trabajo (su cuerpo), el desarrollo de su capacidad de observación, y del desarrollo de una sensibilidad que le permita reconocer y abordar a los personajes desde una gama de posibilidades racionales y emotivas que resultan ser concretas y universales a la vez.

Dirección artística y dirección escénica.

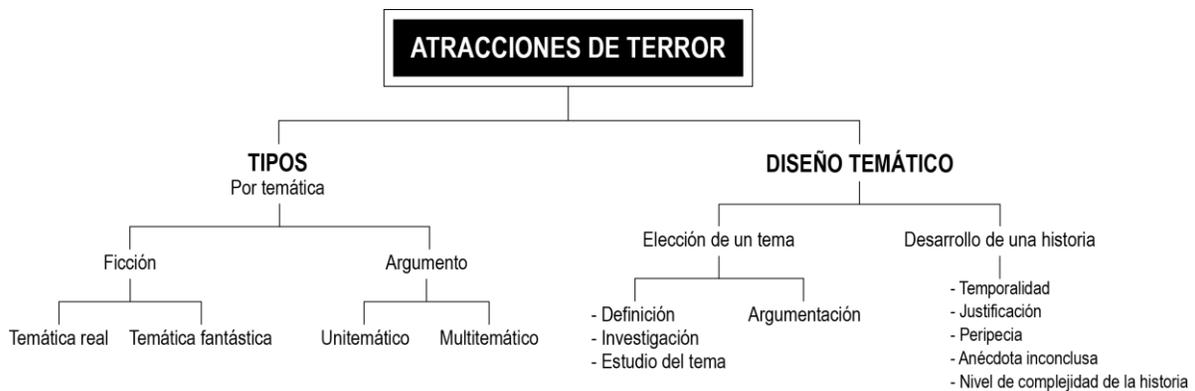
Los principales elementos que integran la labor de dirección en el arte dramático son: el análisis del texto que se va a montar; la definición de la propuesta escénica hecha por el director artístico, seguida de su transmisión al cuerpo creativo de la puesta en escena (actores, escenógrafo, vestuarista, iluminador, utilero, etc.); la coordinación general del montaje y la realización del mismo.

En torno a la propuesta de dirección es que girará el proceso de montaje del espectáculo y la composición estética del mismo. La constante comunicación entre el cuerpo creativo y el director artístico será vital para que el resultado del montaje sea acorde a su propuesta.

Por concepto, el regidor de escena o director de escena es aquél que tendrá a su cargo la correcta realización de los ensayos, sin embargo, en la actualidad y en función de la practicidad, este puesto es absorbido por el director artístico. Después del director, el asistente de dirección es el segundo al mando durante el proceso de montaje y eventualmente es intermediario entre el director artístico y los actores. La presencia de un asistente es relativa dado que hay directores artísticos que no necesitan asistencia.

Una vez conceptualizadas las características de las tres principales ramas del arte escénico, corresponde explicar cómo es que estas funcionan al ser puestas en práctica en la puesta en escena de los espectáculos en las atracciones de terror.

5.1. El diseño temático (dramaturgia) en las atracciones de terror.



La ficción en las atracciones de terror, al igual que en el arte teatral, no se limita sólo al acto representativo, sino también al desarrollo de un texto que posee una anécdota coherente a la temática general del espectáculo propio de cada atracción. Si bien el texto teatral y el propio de los espectáculos de las atracciones de terror poseen un tema y una anécdota, la principal diferencia es que el primero se desarrolla a partir de diálogos entre personajes y el segundo se construye a modo de narración sin diálogos.

5.1.1. **Tipos de atracciones de terror por temática.**

Por temática (ficción)

- Temática real. Son aquellas atracciones que, dentro de la ficción propia de su historia, mantienen una conexión directa con una realidad semejante a la de los visitantes, es decir, no establecen una barrera entre aquello que le es común a las personas dentro de su concepción de lo real. Ejemplos: las

mazmorras de una abadía en donde fueron encerrados en completa oscuridad un grupo de monjes, a modo de castigo por sus pecados, siendo abandonados a su suerte y sin alimento; una familia de carniceros que en vez de procesar y vender carne animal, lo hacen con carne humana. En estos dos ejemplos, el hecho de que hablen de lugares reales con personas semejantes a nosotros, los vuelve de temática real en tanto que en nuestra cotidianidad eso es posible que exista.

- Temática fantástica. Son aquellas atracciones que mantienen una temática fantástica en el desarrollo de su historia. Ejemplos: una historia que narra sobre una casa de muñecas en donde éstas, tras un encantamiento, adquieren vida por las noches y atacan a quienes entren; un castillo en el que viven vampiros que atacan a todo aquel que ingrese al mismo. En ambos casos, aunque la casa de muñecas y el castillo pertenecen a nuestra realidad, las historias son fantásticas en tanto que sus personajes (muñecas vivientes y vampiros) no existen en nuestra cotidianidad.

Por temática (argumento)

- Argumento unitemático. Son las atracciones de terror que se basan en un solo tema para el desarrollo de su argumento. Ejemplo: un hospital psiquiátrico que cerró después de la matanza masiva entre enfermos por un error de medicación. El argumento de este espectáculo es unitemático ya

que, dentro de la atracción, sólo se encontrarán personajes que hagan referencia a un hospital: enfermos, doctores, enfermeras, etc.

- Argumento multitemático. Son las atracciones que no siguen un lineamiento específico en su argumentación, sino que ofrecen un abanico de posibilidades temáticas dentro de su espectáculo. Ejemplo: una casa en donde encontrarás a los principales personajes del cine de terror. Esta atracción es multitemática en tanto que cada personaje posee su propia historia en contextos totalmente diferentes.

Eventualmente, las historias de las atracciones de terror pueden incluir, a modo de gancho de la atención y el interés de los visitantes, personajes que no aparecerán físicamente dentro de la atracción. Ejemplo: la no existencia física de unos investigadores que, supuestamente, deberán ser rescatados en una base militar llena de zombies.

5.1.2. El tema y la historia.

El punto de partida de cualquier historia en una atracción de terror, al igual que en el texto dramático, está en la definición temática del espectáculo (o de la obra en el caso del teatro), ya que ello facilitará el determinar la línea a seguir en la historia misma. La investigación y el estudio del tema, permitirá que los

argumentos generales sean coherentes entre sí y la estructura de la anécdota sea clara.

¿Qué elementos están presentes en el desarrollo de la historia de una atracción de terror? Los principales son: establecer la temporalidad en la cual se desarrolla la anécdota; establecer una justificación tanto de los sucesos de la anécdota como de las razones que motivarán al visitante a entrar a la atracción; establecer, dentro de la evolución anecdótica, la peripecia o cambio de suerte que vuelve inestables las condiciones generales y eventualmente peligrosas; establecer una historia con una anécdota inconclusa, a modo de que los visitantes sean quienes definan, a partir de su experiencia, el final de la misma. La suma de estos elementos y el juego de los mismos es lo que determinará el nivel de complejidad de la historia en torno a la cual se desarrolla el espectáculo. A continuación, presentaré como ejemplo los argumentos de dos de las tres atracciones de terror en las que laboré profesionalmente y en los que se puede observar la presencia de los elementos antes mencionados.

- **Vampire Infestation.**²⁴

Cercanías de Transilvania. Año 1413.

En un poblado próximo a Transilvania, vivía una joven quien desde temprana edad, presumía con soberbia ser la mujer más bella de este lugar y sus alrededores; sin embargo, para asegurar serlo, estaba dispuesta a matar a cuanta mujer conociera que superara su belleza, evitando las sospechas de los aldeanos cometiendo los crímenes a través de un verdugo con el que se había aliado. Un día, sus actos fueron descubiertos y los aldeanos, en un arranque de ira, decidieron desterrarla junto con su verdugo, encerrándolos para siempre en un castillo abandonado y ubicado en el medio del bosque; en cuyo interior, se presumía vivían bestias, vampiros y demás seres oscuros. La leyenda cuenta que los vampiros que habitaban en este castillo la convirtieron en uno de ellos y que, tal era su carácter, que con el pasar de los años se convirtió en la condesa Elizabeth, líder del castillo y ama de los vampiros. La condesa mantenía alimentados a sus vampiros mediante gente inocente que era capturada cuando caminaban por los alrededores del castillo y encerrada en las mazmorras de este terrible lugar.

La condesa Elizabeth ha sido advertida de que ustedes, aldeanos curiosos, han decidido entrar a su castillo con la intención de esclarecer las leyendas que rondan este lugar y de paso liberar de las mazmorras a los prisioneros, en caso de que alguien aún esté con vida. Los habitantes del castillo quedarán complacidos con su visita. Bienvenidos sean.

²⁴ Atracción de terror ubicada dentro de las instalaciones del parque de diversiones “Six Flags México”, al sur de la ciudad de México. Esta atracción operó de manera ininterrumpida de marzo de 2011 a agosto de 2014.

- **Zombie Survival.**²⁵

Base militar a las afueras de Berlín. Año 2023.

El ejército alemán ante la alerta gubernamental de una inminente guerra mundial, mandó construir en una zona despoblada a las afueras de Berlín una base militar de máxima seguridad, cuyo objetivo principal era ser el resguardo de investigaciones ultra secretas para el desarrollo de armamento bioquímico y nuclear que permitiera aniquilar a los enemigos una vez estallada la guerra. La base militar estaba dividida en siete sectores-laboratorios y un octavo sector-bunker blindado y hermético que serviría de resguardo ante cualquier contingencia bioquímica, nuclear o radioactiva. El cuerpo *elite* que laboraba en este lugar estaba conformado por militares e investigadores estrictamente seleccionados y altamente capacitados por parte del ejército, quienes desarrollaron virus genéticamente modificados capaces de exterminar poblaciones enteras en cuestión de horas. La planificación parecía transcurrir correctamente en tiempo y forma, hasta que lo inesperado sucedió... Una noche, un investigador trabajaba a solas en uno de los laboratorios cuando tras un error de cálculo programó equivocadamente un desintegrador de partículas, el cual provocó que éste estuviese expuesto a niveles extralimitados de radiación nuclear, causándole una serie de daños al sistema nervioso que culminaron con su transformación en un ser humano deforme, perverso y altamente agresivo cuya necesidad primaria está en alimentarse de carne humana causando a su vez el contagio y la propagación de la radiación nuclear. El ejército al escuchar las últimas palabras del jefe de seguridad quien dio reporte en vivo del horror que estaba sucediendo, determinó

²⁵ Atracción de terror perteneciente a la tercera edición del “Festival del Terror”, del parque de diversiones “Six Flags México”, al sur de la ciudad de México, en octubre del año 2014.

clausurar tanto la base militar como las actividades que en ella se realizaban, ignorando por completo la advertencia de que algunos pocos miembros del equipo alcanzaron a resguardarse a tiempo en el octavo sector-bunker.

Ahora han pasado 5 años de este suceso y el ejército les convoca a ustedes, militares calificados, a ingresar a la base militar, dirigirse con extrema precaución al sector ocho y rescatar a quien aún siga con vida. Busquen la manera de sortear los peligros que puedan encontrar, cumplir con la misión y salvarse. Buena suerte.

5.1.3. La evolución del acto comunicativo en las atracciones de terror.

El argumento temático y el desarrollo anecdótico de la historia en los espectáculos de las atracciones de terror va más allá de sólo justificar las razones que motivarán al visitante a entrar a la atracción, sino que a diferencia del teatro convencional en donde el público es sólo “espectador” del espectáculo, en las atracciones de terror se le puede o no otorgar a éste, desde la historia misma, un rol concreto dentro del juego, volviendo la experiencia eventualmente más interactiva y, evolucionando de esta manera, los códigos de comunicación y de relación entre público-actor en tanto que el primero ya no es sólo receptor, sino también transmisor al poseer un rol o personaje delimitado.

En este acto de comunicación, por concepción, al ser los actores los transmisores principales del espectáculo, las formas en que lo hacen están delimitadas por la dirección escénica, sin embargo, al poder ser el público transmisor también ¿qué o quién controla y delimita su participación como

transmisor a partir de un rol o personaje propuesto en la historia? esto está determinado por la operación de la atracción de terror y controlado por los actores mismos durante el desarrollo del espectáculo.



col. priv. Alejandro Cervantes.

Detalle de la exposición del argumento de *Vampire Infestation* al exterior de la atracción. (2014)

5.2. La actuación en las atracciones de terror.



¿Cómo funcionan las atracciones de terror actoralmente? Para poder explicar esto, antes deben tomarse en consideración dos aspectos importantes: primero, que los mecanismos de susto (maneras en que se asusta) en una atracción de terror son la materialización de los argumentos propuestos y desarrollados en la historia del espectáculo, es decir, la evolución de la anécdota en acciones físicas; y segundo, que no todos los mecanismos de susto están obligatoriamente relacionados con la actuación. Esto último me lleva a lanzar un nuevo cuestionamiento: ¿En qué circunstancias la actuación se vuelve parte de las atracciones de terror? Para poder explicarlo, a continuación mencionaré las tres clasificaciones de los mecanismos de susto en las atracciones de terror.

