

Sobre la lectura del texto teatral. Guía para *Naufregar en Internet*

Manuel Pérez Jiménez
Universidad de Alcalá

Lo que tú, querido lector, tienes ahora entre tus manos es el texto de una obra teatral de hoy mismo.¹ Esto es, a buen seguro, algo que ya sabías sin necesidad de abrir el libro. Sin embargo, permite que insista y llame tu atención sobre el particular. La creación teatral es una actividad tan sutil y, a la vez, tan rica en significados, que quienes estamos acostumbrados a su proximidad medimos en micras lo escrito por los dramaturgos y, a la vez, procuramos establecer con gran precisión el significado exacto de lo que decimos. Esta tarea, que ya de por sí resulta difícil debido a la especial naturaleza, un tanto maleable, del propio teatro (que es un hecho artístico, no el resultado de un cálculo aritmético), se vuelve aún más complicada a causa de la habitual laxitud que se aprecia en el aparato conceptual que sirve para comprenderlo y explicarlo, así como en la actitud displicente con que generalmente se llevan a cabo las reflexiones sobre el mismo. Y esto es precisamente lo que no querríamos que ocurriera, al menos en este punto inicial de nuestro estudio sobre esta obra de Jesús Campos. Por eso, sin más preámbulos, vamos a explicar enseguida lo que hemos escrito en la primera frase.

Cuando decimos que las páginas que siguen a esta introducción son *el texto* de una obra teatral, estamos ofreciendo a la vez una mala y una buena noticia. Porque, como nos permite comprender la teoría teatral, lo que aquí tenemos no es exactamente *la obra*. Ésta fue ideada (y de manera bien completa y meditada, por cierto) por su autor, quien decidió titularla *Naufregar en Internet* y se juró a sí mismo transformarla de idea en realidad en cuanto le fuera posible. Por supuesto que cumplió su promesa y que *Naufregar en Internet* se estrenó y se representó, esto es, pasó a convertirse de proyecto escénico en realidad escénica, viniendo con ello a ser una obra teatral en toda regla. Con el mimo y la profesionalidad que siempre pone Jesús Campos, nuestro autor dio cuerpo, espacio, tiempo y, en definitiva, materia escénica a los proyectos teatrales con que de manera regular viene comunicando al espectador su percepción de la realidad sirviéndose de esos objetos mágicos y subyugantes que son sus ya numerosas obras teatrales. Para terminar este punto, te haré saber que yo mismo he tenido la suerte de contemplar la obra *Naufregar en Internet* en uno de esos momentos en que la idea se hace materia; el proyecto, obra, y la virtualidad,

¹ El presente trabajo fue concebido y publicado como estudio introductorio a la edición de la pieza teatral que en él se analiza, cuyos datos son los siguientes: Jesús Campos, *Naufregar en Internet*, Ciudad Real, Ñaque Editora, 2000.

teatro. Y, más aún, he tenido la suerte de repasar la elocuente colección de fotografías que, en su conjunto, fijan la memoria gráfica de esa maravillosa (aunque fugaz) existencia del teatro como *obra*.

Así que, en propiedad, lo que tienes entre tus manos no es la obra, al menos como el autor (y yo mismo) deseáramos que la tuvieras. Reconocemos que, entre las páginas de este libro, no es posible darte, ni a ti ni, mucho menos, a cada uno de sus lectores, el ámbito tridimensional y mensurable del espacio escénico, ni las formas y colores sugerentes de los muchos objetos que lo poblaban, ni la variedad tonal de los sonidos, ni (menos que nada) la presencia, siempre cálida y humana (como lo es de por sí el teatro) del actor. Ahora bien, debes reprimir enseguida tu despecho, que no es, al fin y al cabo, más que el talón de Aquiles del teatro. A cambio de la obra (efímera, compleja en su realización y, en último término, difícil de transportar y de guardar en tu biblioteca), el autor te ofrece el mejor sustituto de la misma: *el texto teatral*. En efecto, con este ingenioso procedimiento, tan antiguo como el propio teatro (que es, a la vez, tan antiguo como el mundo), el dramaturgo pone en tus manos algo que, además de manejable y cómodo en su utilización, ofrece varias ventajas que precisamente se corresponden con las diferentes funciones del texto dramático. En este caso, por cierto, dichas funciones se perciben muy bien. Veamos.

