

7 2ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

EL TEATRO MULTIMEDIA

PROPUESTA ESCÉNICA PARA LA OBRA DE TEATRO
"EL DIFUNTO"
DE RENÉ DE OBALDÍA

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
PRESENTA:

SERGIO CALDERÓN CORTEZ

DIRECCIÓN DE TESIS: D.G. GERARDO GARCÍA-LUNA MARTÍNEZ



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
MEXICO, D.F.

280251

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MÉXICO, 1999



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

AGRADECIMIENTOS

Marina Quevedo Díaz, Jesús Iberri Rosales, Gabriel Figueroa Pacheco,
Carlos Nohpal, Olga Sánchez Ruiz, Alesa Urzúa Robles,
Bernardo Lima López, Raúl Flores Trejo, Rubén López Guzmán,
Gerardo García-Luna Martínez,
José Luis R. Carbonell, Carlos Alvarado, Aurora Saavedra S.

PAGINACION
DISCONTINUA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I LOS MASS-MEDIA	
1.1 CONCEPTOS BÁSICOS	5
1.2 EL MEDIO AUDIOVISUAL	18
1.2.1 MEDIO AUDIOVISUAL Y EL DISEÑO GRÁFICO	23
1.3 EL TEATRO Y EL MULTIMEDIA	25
CAPITULO II EL PROCESO COMUNICACIONAL	
2.1 CONCEPTOS BÁSICOS	28
2.2 CODIFICACIÓN ESCENOGRÁFICA	43
CAPITULO III EL DIFUNTO	
3.1 EL LIBRETO	45
3.1.1 ANÁLISIS ESTRUCTURAL	55
3.2 PROPUESTA ESCÉNICA	61

CAPITULO IV DECODIFICACIÓN

4.1 ANÁLISIS DE LA OBRA TEATRAL-MULTIMEDIA 68

COLOFÓN 78

CONCLUSIONES 82

BIBLIOGRAFÍA 86

INTRODUCCIÓN

Todo proceso de comunicación, así como el término y posterior presentación del mismo, está constituido por elementos de carácter significativo, tanto para quien lo construye como para quien o quienes lo consumen, y estos últimos, dan una o varias interpretaciones según su posición socioeconómica y cultural. Así la creación y recreación de todo proceso de comunicación constituyen fenómenos simbólicos. Estos tienen elementos que son utilizados con intenciones claras y concretas para transmitir ideas, pensamientos, ideologías dentro de una sociedad en donde existen posiciones y puntos de vista diferentes, bajo un mismo contexto.

Se codifican ideas, pensamientos, ideología; verdaderos actos de significación para ser transmitidos a diversos individuos dentro del mismo contexto, pero con una actitud crítica y de valoración, o en palabras de comunicación: la codificación y decodificación.

Los procesos de comunicación son cada vez más complejos en relación al “como se dice qué” y al cómo dice lo que dice”. Esto a la par de las relaciones sociales que se vuelven cada día más y más complejas. Es el diario vivir en las grandes ciudades. Así el teatro-multimedia como proceso comunicacional es producto de nuestra sociedad, de ella y para ella como fenómeno significativo.

El multimedia nace en el seno de los medios de comunicación, se crea y recrea en la cultura como producto netamente social de nuestro tiempo-espacio. Esta cultura como productora de mensajes multimedia

(“el diario vivir y convivir en esta gran ciudad: por ejemplo). La saturación de mensajes en un día ordinario de la vida diaria, de medios de comunicación. En una relación analógica de cómo los niños tienen los elementos para comprender el lenguaje de los “comics”, es decir a través de su experiencia diaria, no tienen la necesidad de una explicación previa para que él lo comprenda y haga suyo: existe la comunicación.

El multimedia, pues, como producto de nuestra sociedad se hace complejo en su proceso de creación, mas no en lo que se refiere a la decodificación, ya que utiliza más de uno de los llamados medios de comunicación masiva. “Bajo el nombre de *médium* la semiología anglosajona designa a los diferentes medios: el libro, la radio, la moda”¹. Explica P. Guiraud (1975). Estos medios de comunicación interactúan para dar un mensaje (o sentido). Varios medios un sólo mensaje, o la ratificación del mensaje (o sentido) a través de varios medios.

El objetivo general de este trabajo es la propuesta escénica multimedia a la obra de teatro “El Difunto” del dramaturgo René de Obaldía. Los objetivos particulares son, entonces, el traslado del discurso teatral “convencional” al del discurso narrativo del multimedia (teatro multimedia), para esto, antes, el análisis del discurso teatral propiamente dicho. En este sentido, la propuesta de teatro-multimedia como proceso comunicacional involucra signos y códigos, (y, recordemos que estos signos o sistemas de signos son transmitidos y puestos a disposición de un individuo a otros individuos); y transmitir o recibir signos y códigos es la práctica de las relaciones sociales, es decir, el carácter social de toda comunicación

1.-Pierre Guiraud, *La Semiología*.
Siglo XX editores

implica de un acuerdo o convención que permita el funcionamiento de ésta, y adquiera sentido.

Este carácter social tiene implicaciones inherentes al proceso de comunicación, implicaciones tales como el acuerdo entre los usuarios de dichos signos y sistemas de signos, en otras palabras, un sistema de significación común a los miembros de una cultura o subcultura, y estos son comunes por una convención y por el uso, es decir, "por la expectativas no escritas, no expresadas, derivadas de la experiencia compartida por los miembros de la cultura"² o subcultura.

En este sentido, en el teatro-multimedia, donde los espectadores tienen un marco contextual (socioeconómico cultural) dan y consumen valores sin hacer plena conciencia de éste acto. Así, en la propuesta las imágenes (o relato visuales) tienen un papel fundamental.

En la propuesta multimedia para la obra "El Difunto" los relatos visuales juegan este papel al representar los pensamientos y sentimientos de los personajes. Esta combinación de relatos visuales y de la actuación es sometida, por los espectadores (lectores), a un proceso, complejo sistema de valoración, aún de manera inconsciente.

Así pues, éstas imágenes (o relatos visuales) potencializan hacia la afirmación, anulación, exageración, o ponen en ridículo y contradicen el sentido original de los personajes, por y en combinación de otros elementos constitutivos del discurso narrativo-descriptivo del teatro-multimedia.

2.-John Fiske, *Introducción al estudio de la comunicación*. Ed. Norma.

De esta manera podemos hacer una definición descriptiva de los que es el teatro-multimedia : como la combinación del arte dramático con diferentes medios de comunicación, que se intercalan, bajo una estructura narrativa para transmitir un mensaje (o sentido).

Especificado lo anterior, plantearemos la ruta a seguir: en los capítulos 1 y 2 desarrollaremos el método elegido: comunicativo semiótico (marco teórico), telón de fondo, para la propuesta multimedia, así como el concepto de cultura (marco contextual). En el capítulo 3 analizaremos el discurso narrativo de la obra “El Difunto” para arribar al traslado de este mismo (es decir, el argumento de la obra) a la propuesta de teatro-multimedia. Ya en el capítulo 4, concluir con el análisis de la obra multimedia “El Difunto”.

CAPITULO I

LOS MASS-MEDIA

1.1 CONCEPTOS BÁSICOS

Los MASS-MEDIA productores y transformadores de nuestra cultura en donde se establece una relación recíproca entra estos dos conceptos (cultura por un lado y los mass-media por otro). En este sentido, definamos las acepciones que aquí utilizaremos de estos conceptos.

Al estudiar las mass-media inevitablemente debemos referirnos a la cultura; y al referirnos a la cultura nos estaremos refiriendo, a la concepción estructural de la cultura ¹ (de J. Thompson), haciendo a un lado diferentes perspectivas que se le han dado al concepto de cultura en distintos momentos históricos.

En la concepción estructural de cultura los fenómenos culturales (objetos de estudio) se entienden como formas simbólicas, es decir “las acciones, los objetos y las expresiones significativas de diversos tipos, en contextos y procesos históricamente específicos y estructurados socialmente, dentro de los cuales y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas”². De esta forma el análisis cultural se puede considerar como el estudio de la constitución significativas y la contextualización social de la formas simbólicas

1.- John Thompson, “El concepto de cultura”, en *ideología y cultura moderna*. México. UAM

2.-*Idem*. p 149-150

Así mismo las formas simbólicas se refieren a un amplio campo de fenómenos significativos, desde las acciones, los gestos, y rituales hasta los enunciados, los textos, los programas de televisión y las obras de arte, entre otros.

Por otra parte los mass-media. En un primer momento definamos el sentido de *medio*. El medio es fundamentalmente la forma técnica o física de transformar el mensaje en una señal capaz de ser transmitida a través del canal. La voz humana en un medio. Las propiedades tecnológicas o físicas de un medio determinadas por la naturaleza de un canal o canales disponibles para su uso, determinan la magnitud de códigos que pueden transmitir³. Para afirmar esto, “en la semiología anglosajona se designa bajo el nombre de *médium* los diferentes medios de comunicación: el libro, la radio, el cine, entre otros”⁴. Podemos hablar entonces de los medios masivos de comunicación, denominados así por que llegan a grandes cantidades de población, a las masas.

Se puede afirmar lo anterior en virtud de que, como afirma Miguel de Moragas: no es posible encontrar una definición exacta de la comunicación de masas (en este sentido relacionado directamente con las mass-media). La naturaleza y los procesos que la integran deben entenderse, necesariamente, en relación gradual, respecto a un modelo que a nivel de hipótesis, pueda comúnmente ser aceptado; y definamos comunicación de masas pensando en el número de auditores de sus mensajes.⁵ Luego, en base a esta definición podemos decir que los mass-media también se definen en base a la cantidad de gente a la cual llegan.

3.-Véase John Fiske, *Introducción, estudio de la comunicación*. Editor Norma. Colombia 1989, p. 12

4.-Pierre Guiraud, *La Semiología. Siglo XX editores*. México 1989. p.23

5.-Miguel de Moragas Spa, *Semiología y Comunicación de masa*. Ediciones Península. Barcelona 1980. p. 128

Después de especificar el sentido de los conceptos de cultura y mass-media, que aquí utilizaremos, podemos señalar la relación que existe entre ambos. Afirmamos en principio, y al hacerlo coincidir con Mac-Luhan, que la escritura luego la imprenta, la prensa y ahora la televisión han transformado nuestra cultura.⁶ Es entonces una relación recíproca, simultánea y continua, y no unilateral, entre mass-media y cultura.

6.-M. Mac Luhan citado por p. Guiraud, *Op. Cit.* p. 25

Es decir que en cierta forma y en virtud de algunos medios la comunicación masiva trata de producción y transmisión de las formas simbólicas. La correspondencia entre mass-media y cultura puede describirse más exactamente en el siguiente párrafo de Thompson, donde explica: "La comunicación masiva si bien es una cuestión de tecnología y de poderosos mecanismos de producción y transmisión por un lado, es también una cuestión de formas simbólicas, de expresiones significativas de diversos tipos, por otro lado, y que son transmitidas y recibidas por conducto de las tecnologías desplegadas por la industria de los medios. Así mismo, el surgimiento y desarrollo de la comunicación de masas pueden considerarse una transformación fundamental y continua de la manera en que se producen y circulan las formas simbólicas en las sociedades modernas".

7.- J. Thompson. *Op. Cit.* pp.136-137

Vemos entonces, que esta relación llega a ser indisoluble, y unas veces clara y concreta y otras de manera implícita. Así, los sujetos se expresan por medio de tales formas simbólicas, buscan comprenderse a sí mismos y a los demás mediante la interpretación de las expresiones que producen y reciben.

En este sentido la propuesta multimedia, como proceso comunicacional involucra signos y códigos, y , al hablar de estos,

sabemos, que no es posible dejar de referirnos a la mediación del sentido, de la comprensión y de la interpretación: es decir que el multimedia, como forma simbólica es sometido a una constante valoración, interpretación y posterior aceptación o rechazo. Este proceso es permitido ya que, en el concepto estructural, Thompson no sólo considera las formas simbólicas en sí mismas sino también en cuanto inmersas en contextos estructurados.

Estos conceptos son espaciales y temporalmente específicos implican escenarios referenciales , y estos son partes constitutiva de la acción e interacción que se da en ellos. Por lo que un contexto social estructurado implica que las formas simbólicas son expresadas por un sujeto que se encuentra en un contexto sociohistórico específico y dotados de recurso y habilidades de diversos tipos, por otro lado se dirige a otro individuo o grupo de sujetos, que reciben e interpretan estas formas, y que a su vez también están situados en marcos referenciales específicos y que están en posesión de diversos recursos y habilidades de cómo interpretarlas. También, podemos señalar que en estos conceptos que manejamos, la cultura significa tanto para el que la produce y consume, como para quien o quienes la analizan.

Pasemos ahora a explicar algunos conceptos que son importantes señalar para nuestros intereses, y, que por ello justifican la utilización del concepto descrito por J. Thompson.

Thompson, apoyado en Bourdieu, explica qué es un campo de interacción: "...puede conceptuarse de manera sincrónica como un espacio de posiciones y diacrónicamente como un conjunto de

trayectorias. Los individuos particulares se sitúan en ciertas posiciones dentro de este espacio social y siguen, en el transcurso de sus vidas, ciertas trayectorias”.⁸ Y estas posiciones y trayectorias de los individuos están determinadas en cierta medida por la cantidad y la distribución de diversos recursos o “capitales”. En este sentido se distinguen tres tipos de “capital”, que a la vez se pueden intercambiar o combinar. Estos capitales son el “el capital económico” que consiste en la propiedad, la riqueza y los bienes financieros de diversos tipos; “el capital cultural” que reside en el conocimiento, las habilidades y diversos tipos de créditos educativos; “el capital simbólicos” que incluye los elogios, el prestigio y el reconocimiento acumulado que se asocian con personas o posiciones. Estos capitales son utilizados por los individuos para alcanzar sus objetivos.

Dentro de los campos de interacción existen la asimetría y diferencias que son sistemáticas y -con probabilidades de perdurar- que Thompson las refiere con el concepto de estructura social, y que caracterizan a los campos y a las instituciones sociales.⁹ En este sentido analizar la estructura social de un campo de interacción o de instituciones nos permiten determinar las asimetrías y diferenciales relativamente estables y tratar de indagar los criterios, las categorías y los principios que las sustentan, podemos determinar algunos factores que estructuran a los campos y las instituciones ubicadas dentro de ellos.

Estas características de los contextos sociales, que incluyan a los campos y a las instituciones, son constitutivas no sólo de las acción y la interacción, sino además de la producción y la recepción de las formas simbólicas. Al recibir e interpretar las formas simbólicas los individuos

8.- *Ídem*. P. 163

9.- Thompson define las Instituciones Sociales como constelaciones de reglas, recursos y relaciones que se sitúan dentro de Campos de Interacción y al mismo tiempo los crea; estas instituciones se caracterizan típicamente por las relaciones jerárquicas que existen entre los individuos o entre las posiciones que ocupan. Utiliza el término Estructura Social para referirse a las asimetrías y diferencias estables que caracterizan a los campos e instituciones sociales. Así, afirmar que un campo de interacción o una institución social está estructurado, es afirmar que éstos se caracterizan por asimetrías y diferenciales relativamente estables. Thompson se refiere a la distribución de los recursos de diversos tipos, de poder, las oportunidades y posibilidades de vida, acceso a todo ello.

participan en un proceso permanente de constitución y reconstitución, dicho proceso no es pasivo sino activo y creativo, este proceso es típicamente parte de lo que se llama la reproducción simbólica de los contextos sociales. “La reproducción simbólica de los contextos sociales es un tipo particular de la reproducción social mediante la comprensión cotidiana de las formas simbólicas”¹⁰.

10.- J. Thompson. *Op. Cit.* pp. 168-169.

Una de las características importantes que, como consecuencia de la contextualización de estas formas, se observa “es que con frecuencia son objeto de complejos procesos de valoración, evaluación y conflicto”¹¹. Es decir que las formas simbólicas son valoradas y evaluadas, aprobadas y refutadas constantemente por los individuos que las producen y reciben. Estos se definen como procesos de valoración, que en virtud de los cuales y por medios de los cuales se les asigna cierto tipo de valor. Se puede distinguir dos tipos de valoración: la económica y la simbólica. La valoración económica consiste en asignar un valor material a las formas simbólicas para que puedan ser intercambiadas en el mercado, estamos hablando de mercancías. La valoración económica se define como el proceso por el cual se les asigna cierto valor simbólico, es decir que los sujetos valoran los objetos en virtud de la manera y la medida en que son estimadas por dichos individuos que las producen y reciben.

11.- *Ídem.* P. 170

Este proceso ocasiona conflictos, que son característicos de la contextualización de las mismas. Son pues, conflictos de valoración. El conflicto de valoración simbólica es consecuencia de que la valoración simbólica no es igual para un individuo que para otro, es decir, no es una valoración consensual por quienes la producen y por quien las recibe. Por otro parte, el conflicto de valoración económica. Todo

proceso de valoración ocurre siempre en contextos sociales estructurados en los que algunos individuos puede tener la posibilidad y la disposición de pagar más que otros a fin de adquirir o controlar determinados bienes simbólicos.

Los individuos que participan en la reproducción y la recepción de las formas simbólicas están en general conscientes del hecho de que éstas pueden estar sujetas a procesos de valoración, por ello emprenden “estrategias” para poder aumentar el valor simbólico o económico.

Las estrategias seguidas por los individuos se pueden encaminar hacia el aumento o disminución del valor simbólico, o hacia el aumento o disminución del valor económico, o bien de ambos valores.

Existe, también la valoración cruzada, es decir el uso del valor simbólico como medio para acrecentar o disminuir el valor económico y viceversa. La valoración cruzada es parte esencial de la estrategia seguida por los publicistas cuando asocian a determinadas “estrellas” del deporte o del cine con productos particulares con el objeto de aumentar las ventas, pues asocian el alto valor simbólico con el producto aunque no exista una conexión necesaria entre ambos.

“Las estrategias seguidas por los individuos se vincula con las posiciones que ocupan (y aquí su gran importancia para la exposición de nuestro trabajo) dentro de los campos de interacción particular. Los tipos de estrategias seguidas por los individuos, y su capacidad para tener éxito con ellas, depende de los recursos que tienen a su disposición y de las relaciones que guardan con otros individuos del mismo campo”¹². La estrategias de evaluación simbólica se vinculan

12.- *Ídem*, p. 173-174

con las diferentes posiciones dentro del campo. En la siguiente tabla se esquematizan estas estrategias típicas de evaluación simbólica y la vinculación con los individuos que las utilizan dependiendo de la posición que ocupan en determinado campo.

Algunas estrategias típicas de evaluación simbólicas.¹³

POSICIONES DENTRO DE UN CAMPO DE INTERACCIÓN	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SIMBÓLICA
Dominante	Diferenciación Burla Condescendencia
Intermedia	Moderación Presunción Devaluación
Subordinada	Viabilidad Resignación respetuosa Rechazo

13.-Entendiendo que existe una situación que puede describirse como de dominación es decir que existen relaciones de poder, establecidas sistemáticamente asimétricas. Se dice que son relaciones de poder sistemáticamente asimétricas cuando los individuos particulares detentan el poder de una manera durable que excluye y hasta cierto grado, grado significativo, se mantiene inaccesible a otros individuos, sin considerar las bases sobre las que lleva acabo tal exclusión. Véase J. Thompson. *Op. Cit.*

Así tenemos que las posiciones dentro del campo son determinadas para la utilización de diversas estrategias de evaluación. Para explicar en qué consiste la tabla anterior debemos, primero, definir las posiciones del campo, para luego definir y comprender las estrategias emprendidas por los individuos dentro del mismo.

Los individuos que poseen de manera positiva recursos o capital de diversos tipos, o que tienen un acceso privilegiado a ellos, son individuos que ocupan posiciones dominantes dentro de un campo de

interacción, estos individuos siguen típicamente una estrategia de *diferenciación* en el sentido de exclusión, pues buscan distinguirse de los individuos o grupos que ocupan posiciones subordinadas a ellos. Esta exclusión es a causa de que éstos individuos atribuyen un alto valor simbólico a bienes que sean escasos o caros (o ambas cosas), que por ello les sea en gran medida inaccesibles para los individuos que posean menos capital económico. Por ejemplo, los auto último modelo. Los individuos de las posiciones dominantes también pueden tratar de diferenciarse al seguir una estrategia de *burla*. Esto consiste en considerar las formas simbólicas producidas por los individuos que ocupan posiciones inferiores a ellos como desatinadas, torpes, inmaduras o poco refinadas. Esto lo podemos ejemplificar con los casos en que los individuos de las posiciones subordinadas tratan de imitar las conductas, modales o bien tratan de tener los mismos objetos de los individuos de las posiciones dominantes, y son descalificados por éstos, tildándolos de “vulgares o corrientes”. Una manera más sutil de esta estrategia es la *condescendencia*. Al elogiar, de manera que evidencia y humilla, las formas simbólicas de individuos subordinados debido a su posición. La condescendencia permite a los individuos de las posiciones dominantes reafirmar su dominio sin declararlo abiertamente. Es decir, por ejemplo, la actitud que asume un adulto frente a un error cometido por un niño.