5.2.1. Tipos de atracciones de terror por mecanismos de susto.

- Animatronics. Son las atracciones de terror diseñadas y construidas para que lo que los mecanismos de susto sean generados por “*Animatronics*” o máquinas robotizadas, éstas son activadas, usualmente, a partir de sensores de movimiento. Históricamente, la industria de las atracciones de terror apostó inicialmente por este tipo de mecanismos que ofrecían una experiencia real en tanto que el espectáculo era en vivo, pero con una lectura básica y poco profunda ya que que la relación del espectador no era con un similar, sino con una serie de máquinas. Ejemplo: “*La mansión de la Llorona*”, atracción que operó en el parque “*Reino Aventura*” (hoy Six Flags México) al sur de la Ciudad de México.
- Personas. El gran salto evolutivo de las atracciones de terror fue cuando la industria decidió cambiar el mecanismo de susto de máquinas a personas. Es en este tipo de atracciones en donde aparece por primera vez la figura del actor que materializa el argumento mediante acciones físicas sobre un espacio escénico, eventualmente volviendo teatrales los espectáculos representados en las atracciones de terror. La gama de posibilidades escénicas que genera la presencia de actores es directamente proporcional a la variedad de lecturas posibles del espectáculo, siendo lo principal, que éstos proporcionan al espectador una experiencia más profunda en tanto que la acción es llevada a cabo por sus semejantes.

- Mixtas. Son las atracciones más completas en cuanto a mecanismos de susto ya que mezclan de manera que convenga a los fines del espectáculo tanto las máquinas como las personas. Usualmente, en estas atracciones de terror predominará la presencia de actores por encima de las máquinas en sentido de que estas últimas generalmente son utilizadas a modo de apoyo al trabajo de los actores. La evolución de los medios de entretenimiento ha hecho que en la actualidad se sumen a estos mecanismos de susto el uso de tecnologías multimedia (audio y video) que vuelven aún más profunda y real la experiencia del espectáculo durante el recorrido de la atracción de terror.

Para fines prácticos de mi investigación, enfocaré mi atención en la observación única de las atracciones de terror cuyo mecanismo de susto son los actores, con el objetivo de poder explicar qué elementos de esta disciplina teatral están presentes en los espectáculos de las atracciones de terror y, posteriormente, cómo se desenvuelve la presencia del director de escena en las mismas.

5.2.2. La construcción de personaje.

¿Por qué pensar en construcción y no en creación de personaje? Porque desde mi perspectiva, la labor del actor es construir un personaje que fue

previamente creado por un dramaturgo y plasmado en un texto dramático. La construcción de personaje, por concepto, la defino como la labor propia del actor durante el proceso de montaje de una obra de teatro determinada; esta labor consiste en el estudio profundo de los aspectos que caracterizan al personaje en cuestión, dividiéndose en dos ramas: los propios de lo racional y los propios de lo emocional.

En tanto que los personajes son creados a imagen y semejanza de la realidad esencial de los seres humanos, también poseen un carácter único e incomparable que está construido principalmente por la suma de emociones y pensamientos o estructuras racionales. Estos últimos son consecuencia de la visión que se tiene del mundo y de la realidad; la visión del mundo es generada a partir de lo que culturalmente nos han enseñado que es la vida y cómo funciona, y la visión de la realidad es determinada por nuestra propia experiencia de vida en la individualidad y en la colectividad.

Así pues, aunque lo racional y lo emotivo son conceptos independientes, van juntos en la definición de los seres humanos y, por lo tanto, los actores deben estudiar por igual estos dos aspectos para poder identificar el funcionamiento del carácter de su personaje y, eventualmente, entender por qué bajo determinadas circunstancias (contexto) y determinadas relaciones entre personajes (previamente estipuladas en la obra por parte del dramaturgo) su personaje acciona y reacciona de maneras específicas.

Si los personajes son creados con características esenciales humanas, entonces me atrevo a lanzar la siguiente reflexión: En tanto que los actores son humanos, nada de lo humano les es ajeno, por lo tanto, esta conexión es lo que lleva a que el actor, dentro de la ficción de la obra, no interprete emociones como concepto, sino que las viva; es decir, que se establezca una realidad dentro de la ficción, volviendo puro y honesto el resultado de su trabajo en el escenario.

El nivel de complejidad de los personajes y el nivel de profundidad de la construcción de los mismos, es directamente proporcional a la complejidad en sentido de riqueza del texto dramático. En las atracciones de terror, por estructura misma, los argumentos y la anécdota de la historia son menos profundos, por lo tanto, sus personajes son menos complejos (que no superficiales) en comparación a los teatrales.

5.2.3. Elementos actorales propios de las atracciones de terror.

Clasificación actoral.

- Host. El “*host*” o anfitrión, es uno de los personajes más importantes dentro de cualquier atracción de terror ya que su labor es dar la bienvenida al grupo mediante un *speech* o discurso narrado en primera persona. El discurso generalmente tiene que ver con el argumento del espectáculo exponiendo de manera resumida la historia general del mismo. Las atracciones de terror pueden tener o no la presencia de un anfitrión, eso

dependerá estrictamente del diseño del espectáculo y de la propuesta de dirección escénica. Usualmente, el actor que es el anfitrión de la atracción, debe poseer tres cualidades principales: buen manejo vocal, buena dicción y una marcada presencia escénica. El actor con personaje anfitrión puede encontrarse tanto en las atracciones de terror con argumento unitemático como multitemático.



col. priv. Alejandro Cervantes.



© Fúnebre Amorcito Labs (2013)

Personajes Host:
Mayordomo Filch (*Vampire Infestation*) y Payaso Pozzo (*Monster Circus 3D*)

- Unitarios. Son los actores que interpretarán personajes específicos dentro del espectáculo, usualmente, éstos son nombrados dentro de la historia. Las atracciones de terror pueden tener personajes unitarios o no, ello

dependerá del nivel de complejidad de la historia del espectáculo. Las atracciones de terror con argumento multitemático, basan su espectáculo únicamente en actores con personajes unitarios; las que se basan en un argumento unitemático pueden llegar a tener personajes unitarios.



col. priv. Alejandro Cervantes.

**Personaje unitario:
Prisionero en *Vampire Infestation*. (2014)**

- Actor de reparto. Los actores de reparto o ensamble, son quienes conformarán el cuerpo general de la plantilla del espectáculo. Por lo común, darán vida a personajes que forman parte de uno o varios grupos con comunes denominadores independientes. Ejemplo: un grupo de vampiros y un grupo de esclavos. Los actores con personaje de reparto se encontrarán con mayor facilidad en las atracciones de terror con argumento unitemático.

col. priv. Diego Zepeda.



Reparto de *Zombie Survival*. (2014)

© Six Flags México (2013)



Reparto de *Vampire Infestation*. (2013)

- Swings. Son los actores con mayor entrenamiento y desarrollo de habilidades actorales en el elenco. Éstos deben conocer y dominar todos los personajes del espectáculo ya que serán quienes cubrirán las posiciones o los escenarios vacíos dejados por sus compañeros cuando estén en su periodo de descanso.²⁶ Los actores con personaje “*swing*” se encuentran por igual en atracciones de terror con argumento unitemático como multitemático.

Construcción de personaje por trabajo interno (carácter)

- Por temática (nivel básico). El primer nivel de construcción de personaje que deben abordar los actores en las atracciones de terror, es aquél que por esencia les corresponde a todos personajes, es decir, el que tiene que ver con la temática general del espectáculo. Esto aplica principalmente para los actores que conforman el ensamble, pero también a los unitarios en tanto que sus personajes forman parte de la misma base temática. Los lineamientos principales del carácter general de personaje por temática, serán puntualizados por el argumento de la atracción y por el director de escena del montaje.
- Por clasificación actuarial (nivel específico). El segundo nivel de construcción de personaje es el propio de cada clasificación actuarial dentro de las atracciones de terror, siendo los más importantes los procesos

²⁶ El modo de operación de los “Swings” lo abordaré con mayor profundidad en el capítulo VI.

desarrollados por el anfitrión y por los personajes unitarios. De acuerdo a los argumentos de la historia y el desarrollo de la anécdota, se podrá explorar en el carácter de cada uno de los personajes unitarios.

- Ejemplo: “*Vampire Infestation.*” La temática general de la atracción es la relacionada a los vampiros. El primer nivel de construcción de personaje que deberán abordar todos es el referente a la exploración de las posibilidades de carácter en los vampiros. El segundo nivel de construcción de personaje será de los unitarios, que de acuerdo a la argumentación de la historia y al desarrollo de la anécdota de esta atracción, son: la condesa Elizabeth, el verdugo, los presos, algunos vampiros de diferente rango y el anfitrión (que no es mencionado en la historia, pero por diseño de operación, se contempla como personaje unitario.)

Construcción de personaje por trabajo externo (cualidades físicas)

- Por cualidades físicas. De acuerdo a la generalidad propuesta por la temática, los personajes de las atracciones de terror pueden desarrollar una corporalidad común a todos o propia de algunos personajes en específico. Las cualidades de movimiento concretas de cada personaje son las que generarán una diferencia visual entre los mismos, siempre y cuando sean claras y construidas a detalle.

Construcción de personaje por transición de trabajo interno a externo.

- Por intensidad y manejo energético. Si bien la intensidad y el manejo energético son elementos que denotan carácter, éstos se entrenan y se plasman en acciones físicas. No todos los personajes poseen la misma carga energética y tampoco harán que su manejo fluya de la misma manera.
- Por presencia escénica. La presencia escénica tiene que ver con el carácter en tanto que su esencia radica en la carga emotiva del personaje, sin embargo, se materializa a través del flujo energético del cuerpo del actor. Las acciones físicas en el escenario no tienen que ver estrictamente con la presencia escénica en tanto que un actor puede ser pasivo en movimientos, pero poseer una carga emotiva contundente.
- Por manejo vocal. El manejo vocal está relacionado con la emotividad del personaje, y por lo tanto, con su carácter. Si las emociones de cada personaje están definidas y son identificadas, la voz por consecuencia encontrará su camino, estará bien colocada, y será clara y contundente. El manejo vocal es importante en tanto que ayuda a definir al personaje siendo el resultado proyectado en el escenario.

Entrenamiento físico y habilidades del actor.

- En las atracciones de terror, una de las premisas actorales en su quehacer escénico es el poder realizar movimientos veloces, ya que muchos de los

sustos responden al factor sorpresa y para que la acción sea en efecto sorpresiva, debe ser contundente y veloz. El acto sorpresivo requiere de un desgaste energético elevado, por lo cual el trabajo físico de los actores requiere el entrenamiento de cuatro aspectos principales: la elasticidad, la flexibilidad, la fuerza y la resistencia.

- Considerando que una atracción de terror, al igual que una obra de teatro, es un espectáculo que se desarrolla “en vivo”, las más importantes habilidades actorales que deben ser atendidas para el correcto desarrollo de su labor, son dos: por una parte, la concentración dividida en su interpretación, en las condiciones anímicas del espectador y en las condiciones concretas en las que la atracción está operando en ese momento; y por otro lado, la capacidad de resolución inmediata de contratiempos, de improvisación ante eventualidades y de modificación de su escena sin que se pierda la esencia de su interpretación, el objetivo de la misma ni la ruptura de la ficción.

Clasificación general de tipos de sustos.²⁷

- De cualidad activa. Son los sustos cuya efectividad radica en la contundencia de las acciones físicas y la velocidad con que son realizadas.

Los principales sustos por cualidad activa son: la brazada (que se entiende

²⁷ Esta clasificación aborda un listado general de tipos de susto, sin embargo, la modificación de los mismos y/o adición de sustos, dependerá de la propuesta de construcción de personaje y de la propuesta de dirección escénica del espectáculo de cada atracción de terror.

por la acción de mover el brazo hacia el visitante con la aparente intención de alcanzarlo y tomarlo con la mano; en caso de efectivamente estar el visitante al alcance del actor, éste deberá detenerse antes, de tal modo que nunca haya un contacto físico); la mordida (que, al igual que la brazada, pretenderá alcanzar al visitante no para tocarlo, sino para morderlo); el acoso frontal (es el acto de caminar en reversa manteniendo la postura de frente al visitante a modo de evitar que éste avance y continúe su recorrido); el acoso trasero (es el acto de seguir al visitante a modo de evitar que éste “escape”); el “*approach*” o acercamiento (es uno de los sustos más efectivos y difíciles ya que se basa en acercarse lo más próximo al visitante de manera rápida y alejarse de él a la misma velocidad, manteniendo siempre la vista en el mismo; este susto requiere ser ensayado y medido con precisión de acuerdo a las características físicas del espacio en donde se realizará, con el fin de evitar un accidente)

- De cualidad pasiva. Son los sustos cuya efectividad radica en la pasividad referente a acciones físicas, por lo tanto, son los que implican un mayor reto en cuanto al manejo de las herramientas del actor para lograr que sean contundentes. Los principales sustos de cualidad pasiva son: la mirada (que por lo común es fija y energéticamente pesada); el “*speech*” (extra al que desarrolla el “*host*” en la entrada de la atracción); la presencia física (que debe ser lo suficientemente contundente para generar miedo en el visitante)

Complementos visuales al trabajo actoral.