En primer lugar, el texto de *Naufregar en Internet* es ahora como un testimonio, más aún, como una crónica, un relato, de los momentos en que la obra ha existido, en que *Naufregar en Internet* ha sido, plenamente, obra. Ya hemos dicho que, a diferencia de otros muchos casos, se trata de teatro vivo, con esa vida intermitente que caracteriza al teatro: en estado virtual, como aletargada, en potencia, entre las representaciones; en su plena realización, completamente actualizada, en el transcurso de la representación, cuando el escenario reúne en su esfera mágica el conjunto de elementos humanos y materiales que sostienen el latido de su corazón. Pues bien, este texto es el registro de aquellas constantes vitales, la memoria de la obra tal y como ella ha existido de manera efectiva. Como es habitual en los textos de las piezas de Jesús Campos, su relación con las obras a las que se refieren es también ahora cabal y apropiada, pues nuestro autor los redacta con notable rigor escénico, esto es, describiendo en ellos la mayor parte de los distintos conjuntos de signos que se producen en la escena, estableciendo claramente el funcionamiento de esos códigos y haciendo que al lector no se le escape nada de lo esencial (el nada absoluto será siempre imposible) que haya podido percibir el espectador directo de la representación. Decimos entonces que los textos teatrales de nuestro autor son completos y que están elaborados desde una apreciable conciencia del escenario y de la realidad escénica. Creo que la lectura de las páginas que siguen no desmentirá lo que acabo de decir. Tú, lector, apreciarás enseguida cómo el sistema de acotaciones utilizado por Campos resulta coherente y llama fuertemente nuestra atención por la variedad de aspectos que recoge (espacio, objetos, colores, formas, variaciones temporales, caracterización del actor, gestos, movimientos, etc.) y por la tenacidad con que procura facilitarnos la tarea de *visualizar* la representación que, mientras leemos, sólo puede producirse en nuestra mente.

Y aquí tenemos la segunda de las funciones del texto. Malo sería que el efecto de éste se limitara a transmitirnos la anécdota de la obra, es decir, el simple conjunto de acontecimientos que componen la historia del personaje. Bien pensado, esto no permitiría diferenciar esta obra de otra, por ejemplo, narrativa, pues un texto redactado bajo la forma

de un relato hubiera bastado para hacernos llegar la anécdota de la obra. Sin embargo, no es así. Jesús Campos desea que imaginemos el universo de *Naufragar en Internet* bajo su forma de pieza teatral, lo que quiere decir que el autor está convencido de que el rico haz de significaciones de la misma sólo puede ser percibido en su integridad si la recibimos a través de los modos expresivos propios del teatro. Y estos modos expresivos propios son, sobre todo, lo escénico y lo conflictual. Es decir, en primer lugar, la obra necesita ser comunicada a través de los signos de la escena. Y, en segundo lugar, necesita encarnarse en unos personajes que, por humanos, ayuden a sostener el o los conflictos que (a diferencia de las artes narrativas) siempre constituyen el verdadero armazón de una obra de teatro. Pues bien, estos dos aspectos, que el espectador percibe sin mayores dificultades en la representación, resultan menos fáciles de ser advertidos por el lector. Esta es la razón por la que pensamos que los textos de las obras, como sustitutos de las obras mismas, deben estar redactados de tal manera, que sirvan de sólida ayuda a quien los lee para visualizar la obra, es decir, para que el lector construya en su mente una realidad escénica que, aunque imaginaria, pueda aproximarse lo más posible a la realidad de la representación. De nuevo estamos convencidos de que el texto de *Naufragar en Internet* cumple sobradamente esta tarea de ayudar a nuestra visualización de la obra. El lector que, por suerte, haya sido también espectador de la misma, comprobará complacido la proximidad entre lo que, con la ayuda del texto, imaginó ante la página y lo que presenció ante el escenario. Y, para redondear su tarea, Jesús Campos nos ofrece al final de este volumen una rememoración de su trabajo de puesta en escena que no contradirá la idea de la obra que el lector habrá ido construyendo a lo largo de la lectura de este texto.