Las posiciones intermedias se definen como las que dentro de un campo ofrecen acceso a un tipo de capital pero son excluidos de otro, o bien pueden acceder a diversos capitales pero de una manera restringida en comparación de los individuos en posiciones dominantes. Estas posiciones intermedias pueden caracterizarse por que, o bien ofrecen una gran cantidad de capital económico, pero una baja cantidad de capital cultural. (El ejemplo más claro son los denominados “nuevos

ricos”), o por una baja cantidad de capital económico y una gran cantidad de capital cultural (se puede ejemplificar con los casos de los “intelectuales progresistas honestos”), o bien por una cantidad moderada de ambos capitales (las personas en ascenso dentro de una empresa, por ejemplo).

Las estrategias de evaluación simbólica, que a menudo son seguidas por los individuos de las posiciones intermedias se caracterizan por una *moderación*, que consiste en que estos individuos valoren positivamente los bienes, que saben, están a su alcance, y, como individuos cuyos futuros puede no ser totalmente seguros, valoran más aquellas formas simbólicas que les permiten emplear su capital sin mermar su limitado capital económico. Así esto individuos privilegian sus habilidades, por ejemplo, para comprar, en el caso de la moda, el mejor estilo con un mínimo de gasto.

Los individuos de posiciones intermedias siguen, también, una estrategias de *presunción*, simulando lo que no son y con ello aparentan pertenecer a posiciones superiores a las suyas. Es decir que los individuos de las posiciones intermedias tratan de situarse y considerarse en las posiciones dominantes mediante la producción de formas simbólicas como si fueran productos de los individuos o grupos dominantes, o bien valorándolas como si fueran valoradas por estos últimos. Por ejemplo, los individuos de estas posiciones adoptan “poses” de los individuos y grupos dominantes, y al hacerlo, producen nuevas formas simbólicas que reflejan las características dominantes y que dan testimonio de su ambición, de su inseguridad o de ambas.

Sin embargo los individuos de las posiciones intermedias, bajo ciertas circunstancias, pueden seguir estrategias muy distintas hacia los individuos o grupos dominantes intentando *devaluar* o desprestigiar las formas simbólicas producidas por individuos o grupos de las posiciones dominantes y sometidas. En este sentido, en lugar de reproducir las valoraciones de los individuos o grupos de posiciones dominantes a fin de integrarse a estas posiciones, pueden reprobear las formas simbólicas producidas por estos en intento por situarse por encima de tales posiciones.

Las posiciones subordinadas dentro de un campo se distinguen por que ofrecen acceso a las cantidades más reducidas de capital de diversos tipos. Como individuos de estas posiciones poseen menos recursos y las oportunidades son limitadas. Las estrategias de evaluación simbólica seguidas por estos individuos, se caracterizan típicamente por una *viabilidad*. Es decir, que como individuos que están más preocupados, que otros, por las necesidades de la supervivencia, asignan un mayor valor, que otros, a objetos que son prácticos en su diseño y funcionales en la vida diaria. Así, privilegian la ropa práctica, durable y barata por sobre la demás. La evaluación positiva de los objetos prácticos puede ir relacionada estrechamente por una estrategia de *resignación respetuosa* en relación con las formas simbólicas producidas por los individuos que ocupan posiciones dominantes en un campo. Es una estrategia de respeto por que las formas producidas por los individuos son consideradas como “dignas” de respeto; pero es una estrategia de resignación en la medida que la superioridad de estas formas, y por lo tanto la inferioridad de los productos propios, se acepta como inevitable. Así, estos individuos consideran, por ejemplo las obras de arte como demasiado para ellos

(que no las comprende ni asimilan) y las suyas insignificantes pero baratas, prácticas y accesibles, y sobre todo "suyas". En oposición a esta estrategia, los individuos de las posiciones subordinadas pueden seguir varias estrategias de *rechazo*. Pueden rechazar o ridiculizar las formas simbólicas producidas por los individuos o grupos de posiciones superiores. En este sentido los individuos de las posiciones subordinadas no tienen necesariamente que estar tratando de ubicarse por encima de dichas posiciones, como es el caso de las posiciones intermedias, pues, dada su posición dentro del campo, este objetivo puede considerarse poco realista. Pero al rechazar las formas simbólicas producidas por su superiores, los individuos de las posiciones subordinadas pueden encontrar una manera de afirmar el valor de sus propios productos y actividades sin transformar fundamentalmente la distribución desigual de los recurso característicos del campo

Hasta aquí el desarrollo de nuestra explicación en cuanto a campo de interacción (y el concepto estructural de cultura), podemos ahora particularizar en torno a nuestro objetivo: la propuesta multimedia.

Vemos, pues, que la importancia de enmarcar nuestro análisis en el concepto estructural de cultura, recae, principalmente en que nos permite determinar en gran medida las respuestas, o suponer las causas que dan origen a éstas, ya que su contexto particular permite a los individuos una valoración particular, que es característica y a la vez propia de las posiciones que ocupan en dicho contexto.

Entonces, al ser el multimedia un producto de y para nuestra sociedad, y como forma simbólica, podemos hablar de las distintas

interpretaciones que los individuos dan a éstas. La interpretación esta determinada por la posición en la que se encuentra el individuo dentro de la estructura social. Podemos decir, entonces, que existe un sentido, en este caso el del multimedia, y diferentes interpretaciones. Luego, la codificación puede o no coincidir con la decodificación de dicha forma simbólica, es decir que dependiendo de la posición que ocupen los individuos dentro de la estructura, se predispone una codificación. El comprender, entonces esto nos permite controlar en un máximo esta respuesta, permitiéndonos potencializar ésta hacia un sentido determinado por nosotros, un traslado hacia otro contexto diferente y cargarlo de una significación, que afecte o modifique la respuesta, ya predecible del espectador.

1.2 EL MEDIO AUDIOVISUAL

Hablamos ya de la relación que guardan la cultura y los mass-media, así hemos visto las características de cada uno de estos elementos. Es aquí donde encontramos, en los mass-media, nuestro siguiente punto a desarrollar: el medio audiovisual, que se encuentra directamente relacionado con los mass-media y la propuesta multimedia.

Enumeremos a los mass-media: el diario, el libro, la radio, la televisión, cine, el vídeo; siendo éstos últimos, junto al diaporama, los más representativos de los medios audiovisuales de nuestro tiempo.

Aunque en rigor se define comunicación audiovisual, abarcando toda una gama de actos en los que se transmite un mensaje, se denomina a estos cuatro medios como los representativos de la comunicación audiovisual.

Pero definamos, qué es comunicación audiovisual: Toda comunicación visual y auditiva, en donde se utilizan diversos recursos y formas que van desde la exposición oral ante un grupo, con el apoyo de un gis o un rotafolio; hasta complejos aparatos mecánicos y electrónicos de audio y vídeo. Es decir, es *algo* que nos transmite un mensaje y que, a la vez que lo escuchamos lo vemos, relacionándose e interactuando ambos sentidos.

El audiovisual nace (como lo conocemos hoy día) cuando el cine se hace sonoro, al utilizar imágenes y música. Es a partir de este

momento, cuando empieza el desarrollo e impulso de los sistemas audiovisuales. Sin embargo la palabra audiovisual es utilizada, para designar a este tipo de medios (y con ello, por su puesto, a esta forma de comunicación), al rededor de 1930 por los círculos pedagógicos estadounidenses. Así mismo, el sistema audiovisual es utilizado en un principio como un instrumento pedagógico-didáctico.

La década de los años 50's es de suma importancia para el desarrollo de los medios audiovisuales, esto debido a los adelantos en las áreas de la comunicación y la psicología; ya que para la integración de diversos medios se creaban técnicas y mecanismos que podrían lograr esto: la integración de imagen y sonido.

Ahora bien, describamos la características particulares de los medios audiovisuales: el cine, el diaporama, la televisión y el vídeo.

El cine en comparación con los otros medios es en el que se puede lograr captar la máxima atención del espectador, esto debido a que éste medio requiere un ambiente en donde la iluminación es casi nula en la sala, por ello la imagen proyectada puede captar la atención total del espectador; y lograr un perfecto equilibrio al interior de la obra cinematográfica, gracias en gran medida a este ambiente, de lo que los autores llaman la empatía y la distancia estética. Se puede agregar a esto la total predisposición al disfrute o goce de la obra por parte del espectador (a diferencia de la televisión, por ejemplo). Otra característica, es la visión estroboscópica, y la imagen es proyectada en la pantalla, así sólo se advierte el haz luminoso sin que esto afecte al espectador, con preguntas tales como: en dónde se produce la imagen (o al menos no conscientemente

La televisión que en cierta manera *contiene* al vídeo pero con sus respectivas diferencias, pues ésta es una comunicación que transmite imágenes y sonido a grandes distancias en directo (en el mismo instante en el que se están realizando). En comparación con el cine, la televisión, compite con innumerables factores para atraer la atención del espectador, factores de tipo doméstico, además de la clara desventaja de los cortes comerciales. La visión sigue siendo estroboscópica. Así mismo, en ésta, el ambiente en cual se realiza la comunicación tiene características más dispersas, en donde todos estos elementos afectan el mensaje audiovisual, o mejor dicho, la recepción de éste mensaje. Por último, mencionaremos, aquí en la televisión, el aparato de recepción y al mismo tiempo transmisor del mensaje, es visible (es concreto, a diferencia del cine), y su funcionamiento depende por completo del propio espectador (el llamado teleauditorio), que en cualquier momento puede juzgar apagar el aparato televisor sin ningún compromiso o cualquier otra relación de este tipo entre el televisor y el espectador.

El vídeo comparte con la televisión características, como lo es la visión estroboscópica, pero a diferencia de la televisión, el vídeo no es transmitido o no necesariamente por una cadena televisora. Es decir, si bien son realizaciones para la pantalla chica no son exclusivas de ésta; y la transmisión puede ser totalmente diferida (los video-clip promocionales de algún cantante, o bien los documentales de carácter históricos). Por otra parte, y a diferencia del cine y la televisión, su producción va desde las más modestas, económicamente hablando, pues utiliza sólo una vídeo cámara y toda la creatividad del autor, hasta la utilización de aparatos electrónicos complejos (tanto en la producción como en la post-producción, y aquí compitiendo con la

televisión y el cine), y por supuesto la imaginación del creador. Ejemplo de estos son los musicales (que promocionan a los cantantes), el vídeo arte; y no descartamos la combinación de estos géneros en el vídeo en general.

Por último, pero no por ello el menos importante, nos referimos al diaporama. Definamos: “es el medio audiovisual que transmite mensajes a través de la proyección de imágenes fijas translúcidas (a deferencia del cine que las imágenes tienen movimiento) diapositivas, acetatos; etc. completándose con una pista que puede estar grabada o ejecutarse en vivo”¹⁴.

En el diaporama encontramos muchos elementos similares con el cine en lo que se refiere al ambiente. Así, es necesario una iluminación tenue casi nula, esto hace que la atención a las imágenes se concentre. Por otro lado, y en contraste con el cine, el diaporama la visión del mensaje ya no es estroboscópica, lo que obliga a una mayor participación en la lectura del mensaje por parte del espectador. El proyector, fuente de la imagen, se encuentra generalmente visible para el espectador (en tanto que en el cine sólo se advierte el haz de luz). El ritmo en la exposición con el que se sigue las diapositivas puede variar y depender del tema a tratar, por ejemplo, tenemos que el ritmo lo marca determinada pista musical o bien el tiempo de explicación de un fenómeno o el análisis de determinada situación.

Cabe mencionar los modernos y a la vez *complejos-de-gran-facilidad* programas y sistemas computarizados en donde la estructuración de las imágenes, fijas y hasta en movimiento, resultan, a la hora de la producción (y post-producción) de mayor facilidad al realizar el control y manipulación de imagen y sonido desde el interior

14.-Miguel A. Campos. *La Semiótica en la metodología audiovisual*. ENAP. UNAM p. 18 (Tesis de licenciatura. D.G.)

de un sólo instrumento, como la computadora. Estamos hablando del multimedia por ordenador, término que empezó a referir a los ordenadores que son capaces de ordenar textos, gráficos, animación, audio, vídeo, una calidad en la imágenes fijas. Hoy en día la influencia de los sistemas computarizados llega a todos los medios masivos, y principalmente lo podemos observar en los medios audiovisuales, afectándolos en gran medida.

1.2.1 EL MEDIO AUDIOVISUAL Y EL DISEÑO GRÁFICO

El Diseñador Gráfico, al ser, principalmente un comunicador, requiere de formas novedosas y atractivas para cumplir satisfactoriamente sus actividades. Esto principalmente en un campo plástico, en las áreas de cine, la televisión y el vídeo. Asimismo, y no menos interesante, está el mundo de la publicidad, en donde juegan, hoy día, un papel muy importante éstos medios.

Así mediante la estructuralización y sistematización de mensajes significativos a su entorno social (contexto), el Diseñador Gráfico utiliza los medios audiovisuales como una herramienta importantísima para obtener los resultados buscados (educar, informar, o bien la recreación y el esparcimiento).

Al considerar el costo de su producción, por otro lado, no menos importante, los medios audiovisuales como el cine y la televisión se alejan de las posibilidades del estudiante, y en ocasiones para el profesional del diseño, siendo entonces el vídeo y el diaporama los más accesibles; ya como apoyo visual para un orador, en la presentación de un producto, de catálogos, etc., o bien, siendo el audiovisual el único elemento en la presentación del artículo.

Es en este terreno donde el diseñador interactúa con los audiovisuales. En este sentido el estudiante de diseño puede y debe explorar las infinitas posibilidades y alternativas que ofrecen estos medios para su enseñanza y aprendizaje. Junto a estos medios deben

utilizarse las teorías de la comunicación para así lograr el máximo de resultados esperados, al utilizar dichos medios.

La lista es extensa en cuanto a la cantidad de ejemplos en donde el diseño y los medios audiovisuales se combinan e interactúan, y sin perder la jerarquización de ninguno de estos elementos, cumpliendo los objetivos de la comunicación. En este sentido el diseño gráfico se ha enriquecido al aprovechar, en casi todas sus áreas, todas las posibilidades

ofrecidas por estos medios; a su vez el lenguaje de éstos, se ha perfeccionado, y con la actual tecnología ha tenido importantes avances.

1.3 EL TEATRO Y EL MULTIMEDIA

Para empezar este apartado afirmaremos que el teatro es un multimedia en sí mismo, y guarda estrecha relación con las características de los mass-media, incluso podemos afirmar que durante mucho tiempo fue el único. Teniendo presente lo anterior desarrollaremos el concepto de teatro.

El hombre -nos dice A. Wright- creó el teatro a su propia imagen, tenía plena conciencia de las pasiones humanas, elige la máscara de la tragedia, que llora, y la máscara de la comedia que ríe, para representar simbólicamente estas pasiones. “El teatro según Aristóteles es la imitación de la vida”¹⁵. En este sentido, estamos hablando de una de las características del teatro que es la *teatralidad*. La teatralidad consiste en la exageración controlada de la acción a la cual se alude. “Todo teatro es exageración, debe recalcar y proyectar o transmitir aquello que esta tratando de decir”¹⁶, pero en el teatro esta imitación es más grandiosa que la vida misma.

Al seguir desarrollando las características del teatro, las relacionaremos con los de los mass-media, o en términos precisos, con las características de éstos. Así pues, en el teatro el hombre siempre le habla al hombre, le comunica, transmite (actor-espectador). Como un programa de televisión, o una película, el teatro comunica, transmite y se relaciona con el auditorio (el espectador), pero aquí es de una forma directa durante la puesta de la obra teatral (el espectador es parte de la obra; si pensamos en las convenciones al interior de la sala.

15.-Edward Wright, *Para comprender el teatro actual*. FCE. México (Colección Popular: 28) p. 27

16.-*Ídem*.

Y al igual que los medios masivos de comunicación, el teatro debe siempre atraer al público en conjunto, que a individuos aislados. “Pertenece a la gente y debe existir para ella y hablarle a ella”¹⁷. En esta afirmación observamos una característica de los mass-media, que los define como tales, la de dirigirse a grandes cantidades de población.

17.- *Ídem.* p. 69

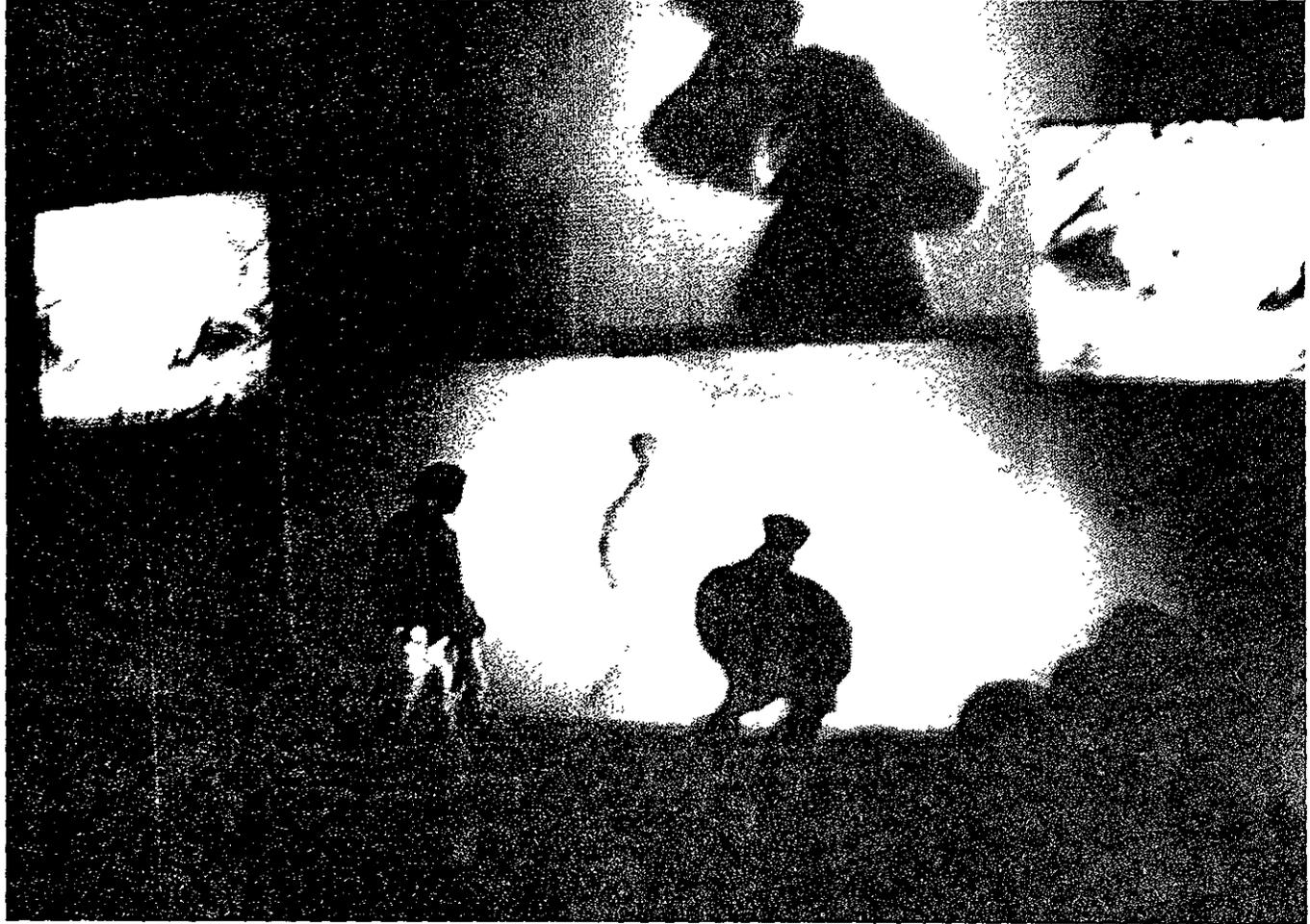
Ahora bien, veamos cuáles son las características que los distinguen de los demás medios masivos.

La primera, y más significativa, es que el teatro es algo vivo, directo y personal, “gracias a estas cualidades, las tablas o teatro de escenario tiene la capacidad de transmitir fuertes y profundas emociones, que surgen de la excitación del hecho mismo de asistir al teatro...”¹⁸ El carácter pragmático -el autor, los técnicos, el director, los actores- frente al público, aquí y solamente así podemos estar hablando de una pieza teatral.