- Los actores en las atracciones de terror, al igual que en el teatro, pueden de acuerdo a las necesidades de su escena y a las posibilidades del uso práctico del espacio escénico, hacer uso de utilería. Como ya mencioné con anterioridad, a los accesorios de utilería que se usan en las atracciones de terror se les da el nombre de “*props*”, sin embargo, cabe aclarar que éstos son, en efecto, una “extensión” actoral del ejecutante, y como tales, debe entenderse que son herramientas que sirven única y exclusivamente para apoyar la labor del actor, y no para soportar su trabajo en escena; la atención del espectador debe estar principalmente en el ejecutante y en segundo plano en su utilería.
- El adecuado diseño de vestuarios, de maquillajes y de peluquería se vuelve importante en toda atracción de terror en tanto que son el complemento visual al trabajo escénico de los actores. El objetivo principal y a la vez final de estos diseños es que luzcan lo más reales posibles sin perder un sentido de crudeza que, al final, generará más impacto en los visitantes. Ejemplos: las heridas y/o malformaciones causadas por accidentes, las consecuencias cutáneas por una enfermedad o infección, etc.



© Six Flags México (2014)

Detalles de vestuario y maquillaje que complementan la construcción de personaje. *Zombie Survival*. (2014)

La suma de la correcta construcción de personaje, del adecuado y constante entrenamiento de las herramientas físicas del actor, del entrenamiento de las habilidades actorales y el eventual dominio de los tipos de susto, generará que el trabajo del actor y la interpretación de su personaje sea: clara, sintética, precisa y contundente.

5.3. La dirección escénica en las atracciones de terror.



El proceso de montaje del espectáculo de una atracción de terror cuenta, al igual que en el arte teatral, con la presencia de un director de escena quien es la persona que se encargará principalmente de tres labores: la definición del “*timing*” o ritmo del espectáculo, la definición dentro del espectáculo de los *scare points* o puntos de espanto y por último del entrenamiento de los actores de manera general y particular; todo esto en función de la propuesta escénica que el director pretenda desarrollar, pero, ¿en qué se basa la propuesta escénica del director? Esta la divido en dos ramas: por teoría, en el previo conocimiento y estudio de la temática del espectáculo y del desarrollo anecdótico de la historia; y por práctica, en el reconocimiento del espacio escénico en donde se desarrollará el espectáculo (el conocimiento del maze o laberinto y las características escenográficas y de

propuesta de arte en los escenarios de la atracción) A continuación, abordaré más a detalle la labor del director de escena en las atracciones de terror.

5.3.1. El *timing* o ritmo del espectáculo en la atracción de terror.

En función de las cualidades de las atracciones de terror, por “*timing*” o ritmo se entiende la determinada y pautada evolución o sucesión de acciones físicas y de pausas que, en su conjunto y a partir de su combinación, generarán la armonía propia del espectáculo en cuestión. El ritmo en los espectáculos propios de estas atracciones, a nivel general, está determinado por los siguientes aspectos:

- Por intensidad. Las atracciones de terror suelen establecer su propio nivel de intensidad partiendo de dos parámetros: desde la concepción temática del espectáculo y desde el tipo de público (edad) al que va dirigida. Al hacer esta previa observación, el director de escena tiene una primera idea del ritmo que debe tener la atracción a partir del nivel de intensidad del espectáculo, por lo tanto, su propuesta escénica debe proponer un ritmo acorde.
- Por niveles de tensión escénica. Los espectáculos de las atracciones de terror en cuanto a ritmo, deben ser concebidos como las puestas escénicas de las obras de teatro en sentido de que el desarrollo completo del

espectáculo no debe ser energéticamente lineal, es decir, debe existir un constante flujo de tensión escénica en diferentes niveles para que el espectáculo mismo no pierda frescura y no deje de ser atractivo en ningún momento. La anécdota de la historia puede ayudar a determinar qué escenarios son los más importantes y, por lo tanto, en qué escenas será más importante cuidar niveles elevados de tensión escénica, sin embargo, al final será el director quien decidirá en qué momentos del espectáculo ésta será mayor o menor. Como previamente expliqué, los tres escenarios más importantes son: la entrada por ser el primer contacto del público con la atracción, el escenario medio que reafirma la tensión escénica y el último por ser el clímax del espectáculo. El adecuado flujo energético y la indicada administración de escenas con alto, medio y bajo nivel de tensión, generará la armonía propia del ritmo del espectáculo.

- Por escenarios neutrales (de relajación). La transición entre un escenario y otro puede utilizarse como un momento de distensión en los espectadores, sin embargo, la propuesta escénica del director puede incluir uno o varios escenarios completos en donde no hay representación alguna, a estos se les consideran secciones neutrales por la justa ausencia de representación. Los objetivos de estos espacios se dividen en dos rubros: a nivel espectador, el objetivo es la relajación de la tensión energética generada para consecuentemente desarrollar una tensión psicológica a partir de impulsar en los mismos pensamientos diversos como: ¿por qué no aparece

nadie aquí? ¿por qué hay una aparente calma aquí? ¿por qué hay una pausa en este espacio? ¿qué pasará más adelante?; a nivel operación, el objetivo es generar una pausa (activa si se considera que los visitantes no dejan de avanzar) para que los actores descansen. La inserción de escenarios neutrales es delicada ya que de la manera en que se juega en estos espacios y del tiempo que dure esta transición, dependerá que el ritmo del espectáculo se caiga o se mantenga.

5.3.2. **Los *scare points* o puntos de espanto.**

En las atracciones de terror, los “*scare points*” o puntos de espanto, son los lugares físicos, dentro del espacio escénico total de cada escenario, en donde los actores realizarán los impactos (acciones físicas) más contundentes de su interpretación. El ritmo en los espectáculos propios de estas atracciones, a nivel particular, está determinado por el diseño de cada punto de espanto. Cabe resaltar, que dentro del diseño espacial de los escenarios, las zonas de escondite de los actores deben mantener una relación estrecha con los puntos de espanto para favorecer que el acto sorpresivo sea contundente. Parte de la propuesta escénica, tiene que ver con que el director diseñe los puntos de espanto de cada escenario a partir de las siguientes premisas:

- Por características espaciales del escenario. El director de escena deberá diseñar los puntos de espanto en relación a las características espaciales y escenográficas del escenario; de acuerdo a las mismas, los escenarios pueden contar desde uno hasta cuatro puntos de espanto.
- Por cualidad e intensidad. La intensidad de la interpretación del actor en un punto de espanto determinado está directamente relacionada con tres aspectos: con el carácter general en caso de ser un personaje de ensamble; con el carácter del personaje en caso de ser unitario; con que la intensidad sea proporcional a la posible reacción del visitante y el actor quede libre de sufrir un accidente por algún movimiento defensivo brusco.
- Por repetición. Las acciones en los puntos de espanto pueden ser de una sola exhibición, por ejemplo: un “*approach*”; o pueden ser de varias exhibiciones (susto sostenido mediante repetición o prolongación de la acción), por ejemplo: acoso frontal o sostenido.
- Por multiplicidad de escenarios. De acuerdo al diseño espacial de los escenarios y del laberinto de la atracción, algunos de los puntos de espanto, aunque estén ubicados físicamente en un escenario determinado, pueden servir para los fines de un segundo escenario contiguo, o bien, sirvan como punto de espanto de dos diferentes escenarios al mismo tiempo. El objetivo de crear puntos de espanto con multiplicidad de escenarios es generar en el espectador la confusión de que hay una mayor cantidad de actores que los que en realidad son. Una de las principales

ventajas de este tipo de puntos de espanto, es que el tiempo que transcurre entre un susto y otro se puede acortar ya que son atendidos por actores diferentes, logrando que el nivel de impacto en el espectador sea mayor.

- Por alcance grupal. Parte de los objetivos esenciales de los espectáculos de las atracciones de terror, es ofrecer sustos a todas las personas que conforman un grupo que está realizando su recorrido por el laberinto, por lo mismo, uno de los aspectos esenciales en el diseño de los puntos de espanto, es definir a qué parte del grupo va dirigido el impacto; para ello, operacionalmente los grupos se dividen en tres secciones: la frontal, la media y la trasera. De este modo, se puede definir que un determinado punto de espanto esté diseñado para impactar sólo a cierta sección y asegurar así diversión para todos.

5.3.3. El entrenamiento con los actores.

Previo al entrenamiento con los actores, el director de escena de una atracción de terror debe conocer la temática del espectáculo, la historia del mismo y, al menos en un primer esbozo, debe haber definido la intensidad de los escenarios que montará y los puntos de espanto en cada uno de ellos; el objetivo radica en que si conoce esto, le será más fácil poder determinar, durante el entrenamiento, qué actores le son de mayor utilidad para ciertos personajes unitarios o para escenarios específicos que por diseño tienen un mayor nivel de

tensión escénica. El entrenamiento con los actores, de manera progresiva, se realiza atendiendo consecutivamente los siguientes aspectos:

- Por temática. Es el primer acercamiento de los actores a la temática general del espectáculo de la atracción que se va a montar, por lo mismo, el entrenamiento con los mismos es aún dentro de parámetros generales. Los ejercicios de exploración que el director propone a los actores tienen que ver con la definición que vuelve a los personajes parte de un todo, ejemplo: una atracción cuya temática son los vampiros, explorar con todos los actores la generalidad del carácter de un vampiro.
- Por clasificación actoral. Posterior al entrenamiento por temática y a partir de identificar las habilidades particulares de cada actor, corresponde la división de los mismos por clasificación actoral. En esta fase, el entrenamiento puede realizarse grupalmente (en el caso de personajes que forman un grupo, por ejemplo: los vampiros de ensamble y los prisioneros); o de manera particular (en el caso del anfitrión o de los personajes unitarios).
- Por escenario. Una vez hecho el entrenamiento por clasificación actoral, se llevará a cabo el entrenamiento ya dentro del local que albergará a la atracción. En este punto, el trabajo del director se vuelve personalizado ya que debe indicarle a cada actor qué escenario le corresponderá atender,

cual es el espacio escénico del mismo, las zonas de escondite y los puntos de espanto que deberá cubrir.

- Ensayos generales. Una vez cubierto el entrenamiento general de los actores, se realizan los ensayos generales del espectáculo; estos consisten en que cada actor esté en su escenario, el director realice recorridos en el laberinto desde el inicio hasta el final del mismo, y los actores realicen su interpretación ordenadamente simulando que el director representa a un grupo de visitantes. Estos recorridos en el laberinto, por una parte le permiten al director de escena tomar notas sobre el trabajo de cada actor para que, en caso de ser necesario, se hagan ajustes sobre el mismo; y por otra, evaluar el ritmo general del espectáculo.

La observación simultánea de las características de los elementos que conforman la puesta en escena en las atracciones de terror, y por otro lado, el conocimiento de los aspectos propios de la puesta en una obra de teatro, me permite reflexionar que tanto sus elementos como los procesos de montaje poseen ciertas similitudes que confirman que estos espectáculos pueden ser considerados actos teatrales.

Posterior al desglose de los elementos de la puesta en escena en las atracciones de terror, surge el siguiente cuestionamiento: una vez montado el espectáculo, ¿qué aspectos deben ser tomados en consideración para que una atracción de terror pueda operar a público de manera correcta en tiempo y forma?

CAPÍTULO VI

LOGÍSTICA DE OPERACIÓN EN LAS ATRACCIONES DE TERROR

6.1. Protocolos artísticos para la operación del espectáculo.



Los protocolos artísticos para la operación del espectáculo tienen que ver de manera concreta con los procesos y procedimientos que deberán ser tomados a consideración por la parte artística durante las jornadas de operación del espectáculo (actores, director de escena o supervisor actoral y supervisor de atracción).²⁸ A continuación, abordaré específicamente la labor de cada elemento artístico durante la operación.

Espacio escénico.

- Nombramiento de los escenarios. Los operadores del espectáculo de una atracción de terror (actores y supervisor) desarrollan un código que identifica a cada uno de los escenarios de la atracción mediante el

²⁸ Durante la operación del espectáculo en una atracción de terror, la labor del supervisor actoral y del supervisor de atracción es llevada a cabo por la misma persona, sin embargo y para fines prácticos de mi investigación, menciono las tareas de cada supervisión por separado.

otorgamiento de un nombre específico que, de manera usual, tiene relación con algún elemento escenográfico que caracterice al escenario completo (ejemplo: celdas, puente, criptas, etc.) Cada atracción de terror tendrá su propio código de identificación de acuerdo a la temática del espectáculo y, principalmente, a la cantidad de escenarios y cualidades escenográficas de los mismos.

Actuación.

- Delimitación y reconocimiento de las zonas de espanto. El diseño de la estructura física general de la atracción de terror y de cada uno de los escenarios, delimitará cuál es el espacio escénico permitido para llevar a cabo la representación del espectáculo. A nivel operacional, su reconocimiento y dominio por parte de los actores será vital para el correcto desarrollo del espectáculo.
- Reglamento Actoral. Las principales reglas que deberán ser atendidas por los actores durante la operación de la atracción se dividen en tres rubros:
Técnicamente.- Portar todo el tiempo el vestuario de manera adecuada; atender que la calidad del maquillaje no se pierda y, en caso de ser necesario, hacer los retoques necesarios durante su descanso.
Interpretativamente.- Mantener el personaje siempre que exista la posibilidad de que el público advierta su presencia y evitar reír frente a los mismos.