Hay una tercera función propia de los textos teatrales que, en nuestra opinión, los convierte en materia viva en grado muy superior al de cualquier otro tipo de escritos de los que se sirven varias de las disciplinas artísticas. Me estoy refiriendo al carácter anticipador del texto, a su valor de guía para llevar a cabo futuras representaciones de la obra. Cada día, miles de escolares reciben a través de sus centros de enseñanza el estímulo tentador y edificante del arte del teatro. Las obras fueron escritas para hacerse carne escénica y la tarea de su puesta en escena, tan complicada como apasionante, es el único medio para mostrarlas en su plenitud, de la misma forma en que una partitura no es música hasta que no es ejecutada o que un plano arquitectónico no es casa o palacio hasta que no resulta efectivamente construido de piedra, ladrillo, hormigón, acero o cristal. Desde esta perspectiva, el texto es el puente para toda nueva puesta en escena (esto es, revivificación) de la obra y, por lo tanto, la configuración del mismo determinará las pautas esenciales de aquélla. Pues bien, tenemos el convencimiento de que un texto completo, que permite una adecuada visualización del universo escénico de la obra y describe adecuadamente, en su caso, la anterior puesta en escena de la misma, garantizará en alto grado la correcta ejecución de otras representaciones posteriores. En este sentido, *Naufragar en Internet* ofrece a directores e intérpretes un marco bien acotado para llevar a cabo futuros montajes de la obra y para establecer, si fuera el caso, interesantes aplicaciones didácticas en el ámbito de la enseñanza teórica y práctica del arte del teatro.

Al interés deparado por todas estas cuestiones, debemos unir el suscitado por la modernidad de la obra. Cuando, en la primera línea, decíamos que se trataba de una creación teatral “de hoy mismo” queríamos referirnos, sobre todo, a la importancia de las cuestiones técnicas que propone y, también, de los temas que plantea. Unas y otros son bien representativos de nuestro tiempo y confieren a la obra una incuestionable actualidad. Reflexionemos, en primer lugar, sobre las primeras.

El texto de *Naufregar en Internet* revela unos procedimientos compositivos notablemente singulares, los cuales, al tiempo que propician las correspondientes sorpresas en el campo de la representación, caracterizan fuertemente la escritura de la obra y guardan relación con la extensa labor de escritura teatral de Jesús Campos. En este sentido, lo primero que llama la atención del lector es la contundente desproporción que, en el campo interpretativo, se da entre el plano inmediato y el plano ficticio, de manera que, siendo obra para un solo actor, presenta un universo poblado por un número mucho mayor de personajes (no encarnados aquí, a diferencia de otras muchas obras en la historia del teatro, por aquel intérprete). En efecto, el único actor visible y audible de la representación es el que interpreta el personaje de Daniel. Y, sin embargo, tanto el lector como el espectador aceptarán, al final de su experiencia receptiva, que *Naufregar en Internet* cuenta también con los personajes de la Locutora, la Loca de los Duelos, la Mujer del protagonista, el Policía, la Enfermera y/o el Traumatólogo, el Funcionario del Vaticano y, como un desdoblamiento perceptible de Daniel, el *alter ego* de su propia imagen reflejada en los espejos del espacio escénico. Para crear al espectador la ilusión de la presencia imaginaria (escénica, aunque ausente) de estos personajes, el autor utiliza el procedimiento de las conversaciones telefónicas mantenidas con ellos por el protagonista, las cuales no son escuchadas por el espectador, de manera que la representación priva a éste de la totalidad (aquí radica la especificidad de esta técnica) de las réplicas de aquellos interlocutores. En consecuencia, el texto ofrecerá una sucesión de puntos suspensivos como sustituto de los discursos de todos esos personajes y en la lectura, al igual que en la representación, la imaginación del lector deberá trabajar para ir reconstruyendo gradualmente el perfil de todas aquellas figuras que modelan la personalidad de Daniel, al tiempo que van siendo modeladas ellas mismas en su relación con éste.