18.- *Ídem.* p. 22-23

Por otro lado, el teatro como una síntesis de la artes (es pues, un multimedia y audiovisual al mismo tiempo). “El movimiento corporal y los gestos de la danza; el ritmo, la melodía y la armonía de la música; la métrica y las palabras de la literatura; y la línea, la masa y el color de las artes espaciales (escultura, pintura, dibujo y arquitectura)”¹⁹. Basta entonces recordar lo que es un audiovisual, para comparar con la anterior afirmación, recordemos la definición: toda comunicación visual y auditiva, es “algo” que nos transmite un mensaje, y que a la vez que lo oímos, lo vemos, se relaciona e interactúan.

19.- *Ídem.* p. 67



EL MULTIMEDIA

TEATRO	MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN
FORMAS DE	COMUNICACION
Se dirigen a grandes cantidades de población.	Se dirigen a grandes cantidades de población
Se relaciona de forma directa con el espectador.	La relación es vertical. Un sólo sentido
Carácter pragmático. (algo vivo, siempre), Capaz de transmitir fuertes y profundas emociones.	No, en ocasiones la transmisión es indirecta (grabada). Por lo que pierde intensidad.
Es la síntesis de las artes.	Aunque algunos son considerados como arte en sí, como el cine, no todos tienen características del arte.(Ej: los diarios, revistas, etc.)

*Cuadro comparativo.

El teatro y los medios masivos de comunicación

CAPITULO II

PROCESO COMUNICACIONAL

2.1 CONCEPTOS BASICOS

El multimedia como proceso comunicacional está constituido por una serie de elementos, elementos que son propios al proceso de comunicación para que este sea posible, estos elementos que participan y se interrelacionan para producir un mensaje (o sentido) , son analizados en modelos teóricos de comunicación. El modelo que aquí utilizaremos es el propuesto por Roman Jakobson. Modelo que identifica y define a los elementos que participan en el proceso comunicacional

Jakobson identifica los elementos dentro de este proceso: *el emisor, el contacto y el receptor*; que son los primeros y comunes a los demás modelos teóricos. Así pues, el emisor es aquel que en el proceso envía un mensaje al receptor, entonces, es el emisor aquel que en el proceso comunicativo origina, orienta o dirige el contacto, donde el contacto se define como “la unión signica entre el emisor y el receptor, es el fluido de significantes, compuestos por una forma (la manera en que se estructuran estos) y un contenido (su carga de significado)¹. El receptor que es el destinatario o intérprete posible, es aquel que consume o corrobora la significación, quien interpreta; en este sentido, cuando el proceso comunicativo así lo requiere el emisor y el receptor pueden intercambiar papeles, es decir, que la apreciación del proceso

1.-Gerardo García-Luna Martínez *El Flogisto comunicacional. Semiótica Fotográfica* ENAP-UNAM 1994 (Tesis de licenciatura D. G.) p. 13

comunicativo es más precisa si se considera al emisor como el remitente-destinatario uno; y al receptor como el remitente-destinatario dos así el proceso es considerado en una forma completa².

2.- Salvador Carreño citado por
García-Luna. *Op. Cit.* p. 13

Los siguientes elementos que identifica R. Jakobson es *el contexto, el canal el medio, y el código*.

El contexto se define como las circunstancias que enmarcan al instante en el cual se da la comunicación.

El canal es la vía física en la que viaja el contacto.

El medio es el recurso o vehículo físico o tecnológico por el cual se transmite el mensaje.

En cuanto al código se define como sistema de signos (conceptos) compartidos, por los cuales se estructura el mensaje. Operan, también, otras nociones que explican y puntualizando anterior, y que serán de gran utilidad el considerarlas durante el desarrollo de la propuesta multimedia. En este sentido y apartándonos un poco de la explicación del modelo de Jakobson, ampliaremos y detallaremos la concepción de código.

Entonces, para empezar retomaremos la definición central del código: sistema de signos (conceptos) compartidos, por los cuales se estructura un mensaje. Las nociones que desarrollan, explican y puntualizan lo dan pauta para ampliar la concepción, son las siguientes, en primer lugar el código como “conjunto de reglas de traducción y transmisión; después, el código como repertorio de unidades mínimas

de significación y la manera de combinar estas³, por último el código como convención o consenso social.

3.- Fernando Curiel, *Mal de ojo; iniciación a la literatura icónica*. UNAM. México 1989 p.74

Estas nociones complementan y reafirman a la primera y general concepción de código. Podemos observar, entonces, que el código como sistema para organizar y comprender datos se encuentra contemplada en estas, así mismo cumple funciones comunicativas y sociales, estas características se aprecian en la tercera concepción. En este sentido, y para especificar estas características, comunicativas y sociales, tenemos la siguiente clasificación de códigos.⁴

4.- John Fiske, *Introducción al estudio de la comunicación*. Ed. Norma: Colombia 1984 pp. 55-56

Códigos analógicos: este código es aquel que trabaja en una escala continua. Son difíciles de comprender; ejemplos de estos tenemos a la danza, que como proceso fluido es complicado de asimilar.

Códigos digitales: son aquellos cuyas unidades (tanto significantes como significados) están claramente separadas. Las partituras musicales es un ejemplo de esta clase de códigos, pues sus elementos están bien estructurados y diferenciados.

Códigos representativos: son aquellos que se utilizan para producir textos, es decir mensajes con existencia independiente de ellos mismos y su codificador, esta formado por signos íconicos y simbólicos.

Códigos presenciales: son indicios: no pueden representar algo diferente de ellos mismos y su codificador.

Los códigos presenciales realizan la comunicación No verbal, es decir los códigos presenciales tales como gestos, movimientos de ojos

o calidad de voz. Todos estos códigos transmiten mensajes solamente del aquí y a una hora, se limitan a la comunicación cara a cara o bien a la comunicación cuando el comunicador esta presente. Así pues, cumple dos funciones: la primera transmitir mensajes de tipo indicio y la segunda es la de administrar la interacción de los interlocutores.

Ahora bien, siendo el cuerpo humano el principal transmisor de códigos presenciales, Argyle (1972) define 10 códigos presenciales y sugiere el tipo de significados que pueden transmitir⁵.

5.- *Idem.* pp. 56-59

En primer término tenemos los aspectos no verbales de la palabra hablada, este a su vez se subdivide en dos: los códigos prosódicos que determinan el significado de las palabras utilizadas: la entonación y el acento son las principales. La segunda, son los códigos paradigmáticos, que llevan información sobre el hablante. El tono, el volumen, errores de pronunciación y velocidad, indican el estado emocional del hablante, su personalidad; etc.

en segundo lugar: contacto físico, es decir los contactos que tenemos con las demás personas, pueden transmitir diferentes mensajes, según a quien tocamos, cómo y en dónde.

Tercero; proxémica, el mensaje que podemos transmitir según nuestra cercanía con las demás personas.

Cuarto; orientación, en qué ángulo colocamos nuestro cuerpo en relación con el de la otra persona.

Quinto; apariencia, que se puede dividir en dos: los que podemos controlar (cabello, vestido, adornos) y los menos controlables (altura, peso, etc.). la apariencia sirve para enviar mensajes a cerca de la personalidad, del estatus social y , particularmente, de la conformidad.

Sexto; inclinación de la cabeza, esta la encontramos en la interacción del dialogo de dos personas.

Séptima, expresión facial, la posición y combinación de las cejas y boca que determinan la cara.

Octava; kinesica, están estrechamente ligadas con el habla y son particularmente, complemento de la comunicación verbal. Los movimientos de las manos y los brazos, son los principales, seguidos por los de los pies y los movimientos de la cabeza.

Noveno; postura, la forma en que nos sentamos, la manera en que nos paramos o acostamos comunica una serie de sentidos limitados, pero muy interesantes, con frecuencia con relaciones interpersonales: amistad, hostilidad, superioridad e indiferencia son actitudes que pueden estar indicadas por una postura.

Décimo; movimiento de ojos y contacto visual: cuándo, con cuanta frecuencia y durante qué tiempo fijamos la vista en los ojos de las demás personas, es una manera de enviar mensajes sobre nuestras relaciones, y en particular sobre el grado de dominio o interdependencia que deseamos.

Códigos restringidos y códigos elaborados ⁶.

6.- Basado en la clasificación de Basil Bernstein, en John Fiske
Op. Cit. pp. 59-61

Códigos restringidos; a diferencia de los códigos elaborados, es más simple y menos complejo. Tiene un vocabulario menor una sintaxis más sencilla. Tiende a ser oral y redundante. Ejemplo de esto, tenemos en el lenguaje al “calo”. Su mensaje es altamente predecible y tiende a cumplir funciones fáticas.

El código restringido es indicativo del estatus del hablante dentro del grupo, que refuerza las relaciones sociales y expresa las similitudes entre el hablante y el grupo, restringiendo el señalamiento de diferencias individuales. El código restringido facilita la expresión de comunidad y membresía del grupo (lo que el hablante comparte con el grupo).

El código restringido depende de antecedentes y presupuestos comunes, de interés, experiencias, identificaciones y expectativas comunes; depende de una identidad cultural local que reduce la necesidad de que los hablantes verbalicen su experiencia individual.

Los códigos elaborados; puede ser escrito o hablado y funcionan mejor para mensajes representativos, simbólicos. Es más entrópico. En el es más difícil predecir las opciones verbales abiertas al hablante, y es más capaz de cumplir funciones referenciales. El código elaborado al individuo como persona, más que al estatus dentro del grupo; enfrenta las expectativas del hablante, respecto a la diferencia psicológica entre él y sus oyentes, y facilita la expresión de su individualidad (lo que se para al hablante del oyente).

El código elaborado es necesario cuando el hablante desea verbalizar significados precisos que le son únicos; pero que requiere poner a disposición de sus oyentes. La comunicación depende no de una comunicación local sino de un código de lenguaje arbitrario y compartido que permite la elaboración del sentido deseado. Los códigos elaborados y los restringidos se definen por la naturaleza del código mismo y por el tipo de relación social a la cual sirven. Por otra parte están los códigos de banda ancha y banda estrecha⁷ que se definen por la naturaleza de la audiencia.

7.- *Ídem*. pp. 62-65

Un código de banda ancha es aquel que comparten los miembros de una audiencia masiva, en este sentido tiene que enfrentarse a la heterogeneidad, así mismo la audiencia determina y es fuente del mensaje. Están orientados al grupo, recurren a lo que la gente tiene de común y tienden a mantener la cohesión del grupo. Los códigos de banda ancha son los medios de que se vale una cultura para comunicarse consigo misma.

Un código de banda estrecha está destinado a una audiencia específica que a menudo se define por los códigos que utilizamos. La audiencia definida y limitada, a la cual se dirigen estos, a tenido que aprenderlos. En este sentido, el grupo pequeño se une no por una experiencia comunitaria compartida, sino de una experiencia educativa o intelectual compartida (que a diferencia de los códigos restringidos dependen específicamente de una experiencia cultural).

La audiencia espera cambiar o ser enriquecida por la comunicación, mientras que la audiencia de códigos de banda ancha o restringido espera confirmación y estímulo.

Códigos arbitrarios⁸ (o lógicos), son códigos en los cuales el acuerdo entre los usuarios es explícito y definido. Existe una relación explícita acordada entre los significantes y los significados; son simbólicos, denotativos, impersonales y estáticos. Las matemáticas son ejemplo de lo anterior, pues utiliza códigos arbitrarios o lógicos perfectos.

8.- *Ídem.* pp.68-69

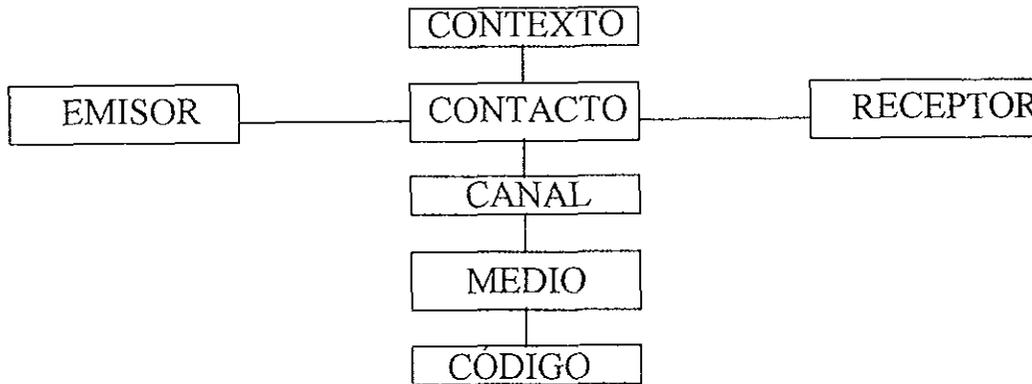
Los códigos estéticos⁹; son difíciles de comprender y definir, por que son muy variados y cambian con mucha rapidez. Se ven muy afectados por su contexto cultural, permiten o invitan, a una considerable, negociación de sentido, y la codificación aberrante es la norma. Son expresivos, cubren el mundo interior, subjetivo; pueden ser fuente de placer y se significan en ellos mismos y el estilo es un concepto pertinente. Los códigos estéticos convencionales logran entre sus usuarios el acuerdo por experiencia cultural compartida.

9.- *Ídem.* pp. 69-70

En este sentido podemos afirmar que el proceso de creación y de lectura de la obra multimedia están presentes los códigos representativos, restringidos y de banda ancha.

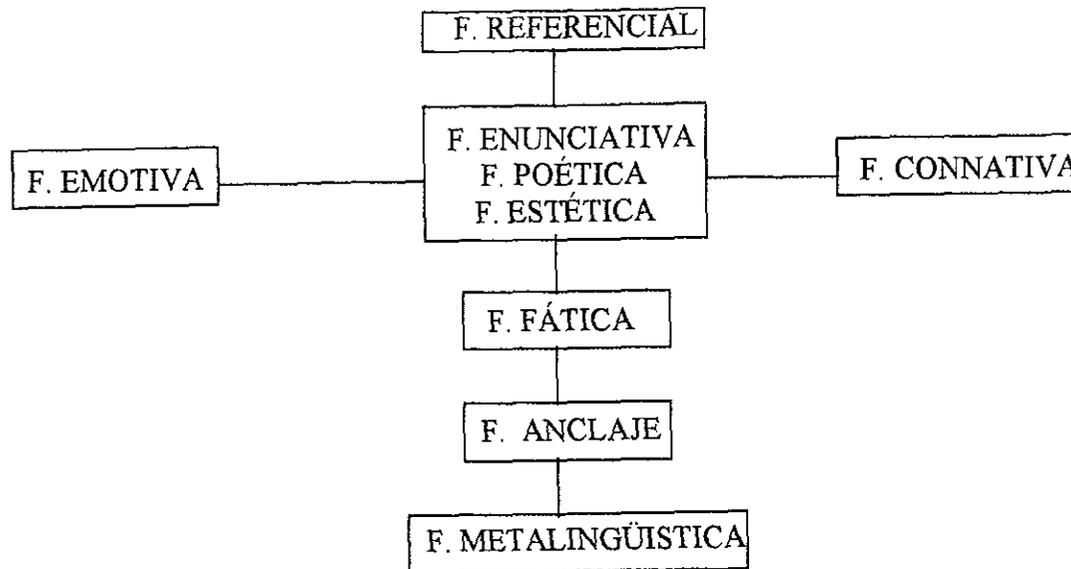
Expuesto lo anterior, teniendo presente, sigamos desarrollando el modelo teórico de Roman Jakobson. En la siguiente figura podemos ver este modelo.

Fig. 1 Modelo de Jakobson
los elemento constitutivos de la comunicación



Cada uno de estos elementos definidos, como ya hemos visto, pero además Jakobson determina una función para cada elemento, generando así, un modelo paralelo, idéntico en estructura para explicar las funciones. En este modelo cada función ocupa el mismo lugar del elemento al cual se refiere. Podemos visualizarlo en la siguiente figura.

Fig. 2 Modelo de Jakobson
Las funciones de la comunicación.



La Función Emotiva describe las causas que originaron, relacionado con el emisor, el contacto con el emisor, “qué es lo que irritó al emisor para enviarlo y cómo matiza o carga de significantes el discurso de acuerdo a su subjetividad”¹⁰

10.- García-Luna *Op. Cit.* p. 14

la Función Enunciativa es la que se refiere al contacto, en tanto que al contenido, señalando el concepto que existe en él, a la vez que observa una semántica en el sentido estricto.

La Función Poética se define como las relaciones internas del mensaje, es el *cómo se dice* para de esta forma favorecer los códigos, son , pues, los elementos de la retórica.

La Función Estética es en la cual se aprecia la belleza o el arte, o bien la carencia de las mismas, y como la poética, se sublima en favor de la enunciativa.

La Función Referencial; son los factores espacio temporales que no sólo cargan comunicacionalmente al contacto sino a todo el modelo en general, “literalmente preparan el terreno para una enunciación del remitente, como también cargan de una visión al destinatario de acuerdo al ambiente y a la cronología. La ideología predispone la aceptación o el rechazo del fenómeno comunicativo en tanto elementos argumentales y de posición de gran peso”¹¹

11.- *Ídem.*

Función Fática es por la que se mantiene o se afirma la comunicación, su función es mantener vigente la vía de la comunicación. En donde se manejan la redundancia y la entropía como elementos propios en este aspecto.

Función de Anclaje. Es la que “permite crear sistemas de atracción para que el receptor no pierda interés en el contacto”¹²

12.- *Ídem.* p. 15

La Función Metaligüística, tiene por objeto identificar los posible contactos que se pueden apreciar aparte del principal, es decir, la carga signica extra, sea esta intencional o no.

Función Connativa, describe las relaciones entre el mensaje y el receptor, es decir la aceptación o el rechazo del mensaje de acuerdo a un proceso subjetivo y sociológico.

Hasta aquí con el modelo de Jakobson, que servirá de esqueleto teórico para sustentar el desarrollo de la propuesta multimedia.

Por otra parte y considerando que todo proceso comunicacional involucra códigos y signos, y puesto que líneas arriba se definió al primero, toca ahora definir al signo.

En este sentido, la semiótica que estudia al signo como tal, siempre y cuando se pueda abstraer en un objeto, representamen e interpretante.¹³

Esto es lo que se llama la relación triádica primigenia de los modelos teóricos propuestos por Peirce. Diagrama que podemos ver en la siguiente figura.



Entonces definamos al signo primeramente, para después definir los elementos de anterior modelo.

13.-Notas del curso "De la semiótica y otras ciencias del ocio" Ponente Lic. Gerardo García-Luna Martínez. ENAP Periodo interanual 1996-1997.

El signo es todo aquello perceptible por nuestros sentido que evoca o representa un objeto.

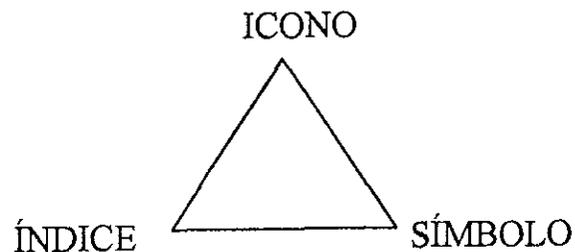
Objeto: se alude o evoca de manera signica, es el ente que expresa.

Representamen: la manera de representar al objeto.

Interpretante: aquel que consume o argumenta al objeto por medio de su representación.

Observando el modelo, y para los fines que perseguimos, es de suma importancia analizar el vértice del representamen: la manera de representar al objeto.

De donde surge una nueva forma triangular idéntica a la anterior, donde únicamente son sustituidos los elementos. Esta es la nueva figura que da así:



Ahora para definir los elementos de este modelo, podemos decir de entrada que cada termino puede entenderse únicamente en relación con los otros dos.

Ícono: signo de la similitud efectiva de carácter individual.

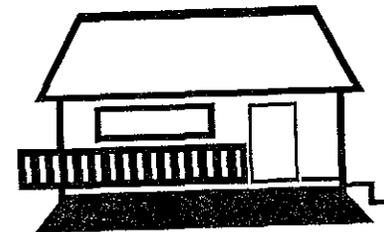
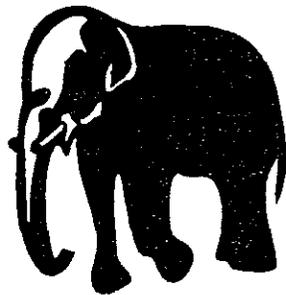
Índice: signo de la contigüidad efectiva de carácter, o bien “los signos cuya relación con su objeto consiste en una correspondencia de hecho; un signo que significa a su objeto solamente en virtud del hecho que está realmente en conexión con él”.¹⁴

14.- García-Luna. *Op. Cit.* p. 66

Símbolo: “signo de la similitud asignada de carácter social y convencionalizada”.¹⁵ Es decir existe una convención entre los usuarios del signo para reconocerlo como tal.