Operacionalmente.- En ningún momento dar la espalda al público ya que esto permitirá que el actor tenga eventual dominio de la escena y pueda reaccionar con ventaja ante cualquier eventualidad; atender de manera simultánea tanto su escena como auditivamente lo que sucede en las demás, esto con el objetivo de saber en qué parte del recorrido va el siguiente grupo que deberá cubrir y, en el mejor de los casos, saber cuántos grupos están haciendo recorrido al mismo tiempo dentro de la atracción; en caso de tener que abandonar su escenario y dirigirse al actor más próximo, deberá ser al del escenario previo y no posterior al suyo, de esta manera podrá ganar tiempo en regresar a su escenario por si aparece un grupo; mantener de manera discreta constante comunicación con los demás actores en sentido de poder atender eventualidades.

- Descansos (*swings*). Como mencioné en el capítulo quinto de mi investigación, los actores alternantes o “*swings*” serán quienes cubrirán las posiciones o los escenarios vacíos dejados por sus compañeros cuando estén en su periodo de descanso. Sin embargo, ¿cómo operan los actores alternantes en relación a los descansos? el alternante es la única persona (aparte del supervisor) que puede dar autorización de que cualquier otro actor abandone su escenario, al hacerlo, el primero cubrirá la posición o escenario mientras el segundo descansa en el área común, al término, este último deberá volver a cubrir su posición original liberando al alternante y permitiendo que éste repita la misma acción con el actor de la posición o

escenario siguiente. Al final deberán ser cubiertos los descansos de todos los actores incluyendo el de los alternantes. Apegarse estrictamente a los horarios de descanso evitará retrasos en los tiempos establecidos para ello.

Supervisión actoral.

- Revisión pasiva de interpretación de sustos. Durante la operación del espectáculo en la atracción de terror, una de las labores del supervisor actoral es evaluar de manera constante el trabajo y el desempeño de los actores con el fin de que la calidad del espectáculo mismo se mantenga. Se entiende por revisión pasiva de interpretación de sustos a la evaluación (observación) que se hace desde lugares de la atracción donde el supervisor pueda ver con claridad la ejecución del actor y la reacción del público sin que ninguna de las dos partes adviertan su presencia.
- Revisión activa de interpretación de sustos. La evaluación en la revisión activa se lleva a cabo siendo el supervisor un integrante más de algún grupo de visitantes que realiza el recorrido dentro de la atracción. La ventaja de la revisión activa es que el supervisor puede observar de manera más próxima detalles de la interpretación que deban ser conservados o modificados, según sea el caso. Por lo común, los supervisores dan varios recorridos completos ubicándose en diferentes partes del grupo por cada recorrido (frontal, medio y trasero), evaluando que todo el grupo reciba la misma cantidad de sustos, y por lo tanto, de diversión.

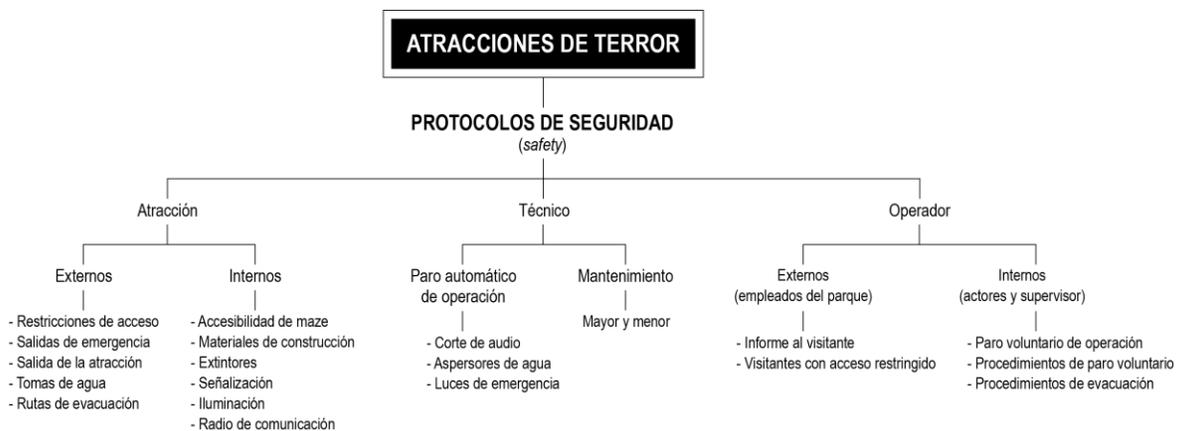
Supervisión de atracción.

- Revisión de las instalaciones. Una de las tareas del supervisor de la atracción es verificar, antes de la apertura a público, que las condiciones físicas de la atracción sean óptimas para operar. De igual manera, durante la operación, la constante revisión de las mismas es vital para que el desarrollo del espectáculo se lleve a cabo de manera propia y segura. Finalmente, al término de la jornada se hace una revisión y en caso de ser necesario, se reportarán y repararán imperfectos para que la atracción pueda operar los días posteriores.
- Elaboración de listados de control interno²⁹. Parte de la labor del supervisor de atracción es elaborar listados que le sean de utilidad a él mismo y a los actores, siendo el objetivo de los mismos tener un control interno de la atracción. Los principales son: un listado de asistencia (en caso de ser necesario); un listado en donde se especifiquen de manera ordenada y consecutiva (desde el acceso hasta la salida de la atracción) los nombres de las posiciones o escenarios, con el respectivo nombre del actor que estará en dicha posición, el tipo de personaje y cuántos *scare points* realiza; un listado en donde se especifiquen los vestuarios y la utilería que corresponden a cada posición o escenario, ordenados igualmente de manera progresiva; un listado en donde se indiquen el o los descansos que habrán a lo largo de la jornada, sin olvidar que la cantidad de descansos

²⁹ En uno de los apéndices, se muestran diversas láminas ejemplares de los listados de control interno.

que habrá en un día y la duración de cada uno de ellos, dependerá del o los horarios de operación de la atracción previamente establecidos; por lo común, las atracciones operan entre cuatro y siete horas continuas, y la duración de cada descanso oscila entre quince y treinta minutos.

6.2. Protocolos de seguridad en operación o *Safety*.



Al estar las temáticas de los espectáculos de las atracciones de terror relacionadas con aquello que, en términos generales, causa miedo, inseguridad y resistencia en los seres humanos, el tema de la seguridad debe de ser primordial al momento de diseñar el interior del local que albergará a la atracción así como durante la concepción del espectáculo mismo, ya que las probabilidades de que pueda causarse algún accidente a modo de reacción natural por parte del público, son altas. A continuación desglosaré las medidas de seguridad mínimas a ser consideradas en las atracciones de terror convencionales.

6.2.1. **Protocolos de seguridad de la atracción (edificio o local).**

Los protocolos de seguridad de la atracción (edificio o local) tanto internos como externos, están determinados y avalados generalmente por tres diferentes autoridades de protección civil: de la empresa que ofrece el espectáculo, del lugar específico en donde se instala la atracción (parque de atracciones, plaza comercial, etc.) y de la ciudad o localidad en donde se ubica la atracción.

Protocolos externos.

- Anuncios de restricciones de acceso. Dadas las características de los espectáculos en las atracciones de terror, existen una serie de restricciones de acceso que deben ser atendidas antes de decidir ingresar a la atracción, las principales son: personas con alguna reciente cirugía; con problemas cardiacos y respiratorios; mujeres embarazadas; personas bajo la influencia de alcohol o drogas; personas sensibles a efectos de luz, audio elevado y humo. De acuerdo a las características de cada atracción de terror, las restricciones de acceso pueden ser diferentes a conveniencia del espectáculo mismo. Cabe resaltar que aún haciéndose la advertencia de ser espectáculos de alto impacto emocional, la mayoría de las cláusulas enumeradas en los anuncios de restricción de acceso son sólo recomendaciones y la decisión de ingresar o no es responsabilidad del visitante.

- Libramiento de vías de accesibilidad. Las vías de accesibilidad en los locales o edificios de las atracciones de terror están, sobre diseño, colocadas en puntos estratégicos para poder evacuar de la manera más pronta a quienes se encuentren dentro del edificio, en caso de alguna contingencia. Las principales vías de accesibilidad son tres: las salidas de emergencia, cuyo paso al interior como al exterior del edificio deberá estar libre de obstáculos que entorpezcan la evacuación en caso de ser necesario; la puerta de fin del recorrido, que deberá igualmente tener libre el paso ya que la salida de los visitantes de la atracción suele ser rápida y si alguien o algo estropea el camino, se puede generar un accidente; y finalmente la puerta de entrada al recorrido. Cabe resaltar que por operación del espectáculo, las salidas de emergencia y la puerta de fin del recorrido sólo se pueden accionar del interior al exterior, con el objetivo de evitar interrupciones del mismo por alguien que esté afuera. Por otra parte, si bien la puerta de entrada y de fin del recorrido tienen objetivos diferentes a las salidas de emergencia, ante una emergencia pueden ser utilizadas con la misma intención de evacuación.
- Tomas de agua y rutas de evacuación. En el perímetro de cualquier atracción de terror deben ubicarse tomas de agua que sirvan para mitigar algún posible incendio, por otra parte, deben existir senderos amplios en los alrededores del edificio o local que sirvan como rutas de evacuación externas ante alguna eventualidad.

Protocolos internos.

- Accesibilidad de *maze*. Dentro del edificio o local, la decisión del ancho de los pasillos que conforman en su conjunto el laberinto de la atracción está determinada, principalmente, porque éstos sean lo suficientemente amplios para evitar que posibles movimientos reactivos de los visitantes ante los sustos generados por los actores, provoquen que tanto unos como otros puedan sufrir algún accidente (golpe) causado por: contacto con muros, contacto con escenografía, caída por tropiezo con escenografía, contacto entre visitantes y actores; por lo mismo, los pasillos en donde por diseño se planea que se genere algún “*scare point*”, suelen de magnitudes considerables. Por otra parte, para los pasillos en donde no se generará ningún susto, la medida estándar establecida es de 1.22 metros de ancho (espacio mínimo necesario para que se desplace caminando sin dificultad una persona con medidas promedio y que, bajo las condiciones de mediana iluminación que ofrecen este tipo de espectáculos, puedan extender sus extremidades superiores y tocar alguna pared antes de chocar.)
- Materiales de construcción. Uno de los protocolos de seguridad en el interior de los edificios o locales, es que los materiales de construcción y los materiales del decorado tengan películas retardantes de fuego contra incendios, con el objetivo de ganar tiempo en la evacuación ante una contingencia de este tipo. Por otra parte, los recubrimientos de la escenografía deben evitar en la medida de lo posible ser ásperos y los filos

de las esquinas de los muros deben estar redondeados o cubiertos con cojinetes, esto con el objetivo de aminorar las consecuencias de un accidente por si el público o los operadores llegan a chocar con los mismos.

- Extintores. Ante incendios menores, los extintores son los indicados para mitigar el fuego; éstos deberán estar igualmente colocados de manera estratégica a lo largo de la atracción. Es muy importante que el contenido químico de los extintores sea acorde a los materiales de construcción del interior de la atracción, de lo contrario, podría avivar el fuego o no sofocarlo.
- Letreros de señalización. Tanto en los espacios escénicos como en los no escénicos dentro de la atracción, deben existir señalamientos lo suficientemente claros que indiquen tres cosas principalmente: la ubicación de los extintores, la ubicación de las salidas de emergencia y las direcciones a tomar como rutas de evacuación.
- Iluminación. Los edificios o locales, aparte de contar con lámparas de emergencia a lo largo y ancho del edificio, deberán tener un sistema base de iluminación blanca-neutra general; ésta es denominada, al igual que en el arte escénico teatral, como „luz de trabajo“.
- Teléfono o radio de comunicación. Las atracciones de terror deben contar con un teléfono o radio de comunicación que esté conectado con los servicios de seguridad y atención médica del lugar en donde haya sido localizada la atracción (parque de diversiones, plaza comercial, etc.)

6.2.2. Protocolos técnicos de seguridad.

Paro automático de operación.

- Los sistemas de seguridad en el interior de las atracciones de terror, cuentan con un paro automático de operación ante eventualidades como cortes de energía eléctrica o sismos; dichos sistemas están compuestos por: suspensión del audio de la atracción, apagado de la iluminación del espectáculo y encendido simultáneo de las lámparas de emergencia. En el caso de incendios mayores, a estos sistemas se les sumará la activación, por presencia de humo, de aspersores de agua.

Mantenimiento.

- Se entiende por mantenimiento menor a las reparaciones escenográficas que puedan ser solventadas a la par de la operación de la atracción o que no requieran un paro que implique el cierre de la misma por prolongados periodos de tiempo. El mantenimiento mayor es aquél que necesita que la atracción cierre de un día a semanas enteras.

6.2.3. Protocolos de seguridad de los operadores externos.

Informe de las reglas del visitante por parte del operador (empleado) del parque, previo al acceso a la atracción.