El procedimiento no resulta del todo diferente a la experimentación con series de códigos escénicos llevada a cabo por el autor en anteriores obras. De todas ellas, ha quedado en la memoria de la creación teatral española contemporánea la titulada *A ciegas*, que la crítica de su estreno valoró acertadamente en su logro de sustraer casi por completo a la percepción del público los signos visuales de la representación, propiciando una suerte de distorsión receptiva muy coherente con los propósitos de indagación en las técnicas expresivas llevado a cabo por Jesús Campos en buena parte de sus obras. Ahora, en *Naufregar en Internet*, dicha técnica abre además un interesante campo de reflexión en lo relativo a la configuración de los elementos ficcionales (en este caso, los personajes ausentes, sus figuras, sus espacios y sus tiempos) a través de los códigos del discurso verbal.

Naufregar en Internet es, desde otro punto de vista, una obra singular también por su configuración genérica. Cuando escribimos estas líneas, Jesús Campos acaba de estrenar

su espectáculo *Danza de ausencias*,² formado en realidad por cuatro monodramas de diferente tono y estilo escénicos, pero con identidad temática final. Se comprende, por lo que llevamos dicho, que la obra que aquí se publica guarda evidente relación formal con ellos, si bien la sofisticación de su escritura obliga a guardar las salvedades que hemos destacado. Pero, en un nivel más general, *Naufragar en Internet* debe ser encuadrada, por tono y por resolución, en el ámbito de la comedia, en donde sin embargo mantendrá el grado de especificidad que siempre ha caracterizado la creación de su autor. Hay en primer lugar, a lo largo de toda la obra, una serie de evidentes guiños cómicos al receptor, en los que el autor reviste de amable ironía otros tantos juegos verbales notablemente elaborados o contrastes situacionales que destilan un humorismo de tan buena ley como saludable ingenio, nada lejano del absurdismo general que fertilizó las vanguardias teatrales y pobló, en el caso de nuestro autor, sus textos más notables. Hay, además, un desarrollo en modo alguno crispado del conflicto, que envuelve la gravedad de la situación externa en el confort de la lógica creada por la mente de Daniel y que, finalmente, resuelve su presumible tragicidad en los ámbitos más diáfanos de una probable existencia virtual y cibernética.

La misma progresión de ese conflicto resulta otro de los elementos destacables en la obra. El evidente atractivo que la misma ofrece al lector/espectador halla su principal instrumento en su capacidad para sorprender de manera progresiva la atención de aquél, a través de dos planos diferentes de relación con el mismo. Es el primero de ellos, la inteligente dosificación de los elementos del universo imaginario, que se van ofreciendo a la información del receptor bajo la forma de otros tantos indicios con los que éste debe reconstruir las piezas de lo que viene a ser una verdadera situación teatral, cuya perfecta arquitectura queda además unificada por el final que aclara, a la vez que cierra, el verdadero significado de la situación reconstruida. En efecto, a través de los diferentes monólogos y diálogos truncados que articulan la obra, el espectador recibe nuevos datos que le obligan a reinterpretar otros anteriores, al compás de la propia aceptación por el protagonista de los términos de su historia y del desenlace de la misma. El segundo de los planos en los que reside la subyugante atracción de *Naufragar en Internet* es el contraste, especialmente característico de toda la creación del autor, entre la verosimilitud constructiva de una realidad escénica hiperrealista y la imposibilidad radical de la situación que la alberga y que se le sobrepone como un nivel superior de significaciones que invaden, como en esta obra, la esfera de lo simbólico e incluso de lo interior inefable. Tal es el caso de la aventura padecida por Daniel, que el receptor acaba por remitir –otorgándole un lugar preeminente en la semántica de la obra– hacia el ámbito de la subconsciencia agónica, cuando no ya hacia el de las obsesiones sobrenaturales de nuestro sustrato cultural y mental más profundo. Hay, por último, un último rasgo que acaba de configurar la estilística, plenamente teatral ahora, de *Naufragar en Internet*: como ya ocurría en *Danza de*