15.- *Ídem.* p. 65

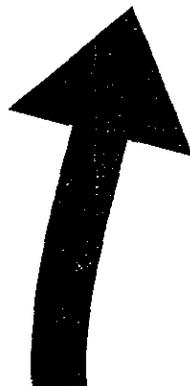
Señalamos, por último, que tanto el ícono como el símbolo son signos mentales, el reflejo mental; mientras que el índice es un signo real, no importando si es natural (indicio) o artificial (señales).



SIGNO - ÍCONO



SIGNOS - SÍMBOLOS



SIGNOS - ÍNDICE

2.2 CODIFICACIÓN ESCENOGRÁFICA.

Expuestos y desarrollados los elementos que participan en el proceso de comunicación, ahora, en este apartado fijaremos los elementos que constituyen la propuesta escenográfica para el multimedia.

En este sentido, tomaremos como estructura básica el libreto de la obra “El Difunto, de René de Obaldía, para adaptarlo a una obra multimedia, al introducir imagen fotográfica y el signo sonoro, así, al combinarse con la escena (actuación) alteran (modifican o afirman) el sentido original de las actrices o bien de toda la escena. Esta combinación “imagen - escena” es reforzada, como hemos mencionado por el signo sonoro (en este caso se uso una pista musical). Así pues, la propuesta original de la obra es transformada por estos elementos y su combinación, al inter-relacionarse con la escena; es decir, que el concepto de la obra, como tal se enmarca en un contexto, al introducirse elementos ajenos a ésta, que es el caso de la fotografía como argumento para disolver el contexto inicial, cambia de esta forma el sentido original de toda la obra, o bien potencializa el sentido de la escena hacia otro diferente o, en su caso, contrario.

Es necesario aclarar, para proseguir, en qué consiste esta alteración, en primer lugar se altera desde el primer momento en que se introduce un elemento extraño a la propuesta original como lo es la imagen fotográfica, el papel de ésta, como lo hemos mencionado, consiste, como argumento para disolver antecedentes y presupuestos de carácter común en los espectadores de esta forma se afirma, contradice, exagera,

disminuye, pone en ridículo y anula el sentido de la escena o intención de las actrices.

Entonces, tenemos tres elementos fundamentales en esta propuesta multimedia. El libreto de la obra (la escena) en primer lugar pues es la estructura básica, el hilo conductor y pretexto para todo el concepto de la obra multimedia; las imágenes fotográficas en segundo lugar, pues su carácter de signo indicio el concepto primario y a la vez propone un nuevo sentido, característica propia de esta propuesta; y el signo sonoro, en tercer lugar, que servirá como soporte y así reafirmará el sentido de las imágenes fotográficas, trabajando estos dos últimos como binomio retórico.

CAPITULO III

EL DIFUNTO

3.1 LIBRETO

“El Difunto” de René de Obaldía

PERSONAJES

LA SEÑORA GRAMPA

JULIA

NADA DE DECORADOS. El acto puede transcurrir frente al telón.

Inmediatamente después de los tres golpes entran por los costados Julia y la señora Grampa arrastrando sus respectivas sillas.

La señora Grampa en la cincuentena, tiene un sombrero extravagante poblado de pájaros con picos

terribles. Julia, de luto riguroso, ofrece el espectáculo de una viuda joven y apetitosa. Ambas conducen sus sillas al medio de la escena, las colocan lado a lado, se sientan y quedan silenciosas un momento, al descubrirse de golpe se levantan como si fueran dos resortes.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Julia!

JULIA.- ¡Señora Grampa! (Se besan. Se vuelven a sentar. Pausa)

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Hablando de la hora, creo que hemos llegado a la hora!

JULIA.- Sí expresamente como lo hubiera querido...

LA SEÑORA GRAMPA.- Me siento feliz de volver a verla. ¡Cómo está usted desde la última vez?

JULIA.- Usted sabe...

LA SEÑORA GRAMPA.- Si, si lo sé... ¡Pronto hará un año que nuestro querido Víctor nos ha dejado!

JULIA.- ¡Tres años! señora Grampa.

LA SEÑORA GRAMPA.- Tres años, eso es lo que quise decir. Tres años. ¡Cómo pasa el tiempo tan rápido!

JULIA.- ¡Los minutos son los largos!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Perdón?

JULIA.- (Fuerte) ¡Los minutos son los largos!

LA SEÑORA GRAMPA.- Por supuesto, por supuesto... sobre todo por la noche.

JULIA.- Sobre todo por la noche.

LA SEÑORA GRAMPA.- Victor querido (Lanza un suspiro)

JULIA.- ¡La quería mucho, señora Grampa! Antes de que quedara mudo, a menudo me hablaba de usted.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Dios mío! ¿Por qué tuvo esa loca idea de quedarse mudo?

JULIA.- La parálisis querida señora, la parálisis... Comenzó por el lado derecho.

LA SEÑORA GRAMPA.- Por el lado del hígado.

JULIA.- ¿Perdón?

LA SEÑORA GRAMPA.- El lado del hígado. Al izquierda es el lado del corazón, a la derecha el del hígado.

JULIA.- Es posible.. Dese cuenta, mucho antes de su primera crisis no tendría por que haber desconfiado.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Si uno supiera!...

JULIA.- Nuestras... muestras... relaciones... se espaciaban cada vez más.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Súbitamente interesada)
¿Ah, si? cuénteme eso...

JULIA.- Esto entre nosotras, señora Grampa.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡¿Julia... usted conoce mi descreción?!... así pues, usted me da a entender que sus relaciones...

JULIA.- En fin... mi marido era de aquellos que se pueden llamar un conejo caliente.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Un conejo caliente! ("Cloquea") ¡Adoro esa expresión!

JULIA.- Demasiado caliente diría yo... Sospecho que incendió todo el combustible que se encontraba a su alrededor...

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Oh!

JULIA.- El número de secretarias y de dactilógrafas que accedieron estando a su servicio...

LA SEÑORA GRAMPA.- No es posible.

JULIA.- No crea que quiero cargarle la mano, pero Victor querido... Gustosa le procuraría todas las mujeres del mundo si eso lo hiciera feliz.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Usted iría hasta ahí!

JULIA.- ¡Más lejos aún, señora Grampa, mucho más lejos aún... La pasión no se detiene en pequeños detalles. El erró que tuve cuando vivía fue, precisamente, detenerme, ¡Cuando pienso en la escena que le hice a la cremera!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Cómo?... También la cremera...

JULIA.- ¡Todos sus quesos blancos en plena caída!
(De pronto se deja caer de su silla, se arrodilla y junta las manos) Te pido perdón!

LA SEÑORA GRAMPA.- (Muy molesta) Se lo ruego, siéntese... Si nos vieran.

JULIA.- (Vuelve a sentarse) Perdóneme, el dolor me trastorna...

LA SEÑORA GRAMPA.- Si comprendo bien ¿Victor la descuidaba?

JULIA.- (“Picada en lo más vivo”) ¿A mí?...
¡Absolutamente no!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Y bien...!

JULIA.- Pero como se lo explicaba, antes de su parálisis, mi esposo ya no era el mismo... nos quedábamos, a veces, diez días, trece días sin...

SEÑORA GRAMPA.- Sí, sí, sí, sí, sí.

JULIA.- Primero me acusaba: Julia, sos fría, Julia, no alcanzas las cimas de tu Victor, Julia te falta aliento...

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Era muy exigente?

JULIA.- ¿Exigente? Sí y no... Refinado sobre todo, refinado. Se llamaba Badouin como usted sabe, Victor Badouin pero descendía directamente de los de “*Saintefoix Vilmore de Saintoigne*”.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Con aire de sospecha).
¿Cómo es eso?

JULIA.- Durante la revolución su antepasado Jules de Saintefoix Vilmore de Saintogne, con el fin de evitar algunos disgustos, tomó prestado el nombre de Badouin, más exactamente, había pagado a un cierto Cesar Badouin para que fuera hacerse guillotinar en lugar suyo.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Y ese señor Badouin se dejó cortar la cabeza por que sí?

JULIA.- ¡Oh! ¡Usted sabe por la plata... Esto, con el sólo fin de explicarle algunas “sutilezas” de mi difunto, sangre azul corría por sus venas... ¿Usted, señora, una “De las Grampas” me entiende por cierto?

LA SEÑORA GRAMPA.- La entiendo...

JULIA.- Pues, para volver a lo que nos ocupa, después de haberme excusado primero, me doy cuenta de que exageraba en mi incurria... En ese dominio... Que mi frialdad podía nutrir fuegos temibles... Otras anguilas están bajo esas rocas, pensaba... Entonces una noche, que había regresado más tarde aún que de costumbre, fui a encontrarlo en el baño, cerré la puerta con llave y le dije: ¡Victor, ya tengo demasiado! ¡Elige o soy yo, o Bernabé!

LA SEÑORA GRAMPA.- (Casi extrangulándose).
¡Bernabé!

JULIA.- Sí Bernabé, el nuevo contador.

LA SEÑORA GRAMPA.- (El aliento cortado).
Por qué.
Victor, El señor Badouin...

JULIA.- ¡Evidentemente, era un hermoso muchacho!
¡Sobre todo los ojos! Nunca se hubiera imaginado que aquellos ojos comieran cifras de la noche a la mañana. ¿Oh quizás fuera eso lo que le daba la pureza... esa suerte de brillo matemático?

LA SEÑORA GRAMPA.- Veamos, mi querida Julia
¿No se siente enferma?

JULIA.- Le aburro con mi platica.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Vivamente) ¿Aburrirme?
¡Oh nada de eso!... ¿Qué respondió Victor, cuando usted le habló de Bernabé.

JULIA.- Nada. Fue a partir de ese momento que se quedó mudo. La horrible enfermedad ya le roía su médula de jefe de oficina... Yo (Se golpea violentamente el pecho), yo lo acusaba a ese esteta, yo lo abrumaba, yo caía en la mezquindad, en pequeñas cuestiones de punto de vista... (De nuevo cae de rodillas). ¡Victor te pido perdón!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Se lo ruego, Julia!

JULIA.- (Volviéndose a sentar) Perdóneme. Los remordimientos me matan.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Mirándola con ternura)
¡Pobre ángel querido, pobre tulipán negro!

JULIA.- Qué buena es usted, señora Grampa. (Se deja caer sobre el seno de su amiga)

LA SEÑORA GRAMPA.- (Cada vez más molesta)
¡Veamos, Julia!... (Intentando enderezar a esa larga flor sin tutor) ¡Julia!... ¡Yo no soy Victor!

JULIA.- ¡Eso veo!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Vamos, Julia, un poco de dignidad! ¡Póngase derecha! ¡Vamos!... (Se pone derecha).

JULIA.- Cada vez que encuentro un amigo o amiga de Victor, vuelvo a encontrar un poco de él mismo. Hay un poco de Victor en usted, señora Grampa.

LA SEÑORA GRAMPA.- Escucha, hija mía, yo también he sido viuda. Quiero decir: he conocido muchas pruebas en el curso de mi existencia. Yo no estoy muerta.

JULIA.- Usted se muere, señora Grampa, créame, usted se muere!

LA SEÑORA GRAMPA.- (Maternal) ¡Vamos! ¡Vamos! Usted toda vía es joven... La tierra continua girando, las hojas trepan a los árboles... las niñitas saltan a la cuerda, el océano toca la agita... los pájaros pían.. Francia...

JULIA.- (Levantándose) ¡Ah! ¡Los pajaritos! ¡Victor quería tanto a los pájaros (Con aire extraviado se fija en el sombrero de la señora Grampa) Señora Grampa, deme su sombrero.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Sorprendida) ¿Mi sombrero?

JULIA.- Si, su sombrero ¡Su sombrero que es más que un sombrero, que es un gorjeo! (Tendiendo las manos hacia el objeto codiciado). Se lo ruego...

LA SEÑORA GRAMPA.- (Retrocediendo) ¡Ni lo piense!... ¿Quiere que me vaya con la cabeza desnuda?

JULIA.- Le daré el mío , si le gusta.

LA SEÑORA GRAMPA.- No tengo necesidad de que me guste. (Hundiéndose sólidamente su sombrero en la cabeza) Cada cosa en su lugar.

JULIA.- Le gustaban tanto los pájaros a Victor... La primera vez que violó a una muchachita, le pregunté, Oh, muy suavemente para no herir sus sentimientos: ¿por qué lo has hecho... ? ¿Usted sabe lo que me respondió?

SEÑORA GRAMPA.- (Extremadamente pálida) ¡Palabra que no!

JULIA.- Por que se parecía a un pajarito. Mi Victor era un poeta.

LA SEÑORA GRAMPA.- (A si misma) ¡No, no es posible! ¡Un hombre tan distinguido! Tan puntual nunca una palabra más alta que la otra...

JULIA.- Se lo ruego, querida amiga... (Terrible de golpe) Victor me pide ese sombrero, emplumado o desplumado lo obtendré.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Quitándoselo, temblorosa) Ahí lo tiene, si eso la hace feliz.

JULIA.- (Saltando sobre el sombrero) ¿Como se atreve a hablar de felicidad? (Examinando el

sombrero y extremese) ¡Oh los hermosos pájaros! ¡Oh! ¡Los graciosos volátiles!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Julia usted no está en su estado normal!

JULIA.- Porque usted, señora Grampa, ¿Usted se cree en un estado normal?

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Si alguien pasara?

JULIA.- ¿Cómo?

LA SEÑORA GRAMPA.- Es decir... Evidentemente, nunca se sabe. (Muy rápido)

JULIA.- El moho no cobija a la piedra movediza, más vale un pájaro en mano que cien volando... Perro que ladra no muerde.

LA SEÑORA GRAMPA.- Hábleme más de Victor, del querido Victor. La primera vez que lo encontré fue en el entierro de su abuela... (Alegre) ¿Se acuerda usted del entierro de su abuela? ¡Era primavera!

JULIA.- Me acuerdo... él fue quien la mató.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Cómo?

JULIA.- Dese cuenta, a partir de cierta edad no morir es indecente. No solamente indecente, sino inmoral.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Aterrorizada). Muy justo.

JULIA.- ¿Quiere que le cuente la historia?

LA SEÑORA GRAMPA. Temo que se me haga tarde... Una charla, charla y las horas pasan...

JULIA.- Mi abuela, como muchos viejos, adoraba los dulces. La jalea de grosellas, sobre todo.

LA SEÑORA GRAMPA.- La jalea de grosellas.

JULIA.- Hubiera vendido su alma por un sólo frasco. Un domingo de abril estábamos en familia y nos dimos cuenta de que Victor se había aproximado a su oreja deslizándole algunas palabras al oído... Diez minutos más tarde sus dos lugares estaban vacíos...

LA SEÑORA GRAMPA.- (Sosteniéndose el corazón, respirando mal) Mi corazón me deja. Siento que mi corazón me deja.

JULIA.- ¿Dónde podía estar?

LA SEÑORA GRAMPA.- (Haciendo un gran esfuerzo). Sí. ¿Dónde podían estar?

JULIA.- En la bodega... ¡Victor la había arrinconado entre dos frascos de dulce y había abusado de ella...! ¡Cuando llegamos, era demasiado tarde, estaba muerta!

LA SEÑORA GRAMPA.- (En un murmullo). ¡Muerta!

JULIA.- Como que la gula siempre es castigada... Naturalmente, mutis. Cada uno hizo como si nada hubiera visto. En nuestra familia somos muy cosquillosos en cuestión de honor. ¿Usted sabe que Victor tenía la roseta de la legión de honor?

LA SEÑORA GRAMPA.- (Con un semi-murmullo)
¡Muerta! (Su cabeza cae hacia atrás).

JULIA.- ¡Y bien! Señora Grampa ¿Qué ocurre?

LA SEÑORA GRAMPA.- (Abriendo su corpiño)
¡Aire, aire!

JULIA.- Vamos, señora Grampa (Le coge las manos, las mejillas) ¡Usted no irá a marcharse!

LA SEÑORA GRAMPA.- (En un cuarto de murmullo) ¡Yo querría... aire! ¡Abran las ventanas!

JULIA.- (Aventándole con el sombrero). ¡Y bien! ¡bien! ¡yo soy la viuda no usted!

LA SEÑORA GRAMPA.- (Aullando) Abran las ventanas. Dejen regresar a los pájaros...

JULIA.- ¿Lo que usted quiere es su sombrero? Ahí está, se lo entrego. (Se lo vuelve a poner en la cabeza)

LA SEÑORA GRAMPA.- (En forma muy distinta)
¡¡¡Cuando pienso que me he acostado con ese monstruo!!!

JULIA.- ¿Qué? ¿Qué es lo que usted dice?

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Un hombre tan puntual! (Cayéndose de rodillas y juntando sus manos, a la manera de Julia) ¡Victor, Victor mío, dime que no es verdad!

JULIA.- ¡Victor mío! (Golpeándose la frente y lanzando un grito) ¡Ah! ¡Ya caigo! Debió pasar entre el 21 de marzo y la mitad de julio... Le preguntaba: “En que momento, ¿Qué es lo que hacer, mi grande?”. Me respondía invariablemente con un fino resplandor en la mirada: “¡Me engrampo! ¡Me engrampo!. ¡Así era!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Ah! ¡Mi cabeza!... (Se vuelve a levantar)

JULIA.- (Cayendo de rodillas a su vez) ¡Victor, te pido perdón...! ¡Debí haberte agraciado para que fueras a buscar consuelo con esa vieja lechuza!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Quién habla de lechuza? (Mirando alrededor de ella con aire completamente trastornado).

JULIA.- Perdón, mi grande; vos vaya sombra todavía cubre las cosas.

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Quién es esta mujer?
¡Cómo parece sufrir! (Aproximándose a Julia)
¿Señora, quién es usted?

JULIA.- (Cada vez más abismada en el dolor, y continuando su parlamento en el vacío) ¿Quién soy yo?... oh destino cruel de la mujer que no puede ser sino siendo, que no puede encontrarse sino perdiéndose... ¿Cómo no puede ser con el fin de ser, dado que el objeto de mi pérdida no está más?

LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Usted a perdido algo, señora?

JULIA.- ¡Simulo ser, pero al hacerlo engaño el universo, engaño a la brizna de hierva más pequeñita, al menor brote, al menor renacuajo... Me engaño a mí misma y engaño a Victor... ¡Perdón, mi grande!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Victor! (Ese hombre parece remover algo doloroso en su pobre cabeza) Ese nombre lo he escuchado en alguna parte...

JULIA.- (Volviéndose a levantar) Ese cuerpo inútil, ese cuerpo inútil que imita los gestos de los vivos, no es más que una terrible vacuidad incapaz de dar realidad a la plenitud... ¡Viuda! ¡Soy viuda!

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Ah! ¡Usted es viuda! me lo decía, también.

JULIA.- Estoy amputada como la tierra del cielo. ¿Cómo?... ¿Cómo existir?... Me siento cada vez más contaminada por mi apariencia.

LA SEÑORA GRAMPA.- Vamos, vamos, usted exagera por cierto.

JULIA.- El dolor ha hecho vacilar mi espíritu, las tinieblas se apoderan de mí... ¿Dónde estoy? ¿Es verdad que lo granaderos de Napoleón se fueron a España a comer sandías ...? ¿Quién es usted señora?

LA SEÑORA GRAMPA.- Su amiga, su amiga.

JULIA.- Debo haberla encontrado antes...

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡El mundo es tan pequeño!

JULIA.- Sobre todo cuando una pena inconmensurable lo habita. Diga, señora ¿Es verdad que todo cuerpo hundido en un liquido recibe un empuje vertical de abajo hacia arriba, es capaz de proyectarse hasta las estrellas.

LA SEÑORA GRAMPA.- Es exacto.

JULIA.- Entonces voy a ahogarme.

LA SEÑORA GRAMPA.- Espere, no diga tonterías... Aguarde, siéntese usted: Ahí tiene dos sillas que parecen haber sido creadas expresamente para usted y para mí.

JULIA.- (Mirando largamente las sillas) ¡Son muy buenas! (Se sientan las dos juntas, absolutamente igual que al comienzo de la escena. Largo silencio).

LA SEÑORA GRAMPA.- Así como millares de espadas... Le pido perdón, me vuelvo lírica.

JULIA.- Está usted perdonada.

LA SEÑORA GRAMPA.- Gracias. (Pausa) ¿Qué es lo que usted me perdona?

JULIA.- Volver... Yo, es sido, pero ya no soy más... Hace muchísimo tiempo, muchísimo tiempo amaba a un hombre...

LA SEÑORA GRAMPA.- Victor.

JULIA.- ¿Cómo lo sabe?

LA SEÑORA GRAMPA.- Usted acaba de confesármelo hace un rato... Todas las mujeres aman a un Victor, les hace falta un monstruo para pretexto de su propio laberinto.