- Seguridad. Explicar que una vez iniciado el recorrido dentro de la atracción, los integrantes del grupo deberán atender las siguientes reglas de seguridad: no separarse, no detenerse, no empujarse y no correr; su importancia reside en que, por lo común, los espectáculos suelen no estar muy iluminados y en caso de su ruptura es muy probable sufrir un accidente. Por otra parte, si el diseño interactivo del espectáculo lo estipula, explicar que por seguridad los actores no pueden tocar el público ni viceversa y que, a menos de que la atracción lo proponga, evitar cualquier tipo de contacto físico con la escenografía.
- Salidas de emergencia. Explicar que la atracción cuenta con una serie de salidas de emergencia que pueden ser utilizadas en caso de que el visitante ya no quiera continuar con el recorrido dado del nivel de impacto del espectáculo. El procedimiento es alzar una mano y el actor en turno dirigirá a esa persona a la salida más próxima mientras el resto del grupo continúa el recorrido.
- Objetos personales. Hacer la recomendación al público de asegurar bien sus objetos personales ya que la atracción no se puede hacer responsable por la pérdida o daño de los mismos en sentido de que las condiciones

lumínicas dentro no son las óptimas y el flujo constante de grupos disminuye la posibilidad de encontrar los objetos perdidos.

Reconocimiento de visitantes con acceso restringido.

- Los operadores deberán identificar si alguna persona dentro del grupo que va a acceder se encuentra en estado de salud inconveniente (bajo el efecto del alcohol o drogas) o si tiene un estado emotivo alterado (agresivo); en caso de así serlo, deberá informar al supervisor en turno y éste valorará, desde parámetros de seguridad, si a la persona se le permitirá el acceso a la atracción o no.

6.2.4. Protocolos de seguridad de los operadores internos.

Paro voluntario de operación por operadores internos (actores y supervisor).

- Paro temporal. Los motivos más comunes que pueden llevar al paro temporal de la operación de la atracción, son seis: falsas alarmas que, generalmente, son causadas por altibajos en el suministro de corriente eléctrica y que, a su vez, generan la activación de los sistemas automáticos de paro de operación; la identificación en los visitantes de estados emotivos alterados (agresión o ataques de pánico); desmayos por impresiones de alto nivel; lesiones físicas por accidentes generalmente causados por

imprudencia de los mismos; sismos de leve intensidad que no causen daños estructurales al edificio o local; conatos de incendio controlados con extintores.

- Paro indefinido. Se presenta comúnmente cuando hay alguna falla mayor en los sistemas de la atracción o cuando se presenta una falla mecánica que impide que la misma siga operando por un periodo de tiempo indefinido.

Procesos y procedimientos del paro voluntario de operación.

- Cuando por protocolos de seguridad la operación debe ser interrumpida, los operadores internos de la atracción tienen total autoridad y sus indicaciones deberán ser atendidas por los visitantes. Ante cualquier eventualidad que requiera el paro voluntario de la operación, el primer paso es hacer la ruptura de la ficción seguido de la detención del grupo, posteriormente, atender de primer instancia la causa del paro y, en caso de ser una situación menor, el actor en su calidad de operador podrá dar resolución; en caso de ser una emergencia mayor, el actor deberá de manera personal o mediante algún otro operador (según sea el caso) avisar al supervisor de manera privada las causas del paro; finalmente éste será quien decidirá el procedimiento a seguir.

Procesos y procedimientos de evacuación.

- Ante cualquier motivo de paro temporal de operación, la ruptura de la ficción y la detención de grupos debe realizarse con todos aquellos que estén realizando recorrido dentro de la atracción. Los grupos no podrán continuar el recorrido hasta que el operador se los indique. Los actores deberán informarse de las razones por las cuales el grupo con la emergencia se detuvo y a partir de ello, valorar los procedimientos a seguir: en caso de ser algo menor, los grupos podrán continuar el recorrido, de lo contrario, se procederá a evacuar a todo el público por la salida de emergencia más próxima.
- Ante cualquier eventualidad que requiera evacuación de la atracción, el supervisor o los actores bajo autorización del mismo podrán hacer suspensión manual del audio y encendido de la iluminación blanca-neutra general del edificio o local.
- Las razones que pueden causar la evacuación de los grupos son porque hay alguna persona herida o desmayada que requiera atención médica, o por contingencias relacionadas con incendios y/o paros indefinidos de operación. Los procesos y procedimientos de evacuación se centran en: serenar al grupo de ser necesario; no dar mayores informes de las razones de la evacuación con el objetivo de no generar caos y triangulación de información; y dirigir de manera ordenada a los grupos a la salida de emergencia más próxima.

- Frente a una emergencia que requiera evacuación de la atracción, todos los operadores internos deben conocer tanto los números de extensión de emergencias, como las claves de comunicación previamente establecidas.

La importancia de la exposición de los protocolos de operación y de seguridad de los espectáculos en las atracciones de terror promedio, radica en conocer cómo es que se desarrolla el espectáculo más allá de su proceso de montaje. La relación entre los montajes de las obras de teatro y los montajes de los espectáculos de las atracciones de terror es que, en algún momento, darán función por igual.



© Six Flags México (2014)

Detalles de operación en una atracción de terror.

CONSIDERACIONES FINALES

Las atracciones de terror a nivel estructura física y a nivel espectáculo pueden ser consideradas actos teatrales por razón del cumplimiento o adaptación de preceptos propios de este arte, como son:

- Se ubican dentro de espacios escénicos (edificios o locales) previamente diseñados y construidos para satisfacer las necesidades del espectáculo o bien pueden desarrollarse en locaciones adaptadas para los mismos fines.
- Cuentan con un equipo de creativos que diseñan y/o realizan una iluminación, una escenografía y una decoración que establece el ambiente general del espectáculo, a la par de efectos especiales que dan mayor soporte al mismo.
- Poseen una dramaturgia que da sustento temático y anecdótico al espectáculo.
- El espectáculo parte de una ficción temática cuyas acciones concretas son reales en tanto que suceden en el aquí y en el ahora, abriendo la posibilidad de que cada función sea diferente a pesar de seguir lineamientos previamente establecidos.
- El proceso de montaje cuenta con un director de escena que establecerá la línea a seguir del espectáculo, y con un equipo de actores que desarrollarán un proceso de construcción de personaje acorde a la temática general del espectáculo.

Sin embargo, las atracciones de terror no pueden ser consideradas “teatro” en un concepto puro puesto que, dadas las características constitutivas y operativas del espectáculo, funcionan de manera diferente. Algunos de los aspectos más relevantes que denotan que el espectáculo no es teatro pero sí posee una teatralidad, son:

- En las atracciones de terror, al público se le da a conocer la anécdota antes del inicio del espectáculo mismo, por lo cual, su participación es más directa en tanto que posee un previo conocimiento de los acontecimientos.
- En las atracciones de terror, la duración del espectáculo (función) está previamente diseñado, sin embargo, en un sentido práctico dependerá directamente del tiempo que los espectadores tarden en completar el recorrido de la atracción. Las funciones no tienen intervalos de duración, por lo tanto las mismas son continuas (en relación a la cantidad de grupos que estén esperando entrar a la atracción) y simultáneas (dependiendo cuántos grupos estén realizando recorrido al mismo tiempo en diferentes secciones de la atracción)
- En equivalencia, el espectáculo de la atracción de terror es a la obra de teatro, como cada escenario de la atracción es a cada escena de la obra misma.
- En las atracciones de terror hay la ruptura de la pasividad en cuanto a movimiento por parte de los espectadores; éstos deberán trasladarse a lo largo de la atracción para ser partícipes del espectáculo. Si el espectador

no se traslada, el espectáculo no puede darse, por lo tanto, su desarrollo depende exclusivamente de la presencia del espectador.

- En las atracciones de terror, hay una ruptura total de la cuarta pared en tanto que los espectadores no se mantienen alejados del escenario; al contrario, se trasladan dentro de los mismos. La experiencia de potencia en tanto que el espectador está completamente rodeado del ambiente (escenografía, decorado e iluminación) del espectáculo.
- En las atracciones de terror, el acto lúdico va más allá de la propuesta de un juego en el cual hay un intérprete (actor) y un testigo (visitante); estos espectáculos ofrecen, en ocasiones, que la participación del visitante sea más interactiva dándole un rol (personaje) que le permite ser colaborador directo en la ejecución del espectáculo, generando por consiguiente, una lectura diferente del mismo.

Posterior a la exposición de los elementos de la puesta en escena en las atracciones de terror y al desarrollo de las características generales de operación de estos espectáculos, concluyo que la suma de estas dos partes genera, por consecuencia, una visión totalitaria de lo que conforma a las atracciones de terror como espectáculo y confirmo, a su vez, que en efecto pueden ser consideradas un acto escénico teatral.

BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES, *Arte Poética*, México, D.F., Porrúa, 1999.

DUVIGNAUD, JEAN, *Sociologie du théâtre. Essai sur les ombres colectives*, París, Presses Universitaires de France, 1965 (tr. de Luis Arana, *Sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1966).

FISCHER-LICHTE, ERIKA, *Semiotik des Theaters*, Tübingen, Gunter Narr Verlag Tübingen, 1983 (tr. de Elisa Briega Villarrubia, *Semiótica del Teatro*, Madrid, Arco Libros, 1999).

GÓMEZ GARCÍA, MANUEL, *Diccionario del Teatro*, Madrid, Ediciones Akal, 1997.

IBÁN DIEZHANDINO, BEATRIZ, “El miedo y el terror, ¿qué son en realidad?”, *Pandora Magazine*. s/nº, (2012). [fecha de consulta: 23 julio 2015]. Disponible en: [<http://www.pandora-magazine.com/cienciaytecnologia/el-miedo-y-el-terror-que-son-en-realidad/>](http://www.pandora-magazine.com/cienciaytecnologia/el-miedo-y-el-terror-que-son-en-realidad/)

PAVIS, PATRICE, *Dictionnaire du Théâtre. Termes et concepts de l'analyse théâtrale*, París, Éditions Sociales, 1980 (tr. Fernando del Toro, *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona, Paidós, 1984).

SANCHEZ NAVARRO, JUAN PEDRO, José María Martínez Selva, “Reactividad fisiológica periférica y actividad cerebral en las fobias específicas”, *Escritos de Psicología*. Vol. 3, nº 1, (2009), pp. 43-54. [fecha de consulta: 14 mayo 2015]. Disponible en: http://www.esritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol3_1/escritospsicologia_v3_1_6jpsanchez.pdf

VARGAS AGUILAR, CARLOS E., “Una historia de alegrías y emoción. La historia de los parques de diversiones”, *Zona Q*. nº 4, (2002). [fecha de consulta: 16 mayo 2015]. Disponible en: http://www.oocities.org/zona_q_2000/parques.html

VILA, JAIME, Pedro Guerra, et. al., "La dinámica del miedo: la cascada defensiva", *Escritos de Psicología*. Vol. 3, n° 1, (2009), pp. 37-42. [fecha de consulta: 14 mayo 2015]. Disponible en:
<http://www.esritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol3_1/escritospsicologia_v3_1_5jvila.pdf>

Sitio Web. [fecha de consulta: 16 mayo 2015].
<http://www.elclima.com.mx/concepto_y_los_primeros_parques_de_diversiones.htm>

Sitio Web. [fecha de consulta: 23 julio 2015].
<<http://deconceptos.com/general/terror>>

Sitio Web. [fecha de consulta: 28 julio 2015].
<https://www.sixflags.com.mx/sites/default/files/accesibilidad_mex_1214.pdf>

APÉNDICES

Apéndice 1. Láminas ejemplares de listados de control interno.

Festival del Terror. 2014

ZOMBIE SURVIVAL.

Supervisor: Diego Cuevas.

DIRECTORIO.

Número	Actor	Teléfonos	Correo Electrónico	Nómina
Supervisor	Diego Arturo Zepeda Cuevas.	56 75 73 05 55 41 30 30 33	cuevas.diegoo@gmail.com	41032
1.-	Alejandro Crisanto.	55 36 62 53 56	acr.1985@hotmail.com	25404
2.-	Arturo Estrada.	55 10 80 35 54	arturoestrada@hotmail.com	42912
3.-	Belén López.	55 17 02 98 53 55 22 42 26 20	bely2383@gmail.com	41078
4.-	Carlos Silva.	55 36 42 67 91	alberthusk@gmail.com	41149
5.-	Carolina García.	55 19 09 22 05	itzelc.garcia@hotmail.com	41093
6.-	Claudia Guerra.	55 20 93 04 98	klaudiva13@yahoo.com.mx	42913
7.-	David Castañón.	55 34 80 72 88	david.c.95@hotmail.com	42272
8.-	David Chávez.	55 48 76 16 86	-----	42918
9.-	David Ramírez.	55 31 37 14 89	coscorpтр_03@hotmail.com	31757
10.-	Eder Uribe.	55 37 84 90 00	ederledif@hotmail.com	42923
11.-	Iliana Montoya.	55 50 60 72 11	bani_lliuzhka@hotmail.com	32251
12.-	Isaac González.	55 51 44 11 46	isaacxin@hotmail.com	43026
13.-	José González.	55 32 08 64 98	jovi2327@hotmail.com	10538
14.-	Luis Cerón.	55 17 27 44 93	gnal.lui-dj@hotmail.com	43027
15.-	Luis Granillo.	55 10 52 08 19	guilty_edgar@hotmail.com	42914
16.-	Pilar Romero.	55 25 26 75 05	cheli0301@hotmail.com	41061
17.-	Rafael Gomar.	55 60 81 02 67	perseo75mx@yahoo.com	41323

POSICIONES Y SCARE POINTS.