² El estreno tuvo lugar el 30 de octubre de 2000, en el Museo del Ferrocarril de Madrid, dentro del Festival de Otoño, con dirección escénica del propio autor. Existía también edición con el mismo título y con los siguientes datos: Campos García, Jesús, *Danza de ausencias*, Servicio de Publicaciones de la Comunidad de Castilla-La Mancha, 1994.

ausencias, también ahora nos hallamos ante un trabajo de engaste, a través del cual el virtuosismo del autor consigue yuxtaponer, en el marco general del desarrollo constructivo de la pieza, fragmentos de estética y género diferentes entre sí y reconocibles en el contexto de la producción teatral contemporánea, desde los episodios que reconstruyen un proceso de indagación policial propio del cine y la novela negros, hasta los momentos más desenfadados y casi costumbristas de la conversación con la esposa, sin olvidar la factura, próxima a la comedia del disparate, de las relaciones con la Loca de los Duelos. Todo ello hace de *Naufregar en Internet* una obra de cuidada construcción y evidente voluntad estilística, que refuerza su innegable virtuosismo con la elaborada serie de recurrencias constituidas por los elementos reinterpretados a lo largo de la pieza y articulados en un conjunto al que, como hemos señalado, el final sirve de nexo unificador y semantizador a la vez. Y, esto último, a pesar de la notable polisemia del universo de la obra.

Ésta, en efecto, ofrecerá tantos planos de significación como niveles de realidad imaginaria se van superponiendo al que -más elemental- coincide con el artefacto creado por la mente de Daniel como cobertor de su consciencia; y, a la vez, tantos como sucesivas esferas de simbolización sea posible añadir a cada uno de los elementos de la obra. En aquel primer nivel, ésta es sobre todo una reconstrucción (ya hemos señalado que en clave no trágica) del estadio de inconsciencia que precede a la muerte del ser humano. En este sentido, su resumen argumental viene configurado por la sucesión de discursos con los que la mente de un anciano recompone para sí mismo los pormenores del accidente de tráfico que ha costado la vida a sus dos acompañantes y está a punto de acabar con la suya. El lector va conociendo los detalles, al ritmo del juego de encubrimientos y aceptaciones con que la conciencia de Daniel se oculta y se desvela a sí misma los términos de una conducta que, en el fondo, le avergüenza y que en todo momento resulta descargada de responsabilidades a través e su remisión al plano, familiar a la experiencia del personaje, de la realidad virtual conformada por las modernas técnicas informáticas.

En este marco argumental, la obra ofrece una dimensión conflictual polimórfica, articulada de un lado por los términos “mecanismos de descarga moral” / “asunción de responsabilidad” y, de otro, por los opuestos “vivencia directa” / “percepción virtual”. El primer par de opuestos, de tan larga tradición en el teatro de Buero Vallejo, es mantenido por Jesús Campos en una dimensión de neutralidad no problematizadora que, si lo aleja del autor de *La Fundación*, ajusta su obra a los términos del género comedia y la aproxima a la sensibilidad más moderna. En cierto modo, el segundo nivel conflictual sirve al primero en tanto que ofrece el mecanismo de salida para una conciencia a la que los hábitos perceptivos de la televisión, el cine y la informática confieren la extraordinaria agilidad que necesita para resolver en términos de realidad cibernética, no sólo el -así desprovisto de todo efecto traumatizante- problema de responsabilidad personal, sino también el más transcendental (e, igualmente, lenificado en la resolución de la obra) de la existencia individual más allá de la muerte.