JULIA.- Usted dice cosas muy terribles, señora.

LA SEÑORA GRAMPA.- Sí desde hace algunos minutos (Mostrando su cabeza) ¡Me hace clic, aquí adentro!

JULIA.- ¿Clic?

LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Clic!

JULIA.- Eso es; ¡Clic! (Silencio) Señora Grampa Lleva usted un lindo sombrero.

LA SEÑORA GRAMPA.- (Quitandoselo y examinándolo) ¿Le parece?... Se lo doy (Se lo da a Julia).

JULIA.- Gracias; lo pondré en mi pajarera.

LA SEÑORA GRAMPA.- Usted es emocionante, verdaderamente emocionante.

JULIA.- Quizá, pero sólo soy una apariencia, nadie me puede tocar.

LA SEÑORA GRAMPA.- Debe tener razón. (Pausa. Con otro tono) Susana entrégeme mi sombrero.

JULIA.- ¿Tu?...

LA SEÑORA GRAMPA.- Sí, deben ser las seis, por lo menos,...

JULIA.- ¡¡¡Oh, que lástima!!!... ¡Cinco minutos, solo cinco minutos más!

LA SEÑORA GRAMPA.- No te lo aseguro es necesario regresar, mi codorniz chiquita.

JULIA.- No enseguida... hoy estamos sublimes... ¡Que diálogo! Aún tiemblo.

LA SEÑORA GRAMPA.- Yo también. No me siento la misma... Sobre todo en el momento de la abuela y el frasco de dulce... pero el tiempo pasa y están las contingencias.

JULIA.- ¡Las contingencias!

LA SEÑORA GRAMPA.- Sí. Las máquinas de lavar, los niños que castigar, la carne que masticar, los diarios que analizar... (Se levanta) ¡Vamos, Susana, ánimo... volveremos mañana. Mañana como ayer, como pasado mañana.

JULIA.- ¡Volveremos a hablar de Victor!

LA SEÑORA GRAMPA.- Sí así lo quieres. Y traeré mi grabadora.

JULIA.- ¡Oh! ¡Sí! Trae tu grabadora (Se levanta). Y yo me pondré mi traje de novia con un brazalete negro.

LA SEÑORA GRAMPA.- De acuerdo... Hasta la vista, mi Susanita.

JULIA.- Hasta la vista Honorina. (Se besan. Cada una se va por su lado, se vuelven al mismo tiempo y...)

LA SEÑORA GRAMPA.- Mañana.

JULIA.- A la misma hora... (Desaparecen como habían venido).

TELON.

3.1.1 ANÁLISIS ESTRUCTURAL

Para realizar este análisis nos basaremos en el modelo de Roman Jakobson, descrito en el capítulo anterior. Y sólo se aplica, en este apartado, el análisis a la obra teatral (el argumento). Para después, a la propuesta escénica del teatro multimedia.

CONTEXTUALIZACIÓN:

“El Difunto”

Obra en un sólo acto

Género: Farsa

Farsa: Es el género, dentro del teatro, que se caracteriza por incidentes y personajes exagerados, con predominio del argumento y tan sólo una apariencia de realidad. Casi siempre la farsa consiste en una serie de equívocos entre los personajes. De este género podemos afirmar que es posible, pero no muy probable. Los incidentes se suceden rápidamente y toda la obra es episódica. Presenta el aspecto ridículo de la vida.

La farsa depende de la improbabilidad máxima, que por lo general tiene su origen en la enfermedad mental o física de alguien.

La farsas se basa en la objetividad y en la lógica, cualidades que constituyen una parte integrante de la educación y la cultura.

Autor: René de Obaldía. Dramaturgo argentino.

Hipótesis inicial: Es la vida de dos *solteronas*, completamente solas que dan rienda suelta a su imaginación hasta confundirla con la realidad.

FUNCIÓN REFERENCIAL:

Es la historia de dos mujeres que todos los días se reúnen, en el mismo lugar, a la misma hora, con el propósito de enfrentar la terrible realidad; inventándose un rol social, un amante y una posición social ante la vida.

Ubicación Espacial.

1. *Coherencia interna:* por las características intrínsecas del género -farsa- a la cual pertenece esta obra, carece de una hilación coherente, pues en este género lo importante no es “quien dice” sino “que es lo que se dice”; saltando, así, de un lado a otro, o mejor dicho de un tema a otro sin tener la menor relación el uno con el otro.

2. *Permanencia:* Podemos afirmar que esta farsa es una enorme reflexión de la vida diaria, es un paradoja que podemos resumir en la siguiente frase **“aunque la ficción sea perfecta, jamás nos salvará de la realidad”**.

3. *Ubicación de los personajes:* La Señora Grampa es una mujer de edad avanzada, **“una cincuentona”**, terriblemente sola y alejada de la realidad de todos los días, ansiosa de sentirse viva. Sin embargo podemos decir que en el último momento rescata un poco de “cordura” ya que es ella quien llama a Julia a regresar al mundo de todos los días. Este pequeño rincón de sobriedad que vemos en la señora Grampa tal vez sea únicamente el sentimiento de vacío que le produce la vida. Julia: Al igual que la señora Grampa es una mujer

sola, pero joven y atractiva, tal vez por es la señora Grampa tiene que llamarla de este abandono hedonista, con insistencia, a la realidad.

En ambos personajes podemos observar síntomas de locura, de desequilibrio mental, de esquizofrenia, pues son en un momento dos tiernas niñas asustadas, y en otro, dos arrebatadas ninfómanas.

Presupuestos: Uno de los presupuestos que debe el espectador hacer, es en el sentido de adivinar la condición de ambas mujeres, una viuda joven y una solterona empedernida.

Por otra parte cuando hay un cambio de voz, principalmente en la señora Grampa principalmente , al final de la obra pues se deduce que todo ha terminado, que la ficción ha dado paso a la realidad de todos los días.

FUNCIÓN POÉTICA:

- *Síntesis:* Es la historia de dos mujeres que juegan a liberarse de la realidad. Así, van inventándose un rol social, una posición ante la vida y, por su puesto, un amante.
- *Sintaxis:* manejo del lenguaje verbal; la manera de hablar es coloquial, y en ocasiones tiende a lo refinado hasta casi ser rebuscado. Logrando un contraste agradable, con las actitudes que se van suscitando a lo largo de la obra.

FUNCIÓN ESTÉTICA

Podemos resaltar en este punto la estructura que tiene esta obra, pues como farsa maneja acertadamente los incidentes, y esto da una apariencia de realidad que contrasta con sus acciones. Otro aspecto, íntimamente ligado al anterior, es el manejo del lenguaje verbal, que es muy preciso para ambos personajes, que los hace exagerados, pero manteniéndolos en los parámetros de la normalidad.

FUNCIÓN FÁTICA:

Valores culturales: El acto se desarrolla en una habitación en donde únicamente hay tres sillas de diferentes tamaños. Podemos decir que el peso recae en los diálogos de los personajes .

Vestuario: es de acuerdo a la psicología de cada uno de los personajes, pues reafirman las tendencias de estos, logrando crear el prototipo de mujer “viuda joven” y “mujer solterona”.

Entonación: en este aspecto se maneja de manera muy puntual los cambios de situación mediante la variación, a veces abrupta, de la entonación en los diálogos, es por decir, la guía dentro del mundo de estos personajes.

Valor Actico:

- Gestuario: Ambas actrices mantienen su carácter, es decir la personalidad de ambos personajes se mantiene siempre, a pesar de los cambios opuestos en las escenas.

FUNCIÓN DE ANCLAJE:

Podemos afirmar que en este aspecto las escenas de rompimiento y de tensión están bien equilibradas, y son manejadas de una manera muy atinada para mantener el interés del espectador.

"... entonces una noche que había regresado más tarde aun que de costumbre, fui a encontrármelo en el baño, cerré la puerta con llave y le dije: Víctor, ya tengo demasiado, ¡elige o soy yo, o... Bernabé!"

FUNCIÓN METALIGÜÍSTICA

La obra, dentro del género de la farsa, esta constituida por escenas de incidentes entre los personajes, estos a su vez son exagerados, pero representan a una sociedad agitada y convulsiva de nuestros tiempos. Toda la obra es episódica y los incidentes se presentan rápidamente de tal manera que estos se hacen probables, o mejor, posibles en la obra en conjunto.

FUNCIÓN CONNATIVA

Conclusiones Generales: “El Difunto” es una obra que no da un momento para la calma, pues todo el tiempo es de risa sistemática; en donde se le pide al auditorio un tanto de complicidad -y qué teatro no lo pide- mientras dura esta, y aunque es una obra que durante el transcurso no permite reflexión, al término, podemos decir que es una gran reflexión de la vida, o mejor dicho, de cómo vemos y tomamos los acontecimientos de nuestra vida diaria, y como mencionábamos líneas arriba: aunque la ficción sea perfecta, jamás nos salvará de nuestra realidad”.

Así también, es indispensable contextualizar esta obra, pues se mantiene vigente en nuestra sociedad, ya que maneja elementos de nuestra cultura, tales como el sexo en todas sus formas, el estatus social, la soledad, la infidelidad y el machismo.

3.2 PROPUESTA ESCÉNICA

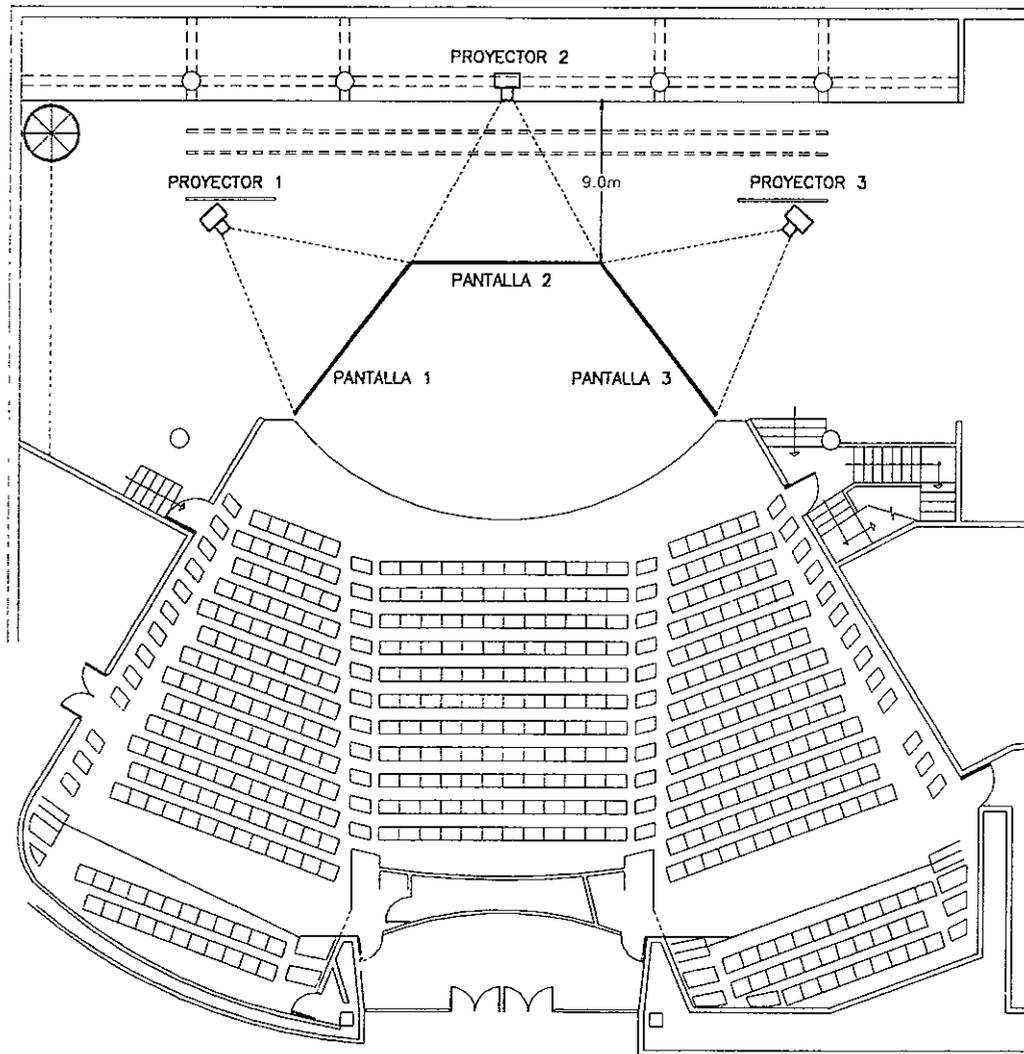
Expuesto lo anterior, ahora toca desarrollar el punto de la propuesta. En este sentido la obra de “El Difunto” como tal es el punto de partida o pretexto para proponer la escenografía. Es decir, tomamos en cuenta el carácter global de la obra y el tema: la soledad. Los deseos, simbolizados en Víctor, las insatisfacciones de la vida monótona, hasta llegar a las obsesiones; y la manera en la cual estos temas son abordados por el autor: de manera sarcástica, pasando por el humor negro hasta la ironía, marcando así toda la obra de un carácter de demencia y locura, haciendo de esta manera una paradoja de la vida. Son todos estos elementos que se toman como base para la propuesta conceptual de la obra multimedia, en este sentido se propone, se propone una escenografía cuyo objetivo es afirmar, contradecir, exagerar y poner en ridículo la escena o la intención de las actrices dentro de su mundo imaginario. Para lograr lo anterior se manejará la imagen fotográfica, como argumento para disolver la postura del espectador ante lo que está viendo, ya que la fotografía, es un elemento que por su carácter de signo indicio, es definitivo para reafirmar el simbolismo de las imágenes por el espectador.

Así mismo la escenografía no es solamente un elemento ornamental y de ambientación, sino también, la utilización de este medio para realizar y presentar una interrelación entre actor - escenografía, logrando de esta forma la expresión escénica en conjunto. Las imágenes son utilizadas para cambiar el sentido de la escena.

La técnica de solución es la retroproyección de las imágenes a gran escala; que tienen una secuencia definida de acuerdo a la estructura del libreto original de la obra.

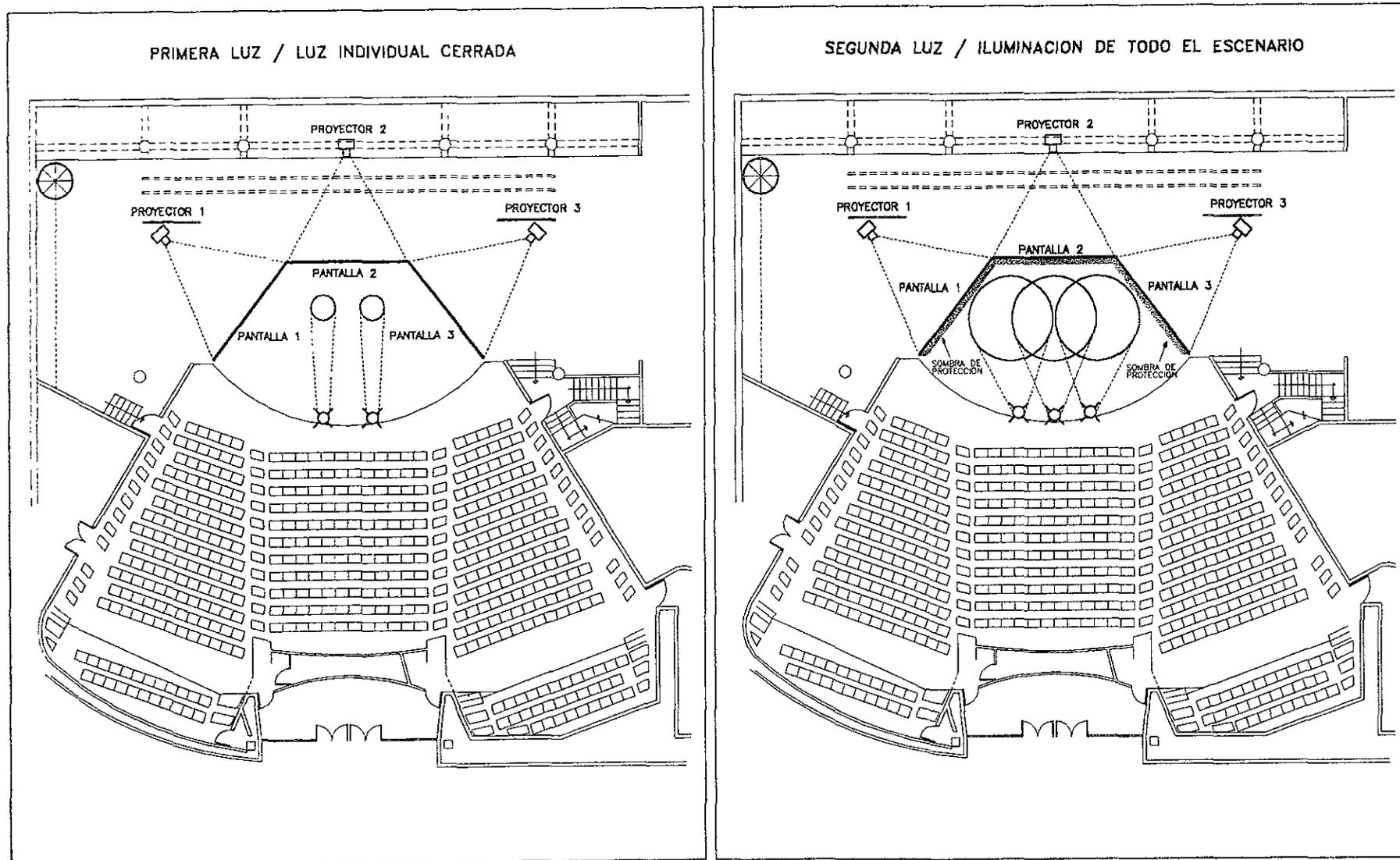
En un espacio cerrado, que hará de habitación, formado por tres enormes pantallas blancas translúcidas en las cuales se realiza la retroproyección (ver figuras).