Posición (NÚMERO)	Posición (NOMBRE)	Actor.	Cargo. (PERSONAJE)	Scare Points.
1.-	HOST ENTADA.	David Ramírez.	Militar.	3
2.-	RAMPA.	Pilar Romero.	Zombie.	1
3.-	HOST RAMPA.	Arturo Estrada.	Militar.	2
4.-	CUARTO.	Rafael Gomar.	Zombie.	2
5.-	BARRILES.	Eder Uribe.	Zombie.	3
6.-	REJA.	Belén López.	Zombie.	2
7.-	CADENAS.	Claudia Guerra.	Zombie.	3
8.-	EMERGENCIA.	Luis Cerón.	Zombie.	1
9.-	TRINCHERA PILARES.	Isaac González.	Zombie.	2
10.-	LABORATORIO.	David Chávez.	Zombie.	2
11.-	VENTANA LAB.	José González.	Zombie.	2
12.-	PUERTA LAB.	Carolina García.	Zombie.	4
13.-	SOMBRA REJA.	Carlos Silva.	Zombie.	3
14.-	REJA SALIDA.	Iliana Montoya.	Zombie.	3
15.-	SALIDA.	Alejandro Crisanto.	Zombie.	2
-----	N E U T R A L.	David Castañón.	Swing Host.	-----
-----	N E U T R A L.	Luis Granillo.	Swing Zombie.	-----

VESTUARIO Y UTILERÍA.

Posición (NÚMERO)	Posición (NOMBRE)	Actor.	Vestuario.	Utilería.
1.-	HOST ENTADA.	David Ramírez.	(Pers.) Militar.	-----
2.-	RAMPA.	Pilar Romero.	(3) Astronauta.	-----
3.-	HOST RAMPA.	Arturo Estrada.	(20) Militar.	-----
4.-	CUARTO.	Rafael Gomar.	(5) Astronauta.	Hacha.
5.-	BARRILES.	Eder Uribe.	(Pers.) Militar.	-----
6.-	REJA.	Belén López.	(6) Astronauta.	Pinzas.
7.-	CADENAS.	Claudia Guerra.	(2) Policía.	-----
8.-	EMERGENCIA.	Luis Cerón.	(Cent.) Zombie.	Pinzas.
9.-	TRINCHERA PILARES.	Isaac González.	(Cent.) Zombie.	Pinzas.
10.-	LABORATORIO.	David Chávez.	(11) Swat.	Hacha.
11.-	VENTANA LAB.	José González.	(19) Militar.	-----
12.-	PUERTA LAB.	Carolina García.	(1) Policía.	-----
13.-	SOMBRA REJA.	Carlos Silva.	(10) Swat.	-----
14.-	REJA SALIDA.	Iliana Montoya.	(4) Astronauta.	-----
15.-	SALIDA.	Alejandro Crisanto.	(Pers.) Militar.	Hacha.
-----	N E U T R A L.	David Castañón.	(13) Swat.	-----
-----	N E U T R A L.	Luis Granillo.	(12) Swat.	-----

NOTA.- A reserva queda el vestuario (14) Bombero.

ASISTENCIA.Domingo 2 de Noviembre (Operación FDT-23.)

Número.	Actor.	Nómina.	Hora de Entrada.	Firma.	Observaciones.
Supervisor	Diego Arturo Zepeda Cuevas.				
1.-	Alejandro Crisanto.	25404			
2.-	Arturo Estrada.	42912			
3.-	Belén López.	41078			
4.-	Carlos Silva.	41149			
5.-	Claudia Guerra.	42913			
6.-	Dulce Capilla	42922			
7.-	David Castañón.	42272			
8.-	David Chávez.	42918			
9.-	David Ramírez.	31757			
10.-	Eder Uribe.	42923			
11.-	Iliana Montoya.	32251			
12.-	Isaac González.	43026			
13.-	José González.	10538			
14.-	Luis Cerón.	43027			
15.-	Luis Granillo.	42914			
16.-	Pilar Romero.	41061			
17.-	Rafael Gomar.	41323			

RÉCORD DE ASISTENCIA.

Día.	Fecha.	Horario de Cierre.	Día de Operación.	Récord de Asistencia.
1.-	Jueves 18 de Sept. 2014.	23:00 hrs.	Presentación Prensa.	851
2.-	Miércoles 24 de Sept. 2014.	23:00 hrs.	Presentación Empleados.	1,051
3.-	Viernes 26 de Sept. 2014.	00:00 hrs.	Apertura FDT (Día 1)	1,027
4.-	Sábado 27 de Sept. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 2)	1,596
5.-	Domingo 28 de Sept. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 3)	1,137
6.-	Viernes 3 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 4)	1,138
7.-	Sábado 4 de Oct. 2014.	01:00 hrs.	Operación FDT (Día 5)	2,501
8.-	Domingo 5 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 6)	972
9.-	Jueves 9 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 7)	1,150
10.-	Viernes 10 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 8)	2,416
11.-	Sábado 11 de Oct. 2014.	01:00 hrs.	Operación FDT (Día 9)	4,314
12.-	Domingo 12 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 10)	2,874
13.-	Jueves 16 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 11)	1,916
14.-	Viernes 17 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 12)	3,574
15.-	Sábado 18 de Oct. 2014.	01:00 hrs.	Operación FDT (Día 13)	6,414
16.-	Domingo 19 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 14)	2,959
17.-	Jueves 23 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 15)	2,072
18.-	Viernes 24 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 16)	3,211
19.-	Sábado 25 de Oct. 2014.	01:00 hrs.	Operación FDT (Día 17)	7,499
20.-	Domingo 26 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 18)	3,668
21.-	Miércoles 29 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 19)	1,935
22.-	Jueves 30 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 20)	3,439
23.-	Viernes 31 de Oct. 2014.	00:00 hrs.	Operación FDT (Día 21)	7,689
24.-	Sábado 1 de Nov. 2014.	01:00 hrs.	Operación FDT (Día 22)	12,468
25.-	Domingo 2 de Nov. 2014.	00:00 hrs.	Clausura FDT (Día 23)	7,214

Total de asistencia: 81,646 .

Apéndice 2. Entrevista con Dominic McChesney, director artístico en *The Sudden Impact! Entertainment Company*.³⁰

Dominic McChesney.



Dominic McChesney es actor de teatro y televisión de origen inglés. A pesar de tener una inclinación por las artes escénicas desde temprana edad, al término de su adolescencia decide formalizar sus estudios profesionales de teatro al inscribirse en *Live and Recorded Arts Academy* en Londres, Inglaterra. Posterior a sus estudios, participa en proyectos teatrales tanto en su natal Inglaterra como en Australia, dentro de los principales están: “*A Waltz Dream*”, “*The Book of Jungle*”, “*Faust*” y “*Richard III*” de William Shakesperare. Es el autor del libreto y de las letras de las canciones de la obra musical “*Saki Shorts*”, basada en las historias breves de Hector Hugh Munro. Desde hace diez años, trabaja de manera exclusiva con la compañía *The Sudden Impact! Entertainment Company* como director artístico de atracciones (espectáculos) de interacción en vivo y atracciones de terror con presencia en diversos países del mundo, dentro de los principales espectáculos que ha dirigido bajo el cobijo de esta compañía están: “*Tomb Raider LIVE!*”, “*The Mummy LIVE!*”, “*Prison Break, LIVE!*”, “*Terminator X: a laser battle for salvation.*”

³⁰ La fecha de la realización de la entrevista fue el día 25 de agosto del 2015 en la Ciudad de México. El audio original se encuentra en idioma inglés. La traducción de la misma corrió a cargo de Esteban Hernández Vargas y tanto la realización como la contextualización a cargo de Diego Arturo Zepeda Cuevas.

Cuéntanos, ¿Cómo es que Dominic llega a *The Sudden Impact!* Entertainment Company?

Hace aproximadamente diez años estaba trabajando como actor en una atracción de terror en el parque temático *Alton Towers*, a las afueras de Londres, en Inglaterra. Fue ahí es donde por primera vez comencé a trabajar para la compañía *The Sudden Impact! Entertainment Company*. Empecé como actor en las atracciones, después llegué a ser manager y ahora estoy a cargo de dirigir artísticamente y entrenar a los actores que trabajarán en los laberintos de las atracciones.

¿Cómo es que Dominic relaciona su profesión de actor con las atracciones de terror?

Siento que mi experiencia como actor me ha dado una gran ayuda para afrontar lo que creo, es simplemente otra faceta, otra área del trabajo teatral. Debería decir además que en la industria de las atracciones de terror, muchos actores y creativos llegan a la profesión inspirados por su amor hacia las películas de horror, y por espantar en *Halloween*. Yo no tengo interés en las películas de horror o en *Halloween* más que cualquier otra persona, no soy un adicto al horror. Meramente me atrajo el trabajo en esta industria porque creo en su presentación teatral.

Partiendo de tu experiencia profesional como creativo en las atracciones de terror y de tus conocimientos como actor profesional, ¿consideras que el espectáculo presentado en dichas atracciones puede ser comparado del algún modo con el teatro? ¿Qué piensas al respecto?

Las atracciones de terror pueden, sin lugar a dudas, ser comparadas con el teatro; es más, lo son. Punto y aparte. La razón es la siguiente: si te fijas en las

similitudes que hay entre el teatro y las atracciones de terror —cualquier atracción de un parque de diversiones—, en estas últimas se emplean elementos teatrales: usan disfraces, utilizan un escenario teatral, trabajan con actores —no siempre, pero una buena atracción, en un buen parque de atracciones emplearía actores. Además, las atracciones tienen una historia y aún más importante: tienen una audiencia que es llevada a través de un viaje emocional. El teatro consiste en contar una historia y crear una emoción entre la audiencia. Hay muchas versiones grabadas de espectáculos teatrales que se proyectan ante una pantalla, pero la experiencia es diferente cuando una audiencia se sienta y ve un espectáculo en vivo que es de terror, o miedo, —en este caso—, o los hace reír o los conmueve emocionalmente. Ese es el propósito del teatro. Una atracción de terror tiene una respuesta emotiva por parte de su audiencia de manera absoluta —una buena atracción de terror.

De manera muy interesante, en una conferencia de atracciones de terror se le preguntó a la audiencia cuáles eran sus reacciones y cuáles eran las emociones más grandes que provenían de ellos, las respuestas eran: miedo, gritos, llanto, molestia, etc. —las cuales todas son buenas respuestas—; pero la más grande emoción que se puede obtener de una atracción de terror es en realidad: la risa. Dado que las atracciones son un producto que une a un grupo de extraños o a una familia, y debería por consiguiente crear una respuesta emotiva, puede que griten, pero se ríen, y se ríen de la gente; es goce, es entretenimiento y eso es lo que estas atracciones son en realidad. Cualquier atracción de un parque de diversiones desde *El mundo de Harry Potter*, hasta una pequeña atracción de terror escenificada en la casa de alguna persona para *Halloween*, en su conjunto y en su individualidad crea una respuesta emocional.

Si miras a todas las obras de la era victoriana en Inglaterra, habían melodramas con grandes efectos especiales, inundaciones en escena, incendios, aparición de fantasmas, usaban efectos especiales muy distintos y todos eran para conmover a la audiencia. Eso no es distinto de lo que son las atracciones de miedo en estos tiempos. Hay algunas obras muy exitosas en Inglaterra

recientemente, una de las que ha tenido más representaciones en el occidente se llama “*La dama de negro*” (*The Woman In Black*) —creo que está escenificándose en México—, y ha sido un fenómeno mundial enorme, ¡es de espanto! La gente grita genuinamente, brinca en sus asientos, e inmediatamente se ríen. Es una experiencia teatral. Aunque hay una diferencias, que creo que vamos a tratar en la siguiente pregunta, el argumento que quiero validar es que tanto las obras de teatro como las atracciones de terror son teatro; ambas usan elementos teatrales, ambas usan actores y crean una respuesta emocional de la audiencia. Así que son, sin duda, el mismo concepto y tienen las mismas bases.

Ahora bien, ¿Qué elementos teatrales crees que deben ser considerados durante el proceso de montaje y durante el proceso de ensayos del espectáculo en una atracción de terror?