Así pues, con *Naufregar en Internet* retorna su autor al tema de la vivencia de la muerte por parte del individuo contemporáneo, una experiencia tan aterradora en su radical tragicidad como subyugante en sus aspectos cognoscitivos, que son precisamente los que aquí explora Jesús Campos. Si este enfoque de la temática abordada otorga otro elemento más de singularidad a nuestro dramaturgo, también confiere a esta obra un nuevo vínculo

con la producción anterior del autor, que desde *En un nicho amueblado* hasta la mencionada y reciente *Danza de ausencias* había situado con frecuencia al espectador ante la reflexión sobre el hecho fatal. Por otra parte, el acercamiento a dicho tema se produce en *Naufregar en Internet* desde una perspectiva interior, en tanto que la visión de esa realidad otorgada al receptor es la que le va siendo progresivamente entregada por el protagonista. Así, en cuanto reconstrucción de un proceso psíquico, situado en este caso en el ámbito de la inconsciencia generada por el estado terminal del personaje, la obra adquiere una evidente modernidad que, sin embargo, mantiene frescas las señas de singular identidad de la creación del autor. En efecto, a diferencia de las reconstrucciones de experiencias subconscientes llevadas a cabo desde la tradición surrealista, Campos configura su expresión de tales experiencias a través de un universo construido con los códigos escénicos del realismo y con un discurso que, lejos de todo monólogo interior desordenado, reproduce los términos de la lógica verbal más consciente. Y es que la perspectiva mental y cultural ha variado: nuestro autor materializa en su obra la preferencia, actual y posmoderna, por las dimensiones cognoscitivas de la realidad que aborda, antes que el desprecio de esa misma realidad en aras de la reproducción de aquella otra, super-real, al precio quizá excesivo de una incomunicación asentada sobre las técnicas de las imágenes inconexas y de la escritura automática. Sea como fuere, son esas mismas preocupaciones gnoseológicas las que se derivan del título de la obra y, a la vez, del segundo eje conflictual que hemos señalado. En efecto, la referencialidad virtual e *internáutica* de esta pieza se compagina perfectamente con las sugerentes reflexiones que, acerca de las posibilidades de conocimiento de la realidad, está suscitando el mundo de la informática y su utilización ya generalizada en nuestras sociedades como instrumento de intermediación entre la mente del individuo y su mundo. No se trata ahora de cuestionar la realidad, ni de buscar otra alternativa, más auténtica, como querían los surrealistas. Lo que verdaderamente se debate es la relación cognoscitiva del individuo con la realidad que es objeto de su percepción y constituye la base de su experiencia. Al fin y al cabo, la aspiración que la mente de Daniel muestra con respecto a su perduración *post-mortem*, no sólo viene avalada por una experiencia duradera de relación con los universos virtuales, sino que puede servir de salida no traumática para el eterno conflicto de la existencia, que el ser humano hoy no parece dispuesto a plantearse en los términos nihilistas y traumatizadores de antaño.

Son, al fin y al cabo, las señas de nuestra propia identidad actual. De acuerdo con ella, la interpretación del sentido de *Naufregar en Internet* debe permanecer abierta, esto es, dispuesta para el disfrute de su mundo de bellezas sutiles por parte de cualquier receptor que desee usufructuarlas. Como deben permanecer, también, abiertos el resto de los niveles de significación que afectan, en virtud de la propia riqueza connotativa del universo de la pieza, al conjunto de los elementos de la misma, desde la polisémica indefinición de algunos personajes hasta la adormecedora calma del verde mundo submarino que cierra la representación.