DISPOSITIVO VISUAL



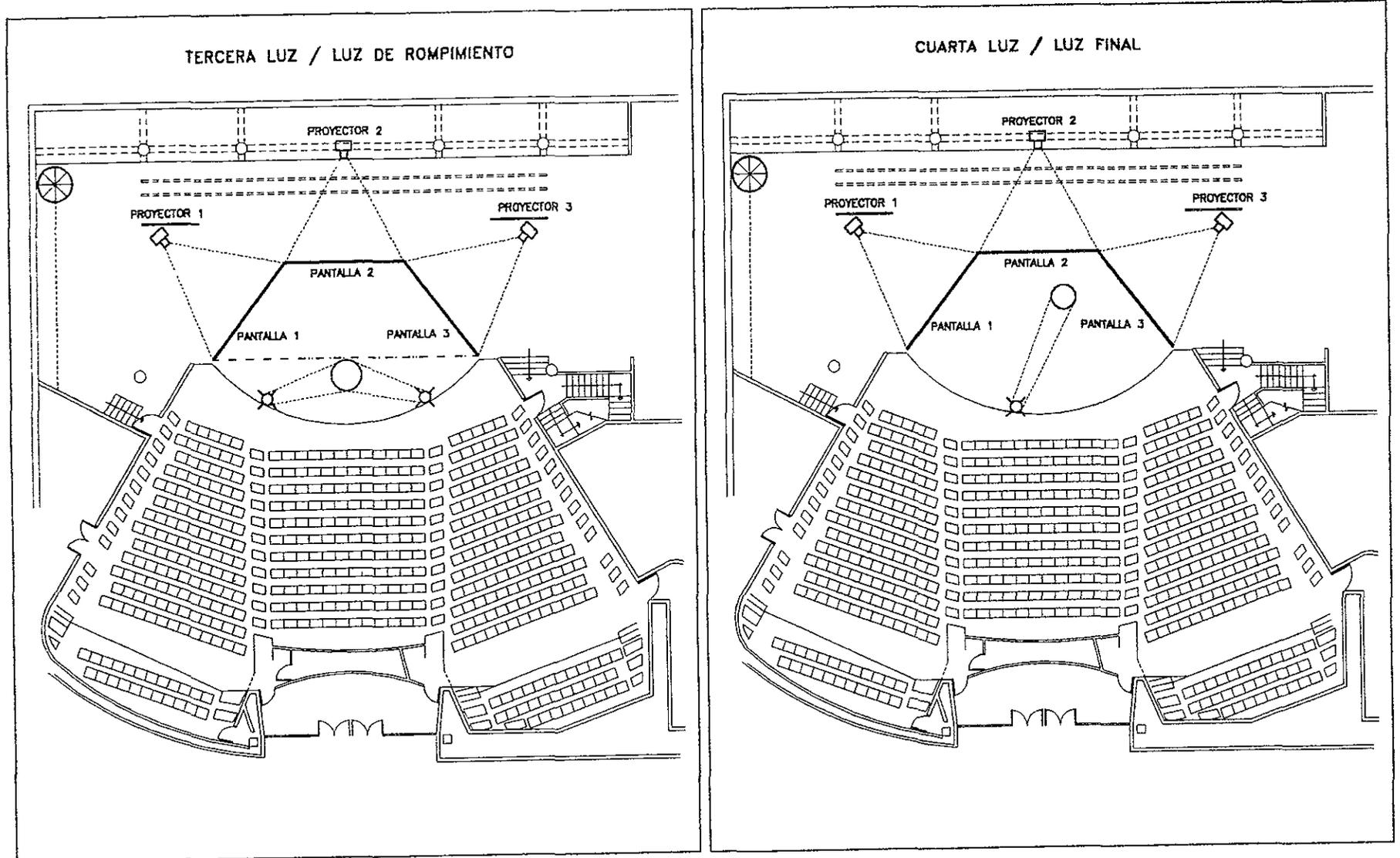
**TEATRO ARQUITECTO
CARLOS LAZO**

ILUMINACIÓN



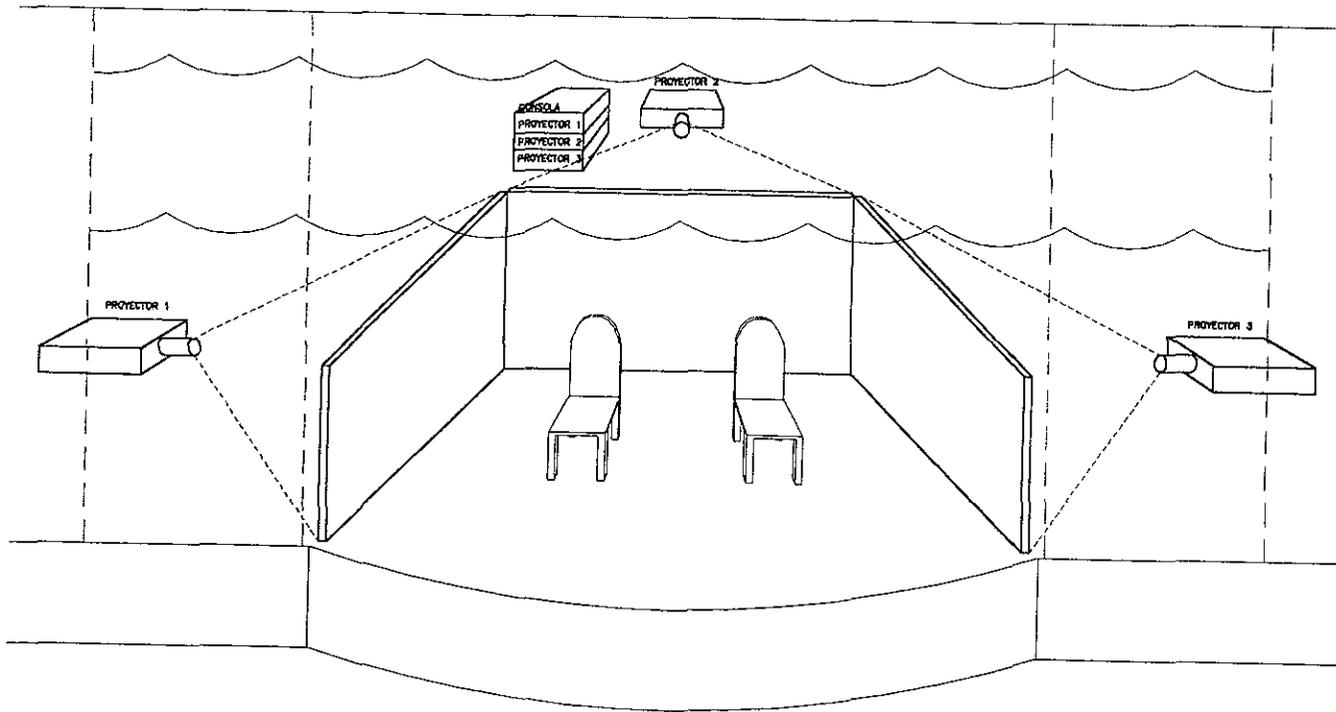
TEATRO ARQUITECTO
CARLOS LAZO

ILUMINACIÓN



TEATRO ARQUITECTO
CARLOS LAZO

PROYECCIÓN ISOMETRICA



TEATRO ARQUITECTO
CARLOS LAZO

Otra característica de la propuesta es la ausencia de color, utilizando solamente el blanco y el negro, con la respectivas gamas de grises. De esta manera queremos crear una relación de blanco y negro - fantasía. (y lo opuesto es, en esta propuesta, el color - la realidad). Esta característica es tanto en la escenografía convencional, vestuario, maquillaje; como en las imágenes retroproyectadas. Ambas actrices llevan maquillaje en el rostro, manos y brazos para cubrir su piel y que todo quede en blanco.

En cuanto al vestuario es de suma importancia señalar que es un elemento del cual se vale el actor para *construir* el personaje; es decir, el estereotipo, ya de señora *cincuentona*, ya como de *viuda joven*; aceptados, podríamos decir, socialmente en nuestro mundo occidental. El vestuario a utilizar es el siguiente;

La señora Grampa; usará traje sastre en gris, estilo los años 40's. Zapatos acorde con el traje y, un sombrero adornado con pájaros grises.

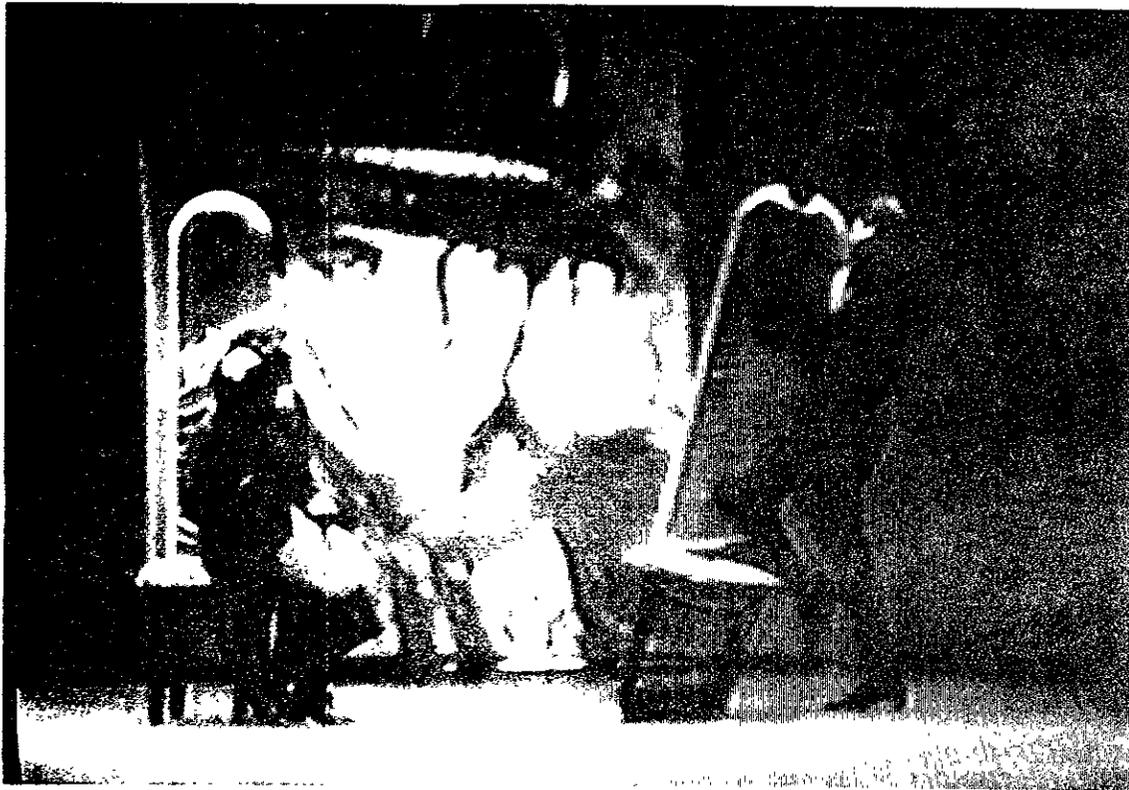
Julia por su parte llevará un vestido largo, entallado, de riguroso luto, zapatillas y sombrero de terciopelo negro y guantes negros.

Con respecto a la música que se utiliza en esta propuesta deberá evocar lo caótico, la locura y lo frenético al mismo tiempo lo obsesivo de la obra, también dará la pauta para el cambio radical de una escena a otra. En este sentido la música también es utilizada para remarcar los contrastes que se dan entre una y otra escena. Esto lo podemos apreciar particularmente en la introducción, ya después es utilizada como música incidental.

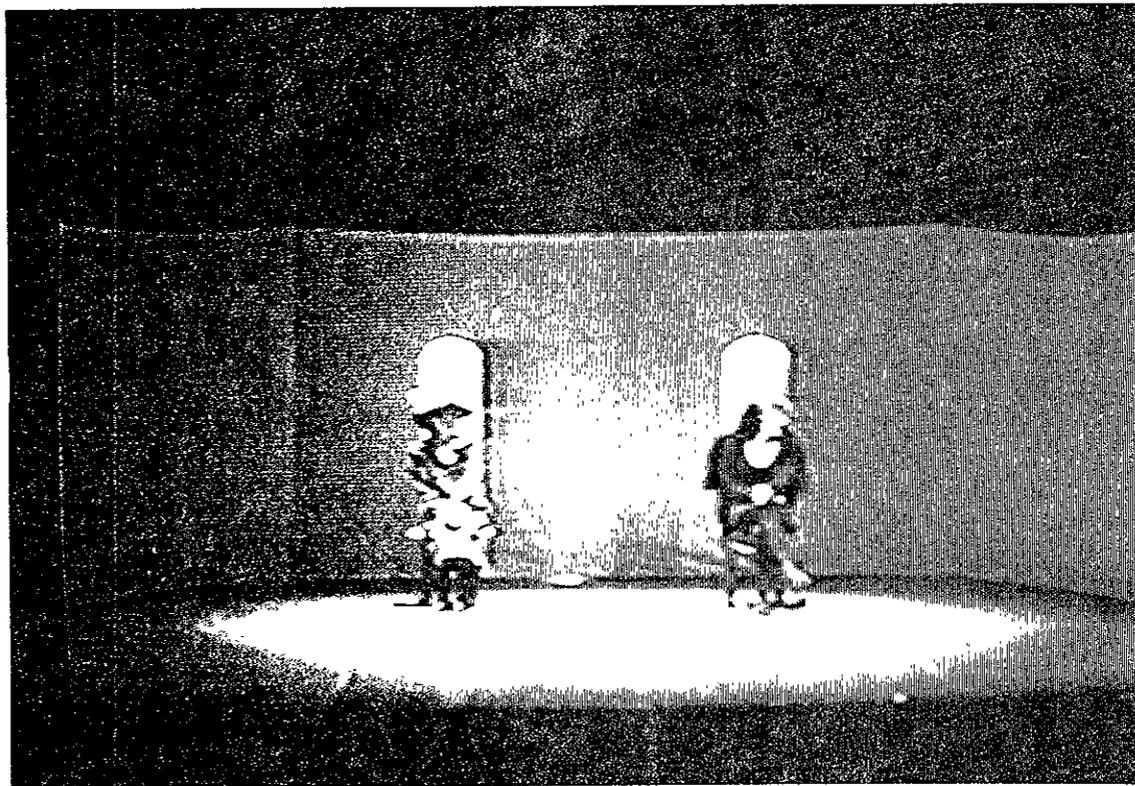
Así pues, para la introducción se compuso un preludio -acellerar: adagio - andante - vivace- que es la variación en la velocidad de la música que va de lo lento a lo muy rápido. Esto evoca en su carácter general a la obra.

Para la composición de esta música que se utiliza en la obra se emplearon los instrumentos como el piano, el chelo y las percusiones.

Mencionaremos por último que la música original composición y piano estuvieron a cargo de Leonardo Coral.



EL DIFUNTO/ TEATRO MULTIMEDIA



EL DIFUNTO/ TEATRO MULTIMEDIA

El Difunto
de René de Obaldía
GUIÓN TÉCNICO

PROPUESTA ESCÉNICA
Personajes: Sra. Grampa
Julia

ESCENA	VÍDEO PANTALLA 1	VÍDEO PANTALLA 2	VÍDEO PANTALLA 3	MÚSICA
<p>Aa: entra imagen en pantalla</p> <p>Fade In</p> <p>1.- Se abre el telón y aparecen los personajes al centro del espacio, una al lado de la otra. Empiezan a moverse con actitud de desesperación. Conforme aumenta la velocidad del ritmo de la música, ellas, empiezan a correr, a desplazarse por todo el escenario, siempre en actitud de desesperación. Hasta que quedan frente, una con otra, al centro del escenario. Se acaba la música. Se escucha: la tercera llamada "Comenzamos". Salen.</p> <p>2. Nada de decorados. Inmediatamente después de la tercera llamada entran por los costado Julia y la Señora Grampa, cargando sus respectivas sillas, éstas simularan un enorme falo. La señora Grama en la cincuentena, tiene un sombrero extravagante poblado de pájaros con picos terribles. Julia, de luto riguroso, ofrece el espectáculo de una viuda joven y <i>apetitosa</i>. Ambas conducen sus sillas al medio de la escena, las colocan lado a lado, se sientan y quedan silenciosas un momento, al descubrirse de golpe se levantan como si fueran dos resortes. LA SEÑORA GRAMA.- ¡Julia!</p>	<p>Fade In</p> <p>Imágenes de texturas. Van cambiando, siguiendo el ritmo de la música. Hasta que la música sale, pantalla en blanco</p>	<p>Fade In</p> <p>Imágenes de texturas. Van cambiando, siguiendo el ritmo de la música. Hasta que la música sale, pantalla en blanco</p>	<p>Fade In</p> <p>Imágenes de texturas. Van cambiando, siguiendo el ritmo de la música. Hasta que la música sale, pantalla en blanco</p>	<p>Fade In</p> <p>Música que empieza con ritmo lento pausado hasta lo caótico, frenético. Puente, música entra sube y sale. Corte directo. (aprox. 5 mn)</p>
<p>JULIA.- ¡Señora Grama! (Se besan. Se vuelven a sentar. Pausa)</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Hablando de la hora, creo que hemos llegado a la hora!</p> <p>JULIA.- Sí expresamente como lo hubiera querido.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- Me siento tan feliz de volver a verla. ¿Cómo está usted desde la última vez?</p> <p>JULIA.- Usted sabe...</p>	<p>Entra imagen de muro de acero.</p>	<p>Entra imagen de de puertas de acero.</p>	<p>Entra imagen de muro de acero.</p>	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- Si, si lo sé... ¡Pronto hará un año que nuestro querido Víctor nos ha dejado!</p> <p>JULIA.- ¡Tres años! Señora Grampa.</p>	<p>Continua imagen</p>	<p>Imagen de las puertas de acero que se abren lentamente hasta</p>	<p>Continua imagen.</p>	<p>Cortinilla. Entra música,</p>

LA SEÑORA GRAMPA.- Tres años, eso es lo que quise decir. Tres años. ¡Cómo pasa el tiempo tan rápido!		desaparecer.		sube. Sale.
JULIA.- ¡Los minutos son los largos! LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Perdón? JULIA.- (Fuerte) ¡Los minutos son los largos! LA SEÑORA GRAMPA.- Por supuesto, por supuesto... sobre todo por la noche. JULIA .- Sobre todo por la noche.	Imagen sale. Pantalla en negros.	Imagen sale. Pantalla en negros.	Imagen sale. Pantalla en negros.	
LA SEÑORA GRAMPA.- Víctor querido (Lanza un suspiro) JULIA.- ¡La quería mucho, señora Grampa! Antes de que quedara mudo, a menudo me hablaba de usted. LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Dios mío! ¿Por qué tuvo esa loca idea de quedarse mudo? JULIA.- La parálisis querida señora, la parálisis... Comenzó por el lado derecho.	Sigue pantalla en negros.	Entra imagen "Del David". Zoom in hasta close up. Corte directo. A negros	Sigue pantalla en negros.	
LA SEÑORA GRAMPA.- Por el lado del hígado. JULIA.- ¿Perdón? LA SEÑORA GRAMPA.- El lado del hígado. Al izquierda es el lado del corazón, a la derecha el del hígado. JULIA.- Es posible.. Dese cuenta, mucho antes de su primera crisis no tendría por que haber desconfiado LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Si uno supiera!... JULIA.- Nuestras... nuestras... relaciones... se espaciaban cada vez más. LA SEÑORA GRAMPA.- (Súbitamente interesada) ¿Ah, si? cuénteme eso... JULIA.- Esto entre nosotras, señora Grampa. Grampa	Cambia a gris.	Cambia a gris.	Cambia a gris.	
LA SEÑORA GRAMPA.- ¡¿Julia... usted conoce mi descreción?!... así pues, usted me da a entender que sus relaciones...	Entra imágenes de cuerpos entrelazados. Corte directo a negro.	Entra imágenes de cuerpos entrelazados. Corte directo a negro	Entra imágenes de cuerpos entrelazados. Corte directo a negro	
JULIA.- En fin... mi marido era de aquellos que se pueden llamar un conejo caliente		Fade In. A imagen de escultura de "Paco" el		

<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Un conejo caliente! ("Cloquea") ¡Adoro esa expresión! JULIA.- Demasiado caliente diría yo... Sospecho que incendió todo el combustible que se encontraba a su alrededor...</p>		masturbador. Se disuelve. Negros		
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Oh! JULIA.- El número de secretarías y de dactilógrafas que ascendieron estando a su servicio... LA SEÑORA GRAMPA.- No es posible.</p>				
<p>JULIA.- No crea que quiero cargarle la mano, pobre Víctor querido... Gustosa le procuraría todas las mujeres del mundo si eso lo hiciera feliz.</p>		Entra imagen de un hombre atado aun poste. Se disuelve	Close up. Entra imagen de Valentino. Close up. Se disuelve	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Usted iría hasta ahí! JULIA.- ¡Más lejos aún, señora Grama, mucho más lejos aún... La pasión no se detiene en pequeños detalles. El error que tuve cuando vivía fue, precisamente, detenerme, ¡Cuando pienso en la escena que le hice a la cremera!</p>	Entra imagen de una mujer desnuda. Está hincada. Se disuelve.			
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Cómo?... También la cremera... JULIA.- ¡Todos sus quesos blancos en plena caída! (De pronto se deja caer de su silla, se arrodilla y junta las manos). Te pido perdón!</p>		Entra imágenes de cuerpos entrelazados. Corte directo a negro	Entra imágenes de cuerpos entrelazados. Corte directo a negro	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Muy molesta) Se lo ruego, siéntese... Si nos vieran.</p>	Entra imagen. Mosaico de ojos. Cambian.	Close up de Julia. (diferentes muecas.) Entra imagen. Mosaico de ojos. Cambian. Sistemáticamente a close up de Julia.	Entra imagen. Mosaico de ojos. Cambian. Sale imagen se disuelve a negros.	Cortinilla. Entra música frenética. Sube. Sale.
<p>JULIA.- (Vuelve a sentarse) Perdóneme, el dolor me trastorna... LA SEÑORA GRAMPA.- Si comprendo bien ¿Víctor la descuidaba? JULIA.- ("Picada en lo más vivo") ¿A mí?... ¡Absolutamente no! LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Y bien...!</p>	Sale imagen. Se disuelve a negros.	Sale imagen se disuelve.	Sale imagen se disuelve a negros.	
<p>JULIA.- Pero como se lo explicaba, antes de su parálisis, mi</p>		Entra imagen de picos. Sale	Entra imagen de picos. Sale.	
		Close Shot. A flor.		