Cuando estás creando una atracción de terror que va a ser vista por el público es importante tener un concepto o tema muy sólido, igual que con cualquier obra de teatro. ¿De qué se trata la obra, de qué se trata este espectáculo? Si fuera *Hamlet*, sería un personaje que toma venganza contra su familia, la obra posee una anécdota y tiene una línea dramática. Ahora, en *The Sudden Impact! Entertainment Company*, usamos muchas marcas registradas independientes y hacemos espectáculos basados en muchas películas de Hollywood. Por ejemplo, hemos hecho [espectáculos] de todas las películas de “*La momia*” (*The Mummy*), “*El corredor del laberinto*” (*The Maze Runner*), “*Una noche en el museo*” (*Night at the Museum*), “*El juego del miedo*” (*Saw*), etc. Cuando creamos una de nuestras atracciones basada en una historia existente, revisamos todas las películas en la franquicia para poder crear el espectáculo, —en caso de tener secuelas. Especialmente en el caso de las películas debes ser muy cuidadoso cuando trabajas para hacer una atracción de terror, dado que tienes que mostrar la esencia de esa historia o de la marca, pero debes ser cauteloso de no quedar muy involucrado con desarrollar el espectáculo basándote

en el desarrollo cronológico de acciones (historia) de la película misma, es decir, no debes contar la película, sino sólo mostrar su esencia temática. Por ejemplo, cuando hicimos la atracción basada en las películas de “*El juego del miedo*”, no podíamos hacer que la audiencia fuera un personaje de la película; ¿cómo? evitando contar la historia exactamente como en la película. Así que lo que hicimos fue ver todas las películas y tomamos escenas icónicas de la marca y de las películas, y las recreamos en el escenario de la atracción.

Obviamente, las similitudes entre el teatro y las atracciones de terror es que tienes que crear una línea dramática, una atmósfera, una atmósfera que resulte ser envolvente. Por otra parte, tienes que crear por igual un escenario [espacio escénico], cosas físicas [ornamentación], disfraces, maquillaje, iluminación y efectos especiales.

Con *El juego del miedo* buscamos muchos momentos icónicos y personajes icónicos y los recreamos para que la audiencia pudiera verlos al pasar por esa escena. Por ejemplo, en la primera película, la mayor parte de la misma sucede en un baño y nosotros recreamos ese baño completamente, pero la audiencia no podía cruzar por el mismo; tenían que pasar alrededor y podían ver el baño a través de unas ventanas. Estas ventanas fueron adaptadas; fueron hechas de policarbonato especial que podía ser golpeado por los actores sin romperse, así que la audiencia pasaba cerca y se espantaba, lo cual, por consecuente, los “atrapaba” en la escena. De este modo, la audiencia tiene una sensación de estar inmersa en la atmósfera de la película o de la marca, —como en este caso, en “*El juego del miedo*”—, y ese es un elemento teatral muy importante.

Otro aspecto con el que debes ser muy cuidadoso al crear una atracción de terror basada en una marca, es que cualquier cosa que crees [escenografía y ornamentación] deberá tener más durabilidad que si estuvieras haciendo una película, porque va a tener mucho uso; no deberá romperse porque va a estar cerca del público. En el caso del maquillaje y del vestuario, van a estar todavía más cerca de la gente, así que debes tener precaución de que los detalles estén muy bien cuidados: casi todavía más que si estuvieras haciendo una película.

¿Por qué? Porque en las atracciones no puedes regresar y cambiar algo; con las películas puedes regresar y cambiar cosas, pero en las atracciones no puedes volver y cambiar nada antes de que la audiencia lo vea. Una vez que lo has construido, así deberá quedar.

Por lo general, el pensar en las diferencias entre el teatro y las atracciones de terror, permite reconocer qué elementos teatrales deben ser considerados al momento de ensayar y montar el espectáculo. La mayor diferencia entre una atracción de terror y una función de teatro o de cine, es que tu audiencia es menor para cada presentación. El manejo del público en cuanto a cantidad y los alcances que estos tienen respecto al espectáculo son diferentes. En una obra o una película puedes tener a la audiencia —no mayor a cien por función de cine o de quinientos por función de teatro— toda sentada en sus confortables lugares, mirando, esperando a que la película se relacione con ellos. En una atracción de miedo, tu audiencia quizá sea de ocho personas por grupo, pero das más de doscientas funciones en un solo día, aparte de que los espectadores están ahí junto a los actores, inmersos en la situación; la actuación de cada actor durará diez segundos, —si tienen suerte durará treinta, pero usualmente es diez segundos—. El efecto en el público es menor porque tu audiencia es menor y está contenida emotivamente. Además, la audiencia está en movimiento; no está sentada, ellos están dentro de los eventos, dentro de la acción, son parte de la acción y están interactuando completamente con los actores. Es un espectáculo completamente en vivo, trescientos sesenta grados. Está a todo el rededor suyo, —claro, si se toman la molestia de pintar los techos—.

Pero también desde el punto de vista de los actores, no es un espectáculo de dos horas; podría ser un una función de ocho horas, obviamente con su respectivo descanso. Es como estar en una función de ocho horas pero sólo teniendo una línea y una escena que estás representando constantemente por ocho horas.

Así que tienes una gran cantidad de similitudes entre las atracciones de terror y las representaciones teatrales. Simplemente el teatro se ha vuelto una

inmersión. Esto se está vuelto muy popular fuera de los parques temáticos y de complejos de entretenimiento. Está surgiendo mucho teatro interactivo. Una compañía que sería un buen ejemplo de esto sería *Punchdrunk* quienes realizan “*Sleep No More*” (*No duermas más*) basada en “*Macbeth*” y donde la audiencia puede ir a donde quiera e interactuar con gente; hubo una obra en Broadway muchos años atrás donde había igual interacción llamada “*Tamara*”, que era sobre la artista Tamara Lempicka; también está “*The Drawned Man*” (*El hombre ahogado*), adaptación de la obra “*Woyzeck*”, que se representó en Londres bajo la batuta de la ya mencionada compañía *Punchdrunk*. Así que tienes mucho teatro interactivo ahora. La gente se está volviendo muy abierta a que el teatro no sea una experiencia pasiva. La gente está muy interesada en la experiencia teatral y en experimentarla ellos mismos siendo parte de la acción. Así que no sólo las atracciones de miedo de los parques de atracciones son quienes están marcando la pauta, sino que, de hecho, ahora se está volviendo popular en el teatro en general.

Cuéntanos, ¿Cómo consideras tú que debe llevarse a cabo el trabajo de dirección de escena en una atracción de terror?

Cuando he dirigido los espectáculos, siempre programamos una semana de ensayos una semana previa a la apertura de nuestras atracciones, —esto no es siempre así con todas las atracciones de terror en el mundo—. Si estamos produciendo una atracción de una marca existente o una de nuestra propia marca, los ensayos y el proceso de montaje nos lo tomamos muy en serio porque la audiencia no es pasiva, es decir, está involucrada en la acción, o pasa caminando a través de los escenarios y reaccionando en el mismo espacio que los actores. Como director de escena tienes que estar muy consciente de la seguridad, atendiendo como prioridad las necesidades del actor y de la audiencia; esto es fundamental para cualquier atracción, ya que si no es atendido, puede ser una receta para un desastre.

En *The Sudden Impact! Entertainment Company*, hemos diseñado un proceso de entrenamiento actoral llamado “*Scare School*” el cual, en esencia, es una mini escuela de teatro. Cuando dirigimos este entrenamiento, tenemos que condensaren una semana un proceso normal de tres años de escuela de teatro. Básicamente eso es lo que hacemos. Por eso necesitamos mucha concentración y síntesis. La primera cosa que tienes que hacer es crear un equipo que se conozca y confíe en sí mismo, porque los actores tienen que ser capaces de confiar entre ellos en la atracción, que es lo mismo que en el escenario: tienes que poder confiar en la gente con la que estás actuando. La adición extra es el personaje desconocido en tu obra, —en el caso de una atracción de miedo— la audiencia. Ellos son los actores que no ensayaron, no saben sus líneas, no saben dónde pararse: no saben nada. Así que tu actor debe estar involucrado de verdad y estar muy consciente de todos los elementos, todo el tiempo. La audiencia, además, es impredecible; no sabes cómo va a reaccionar. Cada grupo de visitantes está formado de distintos individuos, luego entonces, es cambiante. Puedes tener un grupo de niños, un grupo lleno de adultos, uno de mujeres, uno de hombres... y todos esos elementos modifican eventualmente lo que pasa en escena. Es un espectáculo en vivo. Cada grupo es sólo un microcosmos de la audiencia total de un día de operación. Y debido a que son grupos independientes de ocho a diez personas en promedio y a sus características emotivas y sensoriales, puedes tener tanto un grupo que no se espanta —esto no quiere decir que no lo estén disfrutando, sólo quiere decir que no reaccionan—, como un grupo de estudiantes coreanas que pasan gritando y arrastrándose por toda la atracción, llorando a borbotones.

Con la dirección siempre me aseguro de conocer a los actores; de saber cómo es cada uno de ellos: tienes que tomar a consideración que algunos actores pueden ser muy perceptivos físicamente, con gran destreza física y conocimiento, así que saben cómo usar sus cuerpos; y tienes otros que usan torpemente sus brazos y piernas, no saben bien qué hacer, tienen una capacidad de atención muy breve. Al final, tienes que asegurarte de que al momento del estreno todos estén

en una posición confortable. A veces me he dado cuenta, extrañamente, de que los actores o intérpretes con quienes trabajo están muy conscientes de su físico, como acróbatas o dobles, y muchas veces ellos son quienes toman los verdaderos riesgos; ellos son quienes terminan escalando paredes y cosas por el estilo, — y tengo que decirlo porque la cosa más importante por aprender para un actor durante el entrenamiento, es la disciplina—. Al montar y dirigir los espectáculos, cuando pongo a un actor en un escenario, observamos en conjunto cada susto en particular y analizamos cómo va a funcionar, para que pueda tener, en promedio, tres posiciones o *Scare Points* cada actor. Si estás trabajando con un grupo de quizá ocho personas, quieres que cada una de los escenarios, idealmente, se lleve tres sustos en sus posiciones correspondientes: al principio, en medio y al final del grupo. Esto es muy, muy, muy importante porque no quieres que la gente diga al término del recorrido: “Pues yo estaba en la parte de atrás y nadie me asustó, así que sólo me tocó ver”. Ahora bien, por diseño esto no es posible en todos los escenarios, pero como director debes saber: el susto de la posición número uno es para la parte media del grupo, el susto de la posición dos es para la parte frontal, el susto de la posición tres es para la parte trasera, etc.

Al igual que en el teatro, como cabeza del proyecto, en las atracciones de terror tienes que ver, dirigir, acomodar y montar todo perfectamente, a la par de tener bajo control algunos posibles imprevistos, porque la audiencia es impredecible. Tenemos una teoría que es: puedes tomar a un vendedor cotidiano de *hot-dogs*, lo puedes disfrazar de zombi, lo puedes poner en una habitación oscura, la audiencia va a venir y se van a espantar, ¡se van a espantar!, está bien, sin embargo, eso va a ser una pesadilla: van a haber accidentes, y el vendedor va a perder el control y la tranquilidad después de 6 horas, porque como director no lo entrenaste y eventualmente estarías dejando mucho al azar; en cambio, el resultado es muy distinto si tomas a un actor o al mismo vendedor de *hot-dogs*, pasas la semana entrenándolos, diciéndoles que ahora son actores y que deben tener confianza en sus habilidades y confianza en el espacio que les mostramos. Otros aspectos importantes a decirles, son: que deberán tener resistencia física, y

tienen que tener disciplina, —hecho que es la clave para el éxito de su interpretación—.

Como director debes considerar que las áreas de peligro se aproximan cuando un actor se aburre. Al actor se le indica su escenario y sus posiciones en las que deberán asustar por aproximadamente unas cuatro horas, pero si de pronto se aburre y piensa: “Voy a cambiar las cosas, me voy a subir a esta pared y voy a caer por encima de la gente”, puede ser peligroso porque se olvidan que la audiencia que va a entrar no ha visto el susto modificado. En caso de haber modificaciones, deberán pasar por aprobación del director de escena ya que si da su visto bueno será porque, operacionalmente, funcionan perfectamente. Si el actor es disciplinado, por operación y seguridad no pretenderá alterar su interpretación por más bien intencionado que esté. Actores, por favor, ¡no cambien su interpretación!, ¿por qué deberías cambiarlo si funciona bien?

Compártenos, ¿Qué elementos actorales deben ser considerados para poder llevar a cabo con propiedad la interpretación de un personaje en una atracción de terror? ¿Cómo se actúa en una atracción de terror?

Curiosamente, para poder hablar de los elementos y las habilidades actorales importantes, debo hablar del proceso de entrenamiento en el *Scare School*. Mientras estamos en el entrenamiento, como impartidor, la primera cosa en la que me enfoco es: necesitas que los actores pierdan cualquier sentido de la inhibición; no puedes trabajar con actores que sean demasiado orgullosos, —y los actores tienen egos, cualquiera tiene ego, pero los actores en especial—. Muchas veces cuando he dirigido espectáculos y empiezo el entrenamiento en el *Scare School*, hago muchos juegos de improvisación y muchos juegos donde los actores tienen que ser ridículos, estúpidos y exagerados; y en situaciones ridículas o muy bobas, con mucha comedia y muchas risas. Pero muchos de esos juegos están basados en elementos que son necesarios. La mayoría de las atracciones de terror tienen una temática o una historia fantástica; puede que haya fantasmas,

monstruos o psicópatas, —no quieres que psicópatas verdaderos trabajen en tu laberinto, aunque eso a veces pasa—. No importa si están interpretando a un fantasma, o a un monstruo o un psicópata: tienen que actuar el personaje con sinceridad, porque si como público vas a una atracción y el actor es muy tímido y piensa que se ve tonto, o no entiende bien su personaje, o no cree en él, la audiencia lo puede percibir.

Debido a la proximidad cercana de la audiencia con el actor, ésta va a intentar tomar control de diferentes maneras, porque eso es lo que la audiencia generalmente pretende hacer dada su exposición a posibles situaciones de peligro, —ficticias, por supuesto—. Algunas personas se van a dejar llevar y van a grita y todo, pero uno de los factores comunes entre las audiencias y a su vez una de las dificultades más comunes, es que ellos van a intentar tomar el control: van a intentar relacionarse con el actor, van a tratar de hacerlo salirse de personaje, tratar de hacerlos reaccionar como ellos mismos y no como su personaje. Es una situación muy difícil. Por eso es que los actores tienen que tener disciplina. Deben tener la capacidad de perder su sentido de la inhibición, deben tener la capacidad de adoptar a su personaje, sin importar qué sea, con sinceridad y humildad, porque, —acá entre nosotros—, muchos éxitos de taquilla son acerca de superhéroes, o magos o fantasía o ciencia ficción, y nadie hace menos a *Ewan McGregor* o a *Maggie Smith* por aparecer en filmes de “*La guerra de las galaxias*” o por interpretar *Jedis* o magos, nadie piensa que sean menos actores por interpretar a un personaje fantástico e interpretarlo con sinceridad. Pero a menudo, los actores que trabajan en estas atracciones de terror, se dejan llevar por falsas ideas del exterior... hay mucho esnobismo en la industria porque la gente común no lo considera verdadera actuación, cuando en realidad, la resistencia que deben tener para actuar en un espectáculo de ocho horas con sólo un diálogo y un solo personaje, o lo que sea, puede ser mucho más grande que si estuvieras haciendo una película. Si las películas de “*Harry Potter*” o de “*La guerra de las galaxias*”, o cualquiera de estas películas no fueran realizadas e interpretadas con sinceridad, serían tontas y no tendrían tanto éxito. Pero en la

realidad no es así; son hechas con sinceridad por parte de los actores. Y esa es exactamente una de las disciplinas que les pedimos a los actores. Es algo muy importante.

Por otra parte, en el *Scare School* siempre nos aseguramos de hacer un profundo entrenamiento vocal partiendo de las necesidades del espectáculo, y del personal y sólido entrenamiento que tuve en mi escuela de teatro. A su vez, considero que es muy importante que los actores se cuiden físicamente a sí mismos, por lo tanto, también hacemos mucho entrenamiento físico, de modo que cada individuo conozca sus habilidades físicas: algunas personas son muy cortas de piernas, algunas personas vuelan, etc. La gente tiene constituciones físicas diferentes: algunos son grandes y gordos, otros tienen muy buena condición, etc. Son distintos los hombres de las mujeres. Todos tienen que conocer sus propias limitaciones físicas y tienen que aprender a actuar igualmente tanto si son fantásticos en acrobacias y hacen saltos mortales, como si son alguien que pesa doscientas libras y es infinitamente pesado. Así que deben contar con todas las habilidades que un actor promedio debe tener: buena condición física y buena higiene vocal para resistir el desgaste que genera estar en el escenario por ocho horas, —a veces menos porque, deseablemente, tendrán un descanso si eso está previsto—.

Sobre los cuidados extras, deben cuidarse en sentido de procurar no enfermarse; deberán hacer cosas sencillas como tomar vitaminas, asegurarse de que beban agua, de no haber estado de fiesta la noche anterior, y asegurarse de que su higiene sea buena. He tenido que lidiar muchas veces con actores que tienen un aliento terrible o muy mal olor corporal, y lo último que quieres es que alguien haga un ridículo, y que un miembro de la audiencia le diga: “cómprate un chicle” o “necesitas desodorante”, o algo así. Porque sí, los actores durante la jornada se van a poner sudorosos y sucios.

Los otros elementos a considerar son: que los actores deben conocer su escenario, el escenario ha sido construido para poder soportar la interacción del actor y de la audiencia, el conocimiento del espacio evitará que la audiencia vaya

a dar contra una pared y que la pared se caiga; el actor podría trabajar con un accesorio, en cuyo caso tiene que aprender a usar el mismo y de manera apropiada porque, de lo contrario, se puede romper; por otra parte, pueden haber elementos de la escenografía que tengan que aprender a usar, por ejemplo, comúnmente usamos puertas a modo de sustos y hemos tenido que aprender a reforzarlas con cosas como bisagras de piano, porque si la van a usar cada treinta segundos para un susto, necesitas saber que no se van a romper, —y los actores tienen una habilidad increíble para romper cosas, sin importar que tan fuertes sean—. Así que, desde el punto de vista de la actuación, un actor no debe tomarse un papel dentro de los escenarios de la atracción de otra manera más que como si fuera el escenario propuesto en una obra de teatro.

Además, deben saber cómo trabajar como un ensamble actoral; tiene que ser capaces de trabajar por su cuenta pero también tienen que saber cómo trabajar como un grupo. Necesitas que sean capaces de confiar los unos en los otros. No hay cosa peor que estar en un escenario teatral con alguien que tiene la habilidad para robarse la escena, —no sé si sepas lo que eso significa—. No quieres estar, —nadie quiere estar— en una obra donde hay que trabajar con actor que hace algo distinto cada parlamento; alguien que se para en una diferente postura cada una de las veces. La audiencia es ese actor difícil, por eso el actor que está lidiando con la audiencia tiene que estar seguro de estar disciplinado y de ser consecutivo, siempre estar haciendo una representación consecutiva, que siempre sea la misma, disciplinada.

Ahora bien, una vez que ha sido estrenado a público el espectáculo, ¿Cómo debe operarse una atracción de terror?

Si hablamos del ordenamiento y administración de los grupos, previo a ingresar en una atracción de terror se le indica a la audiencia: “al ingresar van a permanecer en grupo y sin separarse”. En nuestra compañía le pedimos a la audiencia que pongan las manos en los hombros de la persona que va enfrente de

ellos y que a lo largo del recorrido se muevan como una unidad; esto asegura que el grupo está contenido o unido: sabemos dónde tienen las manos y generamos que todos se muevan al mismo ritmo. Esto es importante porque programa el tiempo que tienen los actores para provocar los sustos y controla que los elementos interactivos planeados por escena sean presentados satisfactoriamente para cada grupo de visitantes. Normalmente hay un tiempo para que el actor se vuelva a preparar en lo que sea que esté haciendo y así repita las mismas acciones para el siguiente grupo; de ese modo cada grupo se lleva una experiencia integral. Algunas atracciones de terror organizan el acceso mediante “filas indias”, lo cual eso ocasiona varios problemas al momento de la representación: los actores no tienen suficiente tiempo para regresar a su posición original antes de volver a hacer su interpretación y si lo intentan serán vistos por varios miembros de la audiencia, por consiguiente, eso significa que no hay grupos independientes; que algunos miembros del “gran grupo” se privarán de tener la experiencia previamente diseñada o que sólo recibirán parte de la misma; y que al no haber grupos separados, la gran masa de público provocará que ésta se sienta más valiente, perdiéndose el sentido de inseguridad y generándose un ambiente más peligroso para los actores que son quienes eventualmente deberían tener el “control” dentro de la atracción. Lo interesante es que en el caso de que sean grupos independientes, el actor tiene una idea de cómo éste está contenido, y tiene oportunidad de identificar como preparar su interpretación para que resulte lo más satisfactoria y envolvente posible; sólo así el actor puede sentirse más seguro porque tienen control sobre el público. Si es una fila india larga no tienen la posibilidad de ver y tener en perspectiva a todo el grupo todo el tiempo.

Como dije anteriormente, uno de los elementos que se debe tener a consideración es que la audiencia es impredecible. Cada miembro de la audiencia en cada grupo es distinto del anterior; puede que sean ligeramente similares, pero no puedes garantizar que la audiencia va a hacer exactamente lo que quieres, por ello, cuando estas diseñando la atracción, cuando estás dirigiéndola, cuando estás actuando en ella, es importante crear tanto control como se pueda. Por ejemplo,

con el escenario y la forma en que lo construyes: si estás creando un laberinto, el laberinto puede sólo tener un camino, pero tienes que saber que si la audiencia que va por un corredor ve una puerta de emergencia frente a ellos al final de un pasillo, muchos de ellos la van a cruzar dando por terminado el recorrido antes de lo que tú deseabas; tienes que ser capaz de diseñar el laberinto de tal forma que la audiencia vaya exactamente donde tú quieres que vaya. Tienes que asegurarte de que cualquier cosa que pueda alentar a una audiencia esté al principio del laberinto y no al final, porque no quieres terminar con una fila enorme que va muy lenta, por ejemplo, si usas túneles giratorios por los que pasas caminando, a menudo se les coloca al frente de la atracción porque eso va a ayudar a separar a los grupos también. Es deseable mantener a la audiencia en movimiento. Todo es matemático. Tienes que ser capaz de calcular: bien, quiero un grupo de ocho personas entrando cada minuto, para así calcular cuántos grupos van a entrar cada hora; entonces puedes calcular cuántos grupos esperas, porque podrías estar cumpliendo con el equivalente a tres noches del fin de semana en dos horas. Puedes tener a dos mil o tres mil personas en dos o tres horas. Tienes que ser capaz de hacer ese cálculo y tienes que asegurarte de cada una de las personas que entra a tu atracción tenga la oportunidad de tener la mejor experiencia de todas.

Ahora, es importante recordar es que es imposible asustar a cada persona, pero sí es posible entretener a cada persona por medio del control del espectáculo a partir del control de cada grupo. Así que, como diseñador o intérprete, te tienes que mentalizar y ser capaz de decir: ¡vamos a ser capaces de controlar a la audiencia! Sabemos que van a entrar en esa primera habitación y algo ocurrirá mientras nosotros, los actores, estamos parados sin movernos antes de que se adentren en el laberinto y pasen frente a nosotros.

Las operaciones son absolutamente imperativas para hacer que funcione el espectáculo, además, si estás trabajando también en la parte operativa, tienes que asegurarte como director o líder de que tanto los actores como el público están bien y seguros para que el espectáculo corra sin contratiempos y se logren los

objetivos; por otra parte, tienes que asegurarte de que otros elementos escenográficos y/o decorativos estén funcionando correctamente.

De nuevo, y esto no debería cambiar las cosas, pero quizá tengas que hacer a los actores conscientes de que puede haber diferentes elementos de los que se deben hacer cargo, como ejemplo, cómo operar si en el grupo viene alguien con alguna discapacidad o con niños pequeños, —niños que no debieron entrar, pero “alguien” les dio autorización—; un actor que pasa corriendo por un pasillo hacia un grupo deberá estar consciente de que quizá pueda haber una silla de ruedas allí, de modo que aunque estén corriendo rumbo al humo y no quieran parar, deberán asegurarse, pues una silla de ruedas se moverá a un ritmo más veloz que alguien caminando, y no quieren chocar con la silla de ruedas y lastimar a alguien, o a ellos mismos. Así que la operación es muy, muy importante porque al final de cuentas tienes que controlar el espectáculo, dirigir el espectáculo y a los actores como si fuera cualquier tipo de obra, todo dentro de un marco de seguridad.

La operación de una atracción de terror deberá ser tratada con la misma seriedad como si estuvieras montando “*Hamlet*” en Broadway. Un actor, director o productor que no trata a la atracción con la misma seriedad como un evento teatral de gran magnitud, o que piensa que es menos que teatro o menos entretenido o menos emotivo, no está viendo las cosas desde el punto de vista correcto. La persona más importante es la audiencia y si la última persona del último grupo previo al cierre de la jornada del día no recibe con potencia la mejor interpretación posible, justo igual como la recibió la primera persona del primer grupo de la primera función, entonces las cosas están mal. Cada persona que entra a la atracción debe tener la oportunidad de ser entretenida o de ser llevada en una aventura, un viaje teatral, sin lugar a dudas. Y se deberá tratar muy seriamente y con mucho sentido de la diversión.

También, desde el punto de vista de las operaciones es muy importante mantener a tu elenco feliz; si el elenco está infeliz, vas a tener a mucha gente que de pronto se enferma, mucha gente que repentinamente no asiste a trabajar, etc.

Tienes que tratar a tu elenco con respeto y tienes que hacer que sea entretenido y emocionante para ellos, porque si ellos se divierten, entonces la audiencia no se va a divertir. Muchos parques temáticos con atracciones de terror a veces olvidan que éstas no son como montarse a un juego mecánico, porque con los juegos mecánicos simplemente oprimes un botón y obtienes la misma experiencia cada vez; las atracciones de terror no son una máquina, se manejan con humanos. Les vas a dar tantos elementos como sea posible para ayudarlos pero al final de cuentas van a sufrir de las mismas cosas que cualquier humano: cansancio, se pueden enojar, se pueden sentir emocionalmente sensibles ese día, etc. No puedes esperar que sea como una montaña rusa porque tiene muchísimo más de elementos humanos involucrados. Los espectáculos de las atracciones de terror son actos teatrales, a final de cuentas.

Dominic McChesney, muchas gracias por haber compartido con nosotros tus conocimientos y algunas de tus experiencias a lo largo de todos estos años que llevas ya trabajando de manera profesional en la industria de las atracciones de terror.

Ha sido un placer y no olviden que: ¡es tiempo de espantar!