<p>esposo ya no era el mismo... nos quedábamos, a veces, diez días, trece días sin...</p> <p>SEÑORA GRAMPA.- Sí, sí, sí, sí, sí.</p> <p>JULIA.- Primero me acusaba: Julia, sos fría, Julia, no alcanzas las cimas de tu Víctor, Julia te falta aliento...</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Era muy exigente?</p>		<p>Zoom in lento hasta Extrem Close Shot.</p>		
<p>JULIA.- ¿Exigente? Sí y no... Refinado sobre todo, refinado. Se llamaba Badouin como usted sabe, Víctor Badouin pero descendía directamente de los de "<i>Saintefoix Vilmore de Saintoigne</i>".</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Con aire de sospecha). ¿Cómo es eso?</p> <p>JULIA.- Durante la revolución su antepasado Jules de Saintefoix Vilmore de Saintogne, con el fin de evitar algunos disgustos, tomó prestado el nombre de Badouin, más exactamente, había pagado a un cierto Cesar Badouin para que fuera hacerse guillotinar en lugar suyo.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Y ese señor Badouin se dejó cortar la cabeza por que sí?</p>		<p>Se disuelve. Imagen a negros.</p>		
<p>JULIA.- ¡Oh! ¡Usted sabe por la plata... Esto, con el sólo fin de explicarle algunas "sutilezas" de mi difunto, sangre azul corría por sus venas... ¿Usted, señora, una "De las Grampas" me entiende por cierto?</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- La entiendo...</p>	<p>Entra imagen del interior de un palacio (parte izquierda) columnas.</p>	<p>Entra imagen del interior de un palacio (parte central) candelabro.</p>	<p>Entra imagen del interior de un palacio (parte derecha) (columnas y escalera).</p>	<p>Cortinilla música entra sube, baja sale.</p>
<p>JULIA.- Pues, para volver a lo que nos ocupa, después de haberme excusado primero, me doy cuenta de que exageraba en mi incurria... En ese dominio... Que mi frialdad podía nutrir fuegos temibles... Otras anguilas están bajo esas rocas, pensaba... Entonces una noche, que había regresado más tarde aún que de costumbre, fui a encontrarlo en el baño, cerré la puerta con llave y le dije: ¡Víctor, ya tengo demasiado! ¡Elige o soy yo, o Bernabé!</p>	<p>Sale imagen. Se disuelve a blancos.</p> <p>Entra imágenes de mujeres desnudas, de espalda, disolvencia.</p> <p>Entra imagen de hombres desnudos, de frente</p>	<p>Sale imagen. Se disuelve a blancos.</p> <p>Entra imagen de mujeres desnudas, de espaldas.</p> <p>Se disuelve. Entra imagen de hombres desnudos de frente.</p>	<p>Sale imagen. Se disuelve a blancos.</p> <p>Entra imagen de mujeres desnudas, de espaldas.</p> <p>Se disuelve. Entra imagen de hombres desnudos de frente.</p>	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Casi extrangulándose). ¡Bernabé!</p> <p>JULIA.- Sí Bernabé, el nuevo contador.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- (El aliento cortado). Por qué. Víctor, El señor Badouin</p>	<p>(Lento) Se disuelve a negros.</p>	<p>Lento) Se disuelve a negros</p>	<p>Lento) Se disuelve a negros</p>	

<p>JULIA.- ¡Evidentemente, era un hermoso muchacho! ¡Sobre todo los ojos! Nunca se hubiera imaginado que aquellos ojos comieran cifras de la noche a la mañana. ¿Oh quizás fuera eso lo que le daba la pureza... esa suerte de brillo matemático?</p>				
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- Vamos, mi querida Julia ¿No se siente enferma? JULIA.- Le aburro con mi platica. LA SEÑORA GRAMPA.- (Vivamente) ¿Aburrirme? ¡Oh nada de eso!... ¿Qué respondió Víctor, cuando usted le habló de Bernabé. JULIA.- Nada. Fue a partir de ese momento que se quedó mudo. La horrible enfermedad ya le roía su médula de jefe de oficina... Yo (Se golpea violentamente el pecho), yo lo acusaba a ese esteta, yo lo abrumaba, yo caía en la mezquindad, en pequeñas cuestiones de punto de vista... (De nuevo cae de rodillas). ¡Víctor te pido perdón!</p>			<p>Entra imagen de un hombre. Médium close up sale.</p>	<p>Cortinilla música entra sube sale.</p>
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Se lo ruego, Julia! JULIA.- (Volviéndose a sentar) Perdóneme. Los remordimientos me matan. LA SEÑORA GRAMPA.- (Mirándola con ternura) ¡Pobre ángel querido, pobre tulipán negro! JULIA.- Qué buena es usted, señora Grampa. (Se deja caer sobre el seno de su amiga)</p>				
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Cada vez más molesta) ¡Vamos, Julia!... (Intentando enderezar a esa larga flor sin tutor) ¡Julia!... ¡Yo no soy Víctor! JULIA.- ¡Eso veo! LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Vamos, Julia, un poco de dignidad! ¡Póngase derecha! ¡Vamos!... (Se pone derecha).</p>				<p>Cortinilla. Entra música sube sale.</p>

<p>JULIA.- Cada vez que encuentro un amigo o amiga de Víctor, vuelvo a encontrar un poco de él mismo. Hay un poco de Víctor en usted, señora Grampa.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- Escucha, hija mía, yo también he sido viuda. Quiero decir: he conocido muchas pruebas en el curso de mi existencia. Yo no estoy muerta.</p>				
<p>JULIA.- Usted se muere, señora Grampa, créame, usted se muere! (Dando vueltas alrededor de Julia y cantando) Usted se muere.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Maternal) ¡Vamos! ¡Vamos! Usted toda vía es joven... La tierra continua girando, las niñitas saltan a la cuerda, el océano toca la gaita... los pájaros pían.. Francia...</p>	<p>Entra imagen de ancianos two shop sale. Imagen del hongo atómico. Continúa</p>	<p>Entra imagen de ancianos se disuelve. Entra imagen de mujer anciana. Sale. Entra imagen de una ave contaminada por el petróleo.</p>	<p>Entran imágenes de ancianos. Sale.</p>	
<p>JULIA.- (Levantándose) ¡Ah! ¡Los pajaritos! ¡Víctor quería tanto a los pájaros (Con aire extraviado se fija en el sombrero de la señora Grampa) Señora Grampa, deme su sombrero.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Sorprendida) ¿Mi sombrero?</p> <p>JULIA.- Si, su sombrero ¡Su sombrero que es más que un sombrero, que es un gorjeo! (Tendiendo las manos hacia el objeto codiciado). Se lo ruego...</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Retrocediendo) ¡Ni lo piense!... ¿Quiere que me vaya con la cabeza desnuda?</p> <p>JULIA.- Le daré el mío , si le gusta.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- No tengo necesidad de que me guste. (Hundiéndose sólidamente su sombrero en la cabeza) Cada cosa en su lugar.</p>	<p>Sale imagen. Se disuelve a negros.</p>	<p>Sale imagen se disuelve a negros.</p>		
<p>JULIA.- Le gustaban tanto los pájaros a Víctor... La primera vez que violó a una muchachita, le pregunté, Oh, muy suavemente para no herir sus sentimientos: ¿por qué lo has hecho... ? ¿Usted sabe lo que me respondió?</p> <p>SEÑORA GRAMPA.- (Extremadamente pálida) ¡Palabra que no!</p>				<p>Cortinilla, entra música sube sale.</p>
<p>JULIA.- Por que se parecía a un pajarito. Mi Víctor era un poeta</p>			<p>Picada full shot. Entra imagen de una muñeca en el piso. Continúa</p>	

<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (A si misma) ¡No, no es posible! ¡Un hombre tan distinguido! Tan puntual, nunca una palabra más alta que la otra...</p>	<p>Entra imagen del presidente Menem. Se disuelve. Entra imágenes de texturas en movimiento continúan.</p>	<p>Entra imagen del príncipe Carlos. Se disuelve entra imágenes de texturas en movimiento. Continúan.</p>	<p>Se disuelve. Entra imagen de Bill Clinton. Continúa. Se disuelve entra imágenes de texturas en movimiento. Continúan</p>	
<p>JULIA.- Se lo ruego, querida amiga... (Terrible de golpe) Víctor me pide ese sombrero, emplumado o desplumado lo obtendré.</p>	<p>Continúa</p>	<p>Continúa</p>	<p>Continúa</p>	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Quitándose, temblorosa) Ahí lo tiene, si eso la hace feliz. JULIA.- (Saltando sobre el sombrero) ¿Como se atreve a hablar de felicidad? (Examinando el sombrero y extremesándose) ¡Oh los hermosos pájaros! ¡Oh! ¡Los graciosos volátiles!</p>	<p>Continúa</p>	<p>Aparece imagen de una mujer masturbándose</p>	<p>Imagen continua</p>	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Julia usted no está en su estado normal! JULIA.- Porque usted, señora Grampa, ¿Usted se cree en un estado normal? LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Si alguien pasara? JULIA.- ¿Cómo? LA SEÑORA GRAMPA.- Es decir... Evidentemente, nunca se sabe. (Muy rápido) JULIA.- El moho no cobija a la piedra movediza, más vale un pájaro en mano que cien volando... Perro que ladra no muerde. LA SEÑORA GRAMPA.- Hábleme más de Víctor, del querido Víctor. La primera vez que lo encontré fue en el entierro de su abuela... (Alegre) ¿Se acuerda usted del entierro de su abuela? ¡Era primavera! JULIA.- Me acuerdo... él fue quien la mató. LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Cómo? JULIA.- Dese cuenta, a partir de cierta edad no morir es indecente. No solamente indecente, sino inmoral. LA SEÑORA GRAMPA.- (Aterrorizada). Muy justo. JULIA.- ¿Quiere que le cuente la historia? LA SEÑORA GRAMPA. Temo que se me haga tarde... Una charla, charla y las horas pasan...</p>	<p>Sale se disuelve a gris.</p>	<p>Sale se disuelve a gris</p>	<p>Sale se disuelve a gris</p>	

<p>JULIA.- Mi abuela, como muchos viejos, adoraba los dulces. La jalea de grosellas, sobre todo. LA SEÑORA GRAMPA.- La jalea de grosellas. JULIA.- Hubiera vendido su alma por un sólo frasco. Un domingo de abril estábamos en familia y nos dimos cuenta de que Víctor se había aproximado a su oreja deslizándole algunas palabras al oído... Diez minutos más tarde sus dos lugares estaban vacíos... LA SEÑORA GRAMPA.- (Sosteniéndose el corazón, respirando mal) Mi corazón me deja. Siento que mi corazón me deja. JULIA.- ¿Dónde podía estar? LA SEÑORA GRAMPA.- (Haciendo un gran esfuerzo). Sí. ¿Dónde podían estar?</p>				
<p>JULIA.- En la bodega... ¡Víctor la había arrinconado entre dos frascos de dulce y había abusado de ella...! ¡Cuando llegamos, era demasiado tarde, estaba muerta!</p>	<p>Entra imagen de ancianos mutilados.</p>	<p>Entra imagen de ancianos mutilados. Sigue</p>	<p>Entra imagen de ancianos mutilados.</p>	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (En un murmullo). ¡Muerta! JULIA.- Como que la gula siempre es castigada... Naturalmente, mutis. Cada uno hizo como si nada hubiera visto. En nuestra familia somos muy cosquillosos en cuestión de honor. ¿Usted sabe que Víctor tenía la roseta de la legión de honor?</p>	<p>Sale. Se Disuelve.</p>	<p>Sale se disuelve.</p>	<p>Sale. Se Disuelve.</p>	<p>Puente. Entra música baja. Sube queda.</p>
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- (Con un semi-murmullo) ¡Muerta! (Su cabeza cae hacia atrás).</p>	<p>Entra mosaico imagen Close Up de la Señora Grampa muerta. Van cambiando.</p>	<p>Entra mosaico imágenes Full Shot, de la Señora Grampa muerta. Van cambiando</p>	<p>Entra mosaico imagen Close Up de la Señora Grampa muerta. Van cambiando.</p>	<p>Música sigue</p>
<p>JULIA.- ¡Y bien! Señora Grampa ¿Qué ocurre? LA SEÑORA GRAMPA.- (Abriendo su corpiño) ¡Aire, aire! JULIA.- Vamos, señora Grampa (Le coge las manos, las mejillas) ¡Usted no irá a marcharse! LA SEÑORA GRAMPA.- (En un cuarto de murmullo) ¡Yo querría... aire! ¡Abran las ventanas! JULIA.- (Aventándole con el sombrero). ¡Y bien! ¡bien! ¡yo soy la viuda no usted! LA SEÑORA GRAMPA.- (Aullando) Abran las ventanas. Dejen regresar a los pájaros... JULIA.- ¿Lo que usted quiere es su sombrero? Ahí está, se lo</p>	<p>Continúa mosaico (Paulatinamente) Cambian las imágenes a close up de gestos de desesperación de la Señora Grampa. Sigue</p>	<p>Continúa mosaico (Lento) Cambian las imágenes a close up de gestos distorsionándose la Señora Grampa. Sigue</p>	<p>Continúa mosaico (Paulatinamente) Las imágenes a close up de gestos distorsionados de la Señora Grampa. Sigue.</p>	<p>Música sigue. Sigue</p>

entrego. (Se lo vuelve a poner en la cabeza) LA SEÑORA GRAMPA.- (En forma muy distinta) ¡¡¡Cuando pienso que me he acostado con ese monstruo!!!				
JULIA.- ¿Qué? ¿Qué es lo que usted dice?	Sale corte directo a blancos.	Corte directo a blancos.	Corte directo a blancos.	Música sale.
LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Un hombre tan puntual! (Cayéndose de rodillas y juntando sus manos, a la manera de Julia) ¡Víctor, Víctor mío, dime que no es verdad! JULIA.- ¡Víctor mío! (Golpeándose la frente y lanzando un grito) ¡Ah! ¡Ya caigo! Debí pasar entre el 21 de marzo y la mitad de julio... Le preguntaba: "En que momento, ¿Qué es lo que hacer, mi grande?". Me respondía invariablemente con un fino resplandor en la mirada: "¡Me engrampo! ¡Me engrampo!. ¡Así era! LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Ah! ¡Mi cabeza!... (Se vuelve a levantar) JULIA.- (Cayendo de rodillas a su vez) ¡Víctor, te pido perdón...! ¡Debí haberte agraciado para que fueras a buscar consuelo con esa vieja lechuza! LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Quién habla de lechuza? (Mirando alrededor de ella con aire completamente trastornado).	Entra imagen . Plano Americano de Charles Helston. Sale	Entra imagen. Close up de Pedro Infante. Sale.	Entra imagen close up de James Deán sigue. Sale.	
JULIA.- Perdón, mi grande; vos vaya sombra todavía cubre las cosas.	Entra imagen de close up de Fidel Velázquez. Sale.			
LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Quién es esta mujer? ¡Cómo parece sufrir! (Aproximándose a Julia) ¿Señora, quién es usted? JULIA.- (Cada vez más abismada en el dolor, y continuando su parlamento en el vacío) ¿Quién soy yo?... oh destino cruel de la mujer que no puede ser sino siendo, que no puede encontrarse sino perdiéndose... ¿Cómo no puede ser con el fin de ser, dado que el objeto de mi pérdida no está más? LA SEÑORA GRAMPA.- ¿Usted a perdido algo, señora? JULIA.- ¡Simulo ser, pero al hacerlo engaño el universo, engaño a la brizna de hierba más pequeñita, al menor brote, al menor renacuajo... Me engaño a mí misma y engaño a Víctor...	Se proyectan sombras de personas. Caminando cabizbajas. Sigue. Aumenta la velocidad	Se proyectan sombras de personas. Caminando cabizbajas. Sigue. Proyección sigue. Aumenta la velocidad.	Se proyectan sombras de personas. Caminando cabizbajas. Sigue. Proyección sigue. Aumenta la velocidad.	
¡Perdón, mi grande!	Entra imagen médium	Sigue.	Sigue.	

	Shot de Tarzan sale sigue proyecciones de sombras.	Entra imagen Full Shop de Fred Aster. Sale. Sigue proyecciones de sombras.		
			Sigue.	
<p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Víctor! (Ese hombre parece remover algo doloroso en su pobre cabeza) ¡Ese nombre lo he escuchado en alguna parte...</p> <p>JULIA.- (Volviéndose a levantar) Ese cuerpo inútil, ese cuerpo inútil que imita los gestos de los vivos, no es más que una terrible vacuidad incapaz de dar realidad a la plenitud... ¡Viuda! ¡Soy viuda!</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡Ah! ¡Usted es viuda; me lo decía, también.</p> <p>JULIA.- Estoy amputada como la tierra del cielo. ¡Cómo?... ¡Cómo existir?... Me siento cada vez más contaminada por mi apariencia.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- Vamos, vamos, usted exagera por cierto.</p>				
<p>JULIA.- El dolor ha hecho vacilar mi espíritu, las tinieblas se apoderan de mí... ¿Dónde estoy?... ¿Es verdad que lo granaderos de Napoleón se fueron a España a comer sandías ...? ¿Quién es usted señora?</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- Su amiga, su amiga.</p> <p>JULIA.- Debo haberla encontrado antes...</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- ¡El mundo es tan pequeño!</p> <p>JULIA.- Sobre todo cuando una pena inconmensurable lo habita. Diga, señora ¿Es verdad que todo cuerpo hundido en un líquido recibe un empuje vertical de abajo hacia arriba, es capaz de proyectarse hasta las estrellas.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- Es exacto.</p> <p>JULIA.- Entonces voy a ahogarme.</p> <p>LA SEÑORA GRAMPA.- Espere, no diga tonterías... Aguarde, siéntese usted: Ahí tiene dos sillas que parecen haber sido creadas expresamente para usted y para mí.</p>	<p>Continua proyección. Corte Directo.</p> <p>Entra imagen de cristales estrellados. Sale.</p>	<p>Continua proyección. Corte Directo.</p> <p>Entra imagen de cristales estrellados. Sale.</p>	<p>Continua proyección. Corte Directo.</p> <p>Entra imagen de cristales estrellados. Sale.</p>	
<p>JULIA.- (Mirando largamente las sillas) ¡Son muy buenas! (Se sientan las dos juntas, absolutamente igual que al comienzo de la</p>	<p>Entra imágenes Full Shot de la Señora</p>	<p>Entra imágenes Long Shot de la Señora</p>	<p>Entra imágenes Full Shot de Julia sentada</p>	Puente

CAPITULO IV

DECODIFICACIÓN

4.1 ANÁLISIS DE LA OBRA TEATRAL MULTIMEDIA

En este apartado lo que se realizar es la comparación de la obra de teatro como tal y la obra teatral-multimedia como único objeto de análisis; esto implica el repetir algunos elemento ya analizados, pero que, si lo omitimos quedaría incompleto el análisis.

Siguiendo a R. Jakobson realizaremos el siguiente análisis de la obra teatral-multimedia, de “El Difunto”. Así pues, aplicamos el esquema al conjunto de ésta propuesta como único objeto para el análisis.

“EL DIFUNTO”

Obra teatral multimedia.

Propuesta escénica de teatro multimedia. Basada en el libreto original, del mismo nombre, del dramaturgo René de Obaldía.

Genero: Farsa. Teatro multimedia.

Obra en un acto, con una breve introducción.

CONTACTO

FUNCIÓN REFERENCIA

1. Ubicación Espacial

a) Coherencia Interna

1. Esta, es producto del diálogo, que es el hilo conductor para que se tenga una secuencia lógica en toda la obra. El dialogo gira en torno a su amante, a los recuerdos de éste, de sus relaciones sexuales, su imagen y posición social; en este sentido lo importante, en este genero teatral, es lo que se dice y no quien lo dice; y cualquier palabra sirve de pretexto para cambiar de tema en la conversación.

Por otra parte puede ubicarse un espacio: la habitación en la cual se desarrolla toda la trama; la ubicación temporal se puede advertir por la forma de hablar y la ropa que usan, es decir, el tiempo se ubica en una época contemporánea. En la habitación, que es formada por tres pantallas translúcidas se van proyectando imágenes que representan el dialogo interno de los personajes: afirmándose, contradiciéndose, o burlándose a lo largo de la obra, crea un ambiente de realismo mágico.

b) Permanencia temporal

Por ser una propuesta multimedia a una farsa, y, el objetivo de ésta es hacer reír al espectador durante la puesta teatral, para que, con un poco de imaginación, crea todo lo que está viendo en ese momento. Sin embargo puede hacerse una profunda reflexión de la vida. La temática que aquí se trata siempre es actual. Pues de la cotidianidades menos serias podemos obtener las reflexiones más profundas, y en este caso podemos resumir en la siguiente: Por más que tratemos de perfeccionar nuestras fantasías, éstas jamás podrán borrar nuestra realidad.

c) Importancia de realización

Es una propuesta de nuevo teatro, alternativo, que se suma a todo este nuevo género de realizaciones y en general una muestra más de nuestra sociedad híbrida y cambiante, en donde cada día podemos observar que los diferentes géneros y disciplinas se unen para crear una nueva, que cumpla con las necesidades de nuestros tiempos.

2.-Ubicación de personajes.

La señora Grampa, en cuanto al aspecto físico, tiene una apariencia de una “cincuentona”, recatada. La típica mujer de edad avanzada, soltera. En cuanto al aspecto psicológico del personaje, es una mujer con terribles problemas, contradicciones que la hacen sentir sola y marginada; en este sentido, la imágenes proyectadas representan esas contradicciones, censuras internas, que a la vez representan a una sociedad con un manejo de una doble moral. Grampa cambia de manera tajante, de una mujer madura a una niña desvalida y espantada. Aunque es el personaje que llama a la realidad. En el aspecto social podemos decir que es el personaje que representa la soledad en estas grandes ciudades.

Julia en el aspecto físico es una mujer joven y bonita. Representa la “viuda joven”, menos recatada y más exuberante. En el aspecto psicológico es una mujer que se deja vencer por sus profundos problemas emocionales y a la vez le provocan un profundo sentimiento de soledad que la convierten en un ser marginal. Y de la misma forma que la Señora Grampa, capaz de inventar la fantasía de un amante, de un rol social y una posición ante la vida, y abandonarse completamente a ellas con un carácter de demencia. Sin dejar la complejidad de las contradicciones que se manifiestan en las proyecciones de las imágenes.

En lo que toca al aspecto sociológico. Representa la mujer joven que enviuda que aun mantiene sus pasiones, al mismo tiempo estas pasiones son aplaudidas o censuradas, es el papel que en determinado momento juegan las pantallas, en su “mundo” y es el dialogo interno del personaje.

Por otra parte ambos personaje muestran la soledad que sufren, paradójicamente, millones de personas en estas enormes ciudades, y que a su manera, una entre miles por inventar, enfrentan la vida y su soledad de forma grotesca y, a veces, divertida.

3.- Deslizamiento de sentidos.

En este aspecto sólo retomaremos algunos ejemplos significativos.

La escena en donde Julia lanza un largo suspiro por Víctor, y en las pantalla central aparece la imagen del “David” de Miguel Ángel, sin que se explique se sabe que se trata de él: del prototipo del hombre perfecto y que ya no está.

En la escena cuando Julia platica a cerca de las virtudes de Víctor, y en la pantallas aparecen la imagen del presidente argentino Menem, del Príncipe Carlos y del Presidente Bill Clinton, por una asociación de ideas (las virtudes de estos personajes) se sabe que lo que dice Julia de Víctor es mentira o existe lugar a dudas, o de menos exagera.

Cuando en la escena Julia recuerda a Víctor “...nos quedábamos a veces diez, trece días sin...” y en las pantallas al tiempo que dice esto.

Aparece la imagen de una flor y se hace sobre ella un *zoom in*. Se sabe que es a las relaciones sexuales de las que se está hablando.

4.- Presupuestos.

La introducción que se hace a la obra es el más significativo, pues los movimientos que realizan las actrices en combinación con las imágenes que muestran texturas, ramas entrelazadas y una infinidad de marañas; y la música que va de un ritmo pausado a uno frenético y cautivo; desde ese momento se sabe que eso es la síntesis de la obra. Al mismo tiempo la introducción es una metáfora de la misma obra. Se puede adivinar que es una obra teatral poco convencional, que va a tratar del tema del sexo, de la angustia, del caos de emociones.

Otro ejemplo es en la escena cuando llegan (al inicio) y se saludan con un beso, en las pantallas aparecen unas puertas de acero que empiezan a abrirse, se intuye que llegamos a un mundo poco común con dos personajes extraños.

Otro presupuesto que podemos hacer, es acerca de la ropa que usan y el maquillaje, es decir el luto riguroso, que inmediatamente presupone la muerte de un ser amado, en este caso el supuesto marido de Julia

FUNCIÓN POÉTICA

1.- Síntesis

Es la historia de dos mujeres que elevan al máximo su capacidad para imaginar, hasta tal punto de proyectar sus pensamientos y emociones en imágenes en un mundo particular, en donde a veces, éstos las traicionan.

2.- Sintaxis

- Manejo del lenguaje verbal. El lenguaje es coloquial, fácil de entender sin llegar a vulgarizarlo. Es el pretexto para seguir la trama, y como farsa: lo importante es qué se dice y no quién lo dice.

- El lenguaje visual. En esta propuesta es de suma importancia, desde el vestuario, que es utilizado para afirmar y crear los prototipos de mujeres (la “solterona” y la “viuda alegre”) la escenografía convencional (en especial las sillas, que simulan dos enormes falos, que son parte fundamental de la expresión escénica de la obra) y por su puesto el dispositivo visual. Se logra crear una armonía al carácter general de la obra multimedia. El manejo de las imágenes blanco y negro en combinación con los aspectos de la propuesta logra crear ese ambiente de demencia. Es decir no se quedan en la mera decoración, sino que son parte de la expresión escénica y junto a los personajes interactúan para dar un mensaje. La solución técnica para las imágenes es la retroproyección.

- Iluminación. Se maneja de manera muy sutil como elemento de apoyo al sentido general de la obra. Sin embargo realiza un papel muy importante, que casi no se nota, pero que si falla las imágenes desaparecen y únicamente quedan las pantallas en blanco.

Función Estética

En general es una buena propuesta que se enmarca en esta alternativa teatral. La combinación de elementos como la música, las imágenes con la actuación es agradable ya que jamás crean ruido el uno para el otro sino que se complementan para reforzar el concepto general de la propuesta.

Función Fática.

1.-Valores culturales.

- Proxémica. No existe una plena identificación del lugar en el que se desarrolla toda la trama, aunque se supone es la habitación de una casa, por lo tanto, puede ser cualquier parte del mundo actual ,en cualquier gran ciudad.
- Vestuario. El vestuario que se utiliza nos indica el carácter de los personajes. La señora Grampa una mujer madura, recatada, sola, esto lo recrea el traje sastre gris que lleva puesto. Julia la imagen de una viuda, aun joven y atractiva: utiliza un vestido entallado de luto riguroso. En este sentido resaltaremos el sombrero de la señora Grampa con múltiples pájaros.

- Entonación: este aspecto es manejado de forma precisa en todas la obra, para lograr un carácter y la propuesta al mismo tiempo se enriquezca. Como ejemplo la escena en la que la señora Grampa llora históricamente por Víctor.

2.- Valor Áctico

- Música. Al igual que los demás elementos en esta propuesta es utilizado de forma precisa para enriquecer y resaltar determinadas escenas. Por lo que se convierte en un elemento clave en la obra multimedia. Señalemos que esto se debe a que la música fue compuesta exprofeso para la propuesta multimedia. Esto lo podemos apreciar particularmente en la introducción en donde la música logra evocar los sentimientos de soledad, angustia y demencia; así como el de afirmar las escenas, junto con las imágenes en donde es utilizada.
- Gestuario. Es una buena interpretación, sobretodo se puede apreciar en las imágenes de la señora Grampa cuando ésta aparece muerta y, segundos después, aparece un mosaico de muecas de locura y de angustia.
- Kinesis. En este punto podemos afirmar que la señora Grampa y Julia son dos mujeres tremendamente solas y por ello angustiadas.

Función Metalingüística

En la escena que miran las enormes sillas y se sientan en ellas, simbolizan un acto sexual y un orgasmo, consecuencia lógica.

Otra escena es cuando Julia recuerda el incidente con Víctor, en el que lo descubre, en el baño, con su contador; en las pantallas antes de que lo descubra, aparecen mujeres desnudas, después que lo descubre, y sabe que es Bernabé, aparecen en las pantallas hombres desnudos. Se manda un mensaje paralelo de la homosexualidad que existe en nuestra sociedad.

Cuando Julia empieza a llorar histéricamente, en las pantallas aparece un mosaico de ojos, que simbolizan la vigilancia que ejerce una sociedad hacia los individuos, y por supuesto la doble moral que se maneja en la sociedad, por otro lado la reacción que tiene Julia ante este juicio que le hacen los ojos.

Función Connativa.

Conclusiones generales

Los últimos años se han caracterizado por la unión, la mezcla de géneros, disciplinas y, sobretodo, medios de comunicación, para crear nuevas formas de expresión. Esta es una propuesta que se suma al nuevo teatro, y que representa a esta nuestra sociedad globalizada, y a veces híbrida, el teatro multimedia como una nueva alternativa.

Por otra parte, tenemos que es una profunda reflexión de nuestra sociedad, y de la manera en, cómo se pierden, paradójicamente, miles de personas en la soledad. Así también una invitación a hacer una breve reflexión de cómo enfrentamos nuestra existencia, qué inventamos para salvarnos, cuándo nos salvamos y cuándo inventamos, de esta realidad.

Por último señalar que esta propuesta de teatro multimedia se suma al maravilloso mundo del teatro; y afirmar que *“el teatro es inmortal, no por que no muera nunca, sino por que siempre renace”*.



EL DIFUNTO/ TEATRO MULTIMEDIA

COLOFÓN

ANÁLISIS SEMÁNTICO

Uno de los aspectos más importantes en la propuesta multimedia, es sin duda el tratamiento semántico de la misma. Es así que trataremos, en este espacio, del aspecto conceptual; particularmente de la interacción imagen-actor de algunas de las escenas más representativas para la obra. Este breve análisis dilucidará el sentido que se le dio a dicha escena.

La primera escena que trataremos es la introducción. En esta aparecen las actrices al centro del escenario, una al lado de la otra, frente al espectador. Empiezan a moverse con actitudes desesperadas, y gradualmente van aumentando la velocidad. En las pantallas van apareciendo imágenes de texturas una sobre otra siguiendo el ritmo de las música.

Al utilizar texturas (especie de laberintos, marañas, formas aleatorias) se busca acentuar el carácter caótico y así evocar la angustia, la desesperación de la escena, que nos remite al aspecto psicológico de los personajes. Ese laberinto de *sometimiento* a la realidad del que buscan la salida, sin lograrlo.

En la siguiente escena, después de la tercera llamada, entran las actrices por los extremos, y se sientan, una al lado de la otra. Quedan unos segundo en silencio, *mirándose sin mirarse*. Aparecen en las pantallas laterales muros de acero y al centro una puerta del mismo metal que se va abriendo lentamente, hasta desaparecer.

Cuando interactúan esta actitud de las actrices, de frente al espectador, a manera de presentación y se utilizan las imágenes de los muros de acero infranqueables, impenetrables; pero al mismo tiempo una de ellas se abre, sede el paso al espectador, es simbólicamente la entrada a *su mundo*. Así las características del metal nos indican que el mundo al que pertenecen es un mundo hermético y al ser hermético se cierra y rechaza la realidad del mundo de todos los días. Es pues, este mundo de cerrazón y de locura.

Otra escena que analizaremos es cuando la señora Grampa recuerda, melancólica, a su "... *Victor querido*". En la pantalla central aparece la imagen de "El David" de Miguel Ángel. Al interactuar esta imagen con la escena, y propiamente con las palabras de la señora Grampa se crea una hipérbole, pues en nuestra cultura occidental, "El David" simboliza la perfección y belleza humana.

La escena en la que Julia recordando a Víctor lo llama "*conejo caliente*", en la pantalla central aparece una imagen de la escultura "Paco el masturbador" que representa a un hombre grotesco, exagerado, con un enorme falo. La imagen está en ángulo en contra picada, que lo exalta más. Esta escena, de entrada está llena de erotismo con un toque de humor; entonces cuando Julia expresa "... *un conejo caliente...*" al tiempo que en la pantalla aparece "Paco el masturbador". El recuerdo de Víctor, y él mismo, se engrandece, y sobre todo, se exalta el aspecto sexual de Víctor y las relaciones amorosas con Julia. Entonces Víctor pasa a ser una especie de monstruo lujurioso y perverso. Se crea en esta escena una hipérbole de las características sexuales de Víctor.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

Otra escena es cuando Julia en un arranque de remordimientos, pues se siente culpable por no satisfacer las exigencias sexuales de su amante, y al mismo tiempo impidió que otras mujeres lo hicieran por ella. Juntando las manos, Julia cae de rodillas, pidiendo perdón, en pleno ataque de histeria. Por su parte la señora Grampa, le pide que se recupere, y que se siente. Para la señora Grampa esta escena es incómoda, motivo para avergonzarla; sin embargo para Julia es el momento preciso para expiar sus culpas, de explayarse. Partiendo de esto aparecen en las pantallas imágenes del rostro de Julia (en *close up*), es un mosaico de rostros, de muecas, de expresiones exageradas y gestos grotescos, que intensifican el momento por el que pasa Julia. Por otra parte, la señora Grampa que se siente incómoda, trata de que ésta (Julia) se comporte. Así, partiendo de esta situación embarazosa; en las pantallas, el mosaico de los rostros de Julia dan paso paulatinamente a imágenes de ojos (*extremen close up*) que ahora simbolizan a una sociedad que enjuicia despiadadamente, y ante las cuales ellas son vulnerables. Es decir, al utilizar estos ojos se pone de manifiesto esta doble actitud, o faceta (podemos hablar de una doble moral), de los personajes: por un lado buscan el exhibicionismo puro y por otro lado el temor a este, o mejor dicho al complejo de culpa que les causa esta actitud. Se crea una metonimia.

Otra escena, la señora Grampa trata de animar a Julia diciéndole que tiene mucho que vivir, que aun es joven; al mismo tiempo le explica que hay muchas razones para seguir adelante, y dice: "...la tierra continua girando, las niñas saltan a la cuerda, los pajaritos pian...", la escena tiene un carácter de optimismo, ante lo "maravilloso" de la vida. Al utilizar imágenes como el de una mujer anciana y decaída, el

del hongo atómico (de la imagen ya clásica del bombardeo de los E.U. a Japón, para finalizar la Segunda Guerra Mundial. Y lo que esto significa para toda la humanidad), y por último la de una ave, cubierta de petróleo, que camina por la playa, desaparece el optimismo, y se crea una antítesis, ya que estas imágenes fotográficas representan el carácter y capacidad destructivas del hombre, al mismo tiempo que señala su condición efímera, sobre la tierra.

La escena en la que Julia recuerda que a Víctor le gustaban las aves, “los pajaritos”, y para reafirmar que su amante tiene un espíritu sensible, cuenta que la primera vez que Víctor violó a una muchachita, Julia le pregunto el porqué, éste responde “...*por que se parecía a un pajarito*.”. Julia, ante el recuerdo de esta respuesta expresa. llena de orgullo “..*mi Víctor era un poeta*..”. Partiendo de esas características de la escena, al utilizar la imagen de una muñeca, en la pantalla central, que simboliza la niñez y nos remite un carácter femenino, y que esta imagen esta tomada en un ángulo de picada, (la muñeca está en el suelo, reforzando así todo el concepto) se exalta la crudeza, lo sarcástico e irónico de la escena, haciéndola patética. Ya que se simboliza la infancia destrozada. En esta escena se crea una metonimia al vez que una execración.

CONCLUSIONES

Se lograron los objetivos planteados al principio de este trabajo. Uno de los primordiales era el de explorar otras alternativas que tiene el campo profesional del Diseño Gráfico, en un campo plástico, con la participación directa en el teatro con una obra multimedia.

Se logro la relación armónica entre imagen y actuación para obtener la expresión escénica en su conjunto, es decir que se logró alterar el sentido original de la obra, sin que esta se desnaturalizara, si no que por el contrario se enriqueció.

La experiencia práctica, que en el ámbito individual, como Diseñador Gráfico me brindó fue muy amplia y rica. Mencionaré en estas conclusiones detalles, que dentro del aspecto formal omití, pero que en el fondo y en cierta medida determinaron el trabajo.

La propuesta original, como solución técnica, era la de utilizar únicamente diapositivas, y que la presentación se estuvieran manejando todos los proyectores; pero conforme se iba desarrollando el trabajo se determinó videograbar esta imágenes para proyectarlas. Este hecho marco todo el posterior trabajo. Por un lado mayor carga de trabajo en la pre y post-producción. Y durante las presentaciones de la obra multimedia muy poco trabajo, pues no se necesitan muchos dedos para oprimir el *play*

Este cambio se debió principalmente al factor económico, pues no se contaba con la suficiente infraestructura (ni la adecuada); ya que *sólo* se necesitaban 27 proyectores de diapositivas, tres de las llamadas

medusas, como 450 diapositivas, dos latas de película, algunos galones de químicos fotográfico, entre otras cosas más. Todo esto determinó nuestro trabajo, primero en la carga de actividades, pero después en la integración del vídeo, ya que, si ahora teníamos imagen en movimiento, la debíamos aprovechar. Y se logra, ya que se empezó a conjuntarla para integrarla a la escena.

Considero que es indispensable tener los recursos económicos para el trabajo por que eso es lo que determina en gran medida los resultados, sin embargo, no podemos dejar a un lado, ni por un instante, nuestra capacidad creativa y dejarlo todo a la tecnología.

Otro aspecto importante fue que la obra multimedia se planteó para que pudiera presentarse en diferentes lugares, y para ello se necesitaba que la escenografía fuera ligera y desarmable. Nuestro material: tres pantallas de 5 x 2, dos sillas de madera de 1.65 cm. de alto.

En este sentido tomamos como base el teatro "Arquitecto Carlos Lazo" de la Facultad de Arquitectura, para el diseño de la obra, aunque en un principio se habían propuesto otros, es decir, un teatro con la infraestructura deseada y amplia. Sin embargo nos presentamos en lugares donde no se contaba con la infraestructura suficiente, y ¡nos presentamos!, modificando un poco la propuesta. Incluso nos presentamos en la explanada de la ENAP, afuera de la biblioteca.

Dentro del aspecto conceptual de la obra, es importante señalarlo, es el producto colectivo de las personas que trabajamos en ella, ya que nos sumamos a la propuesta general del director Gabriel Figueroa P. La propuesta de imágenes, por ejemplo, fue un ejercicio muy dinámico y

rico, pues hubo una cantidad inmensa de ideas e imágenes, para resolver este aspecto y que la propuesta se aceptara por unanimidad, y que no fuera la menos indicada, considero que fue por que la imagen que en ese momento se proponía se escogió fue por que contestaba a la pregunta: ¿qué nos hace reír, qué llorar, y qué enojar?; como grupo y a la vez como sector de nuestra sociedad

La retroproyección es el resultado de que queríamos que las imágenes fueran limpias, para que las sombras de las actrices o de las sillas no fueran a causar ruido o crear otro concepto paralelo, y en cierto grado involuntario.

Aprecio el inmenso valor que tiene la formación teórico práctico, dentro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y que puede aplicarse de manera concreta en el campo profesional. Considero que es preciso que el profesional del diseño incursione en todos los terrenos posibles para enriquecerlos. Así también el cambio de experiencia con otros profesionales, en este caso del arte, es valiosísima.

Para concluir, sólo resta decir, que la propuesta escénica, propiamente dicho, de “El Difunto” multimedia es el producto de esfuerzos compartidos con un mismo fin. Bajo la batuta del Director Gabriel Figueroa Pacheco, asesorado en la dramaturgia por Carlos Nohpal; las actrices Olga Sánchez Ruiz y Alesa Urzúa Robles; comunicador y artista visual Marina Quevedo Díaz y Jesús Rosales Iberri, respectivamente, logramos la realización y presentación de esta obra multimedia, donde el trabajo de cada disciplina se respetó y enriqueció, logrando así el mejor de los resultados en esta propuesta de trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

Pierre Guiraud, *la Semiología*, S.XXI editores: México 1989.

John Fiske, *Introducción al estudio de la comunicación*. Ed. Norma: Colombia 1984.

Fernando Curiel, *Mal de ojo, iniciación a la lectura icónica*. UNAM: México 1989.

Miguel de Moragas Spa, *Semiótica y comunicación de masas*. Ediciones península: Barcelona 1980.

John Thompson, *El concepto de Cultura, en ideología y cultura moderna*.

Gilberto Jiménez, *La teoría y el análisis de la cultura. Problemas teóricos y meteorológicos*. México , UAM.

Edward Wright, *Para comprender el teatro actual*. FCE: México 1982 (Colección Popular 28).

Luisa Puig, *La estructura del relato y los concepto de actantes y función*. UNAM: México 1978 (Cuadernos del seminario de Poética).

Roland Barthes, et. al., *Análisis estructural del relato*. Tiempo Contemporáneo: 1974.

Philippe Dubois, *El acto foto gráfico. De la representación a la Recepción*. Ediciones Paidós.

Roland Barthes, *La Cámara Lúcida. Notas sobre fotografía*. Ediciones Paidós.

Umberto Eco, *La Estructura Ausente*. Editorial Gustavo Gili.

TESIS

Miguel A. Campos Herrera, *La semiótica en la metodología audiovisual*. ENAP, UNAM (Tesis de Licenciatura. D.G.)

Luis Enrique Toriz Bongilio, *Alimentando con comunicación*. ENAP, UNAM: México 1994 (Tesis de Licenciatura. D.G.)

Gerardo García -Luna Martínez, *El Flogisto Comunicacional. Semiótica Fotográfica*. ENAP, UMAN: México 1994 (Tesis de Licenciatura. D.G.).

OTRAS FUENTES

Notas del curso "*De la Semiótica y otras Ciencias del ocio*". Ponente: Gerardo García -Luna Martínez. ENAP, UMAN. Periodo interanual 1996-1997.