

# CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Jaime Almansa Sánchez, María Jesús Bernal Martín, Celia Corral Cañas, Daniel Escandell Montiel, Daniel Esparza, J. Daniel García Martínez, Vassiliki Gkouni, Tzina Kalogirou, Beatriz Leal Riesco, Sheila Lucas Lastra, Enrique Martín Martín, Alessandro Mistrorigo, Pau Damià Riera Muñoz, Israel Roncero, Vega Sánchez Aparicio, Carlos Santos Carretero y Eugenio Tisselli.



## Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

**Caracteres** es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación presta especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

### Editores

David Andrés Castillo  
Juan Carlos Cruz Suárez  
Daniel Escandell Montiel

### Consejo editorial

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)  
José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)  
Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)  
Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)  
Fernando Rodríguez de la Flor Adánez | Universidad de Salamanca (España)  
Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)  
Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

### Consejo asesor

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España)  
Jirí Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)  
Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega)  
Sebastiën Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
Daniel Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)  
Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
Fabio de la Flor | Editorial Delirio (España)  
Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España)  
Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania)  
Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia)  
Sae Oshima | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE.UU.)  
Macarena Mey Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España)  
Pepa Novell | Queen's University (Canadá)  
José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada (España)  
Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE.UU.)  
Olivia Petrescu | Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía)  
Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España)  
Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia)  
Bohdan Ulašín | Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio ([www.delirio.es](http://www.delirio.es))

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela. | Ilustración de portada: Ramón Varela

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

**Editorial**, PÁG. 5

## Artículos de investigación: Caracteres

- **Ciberpoetas y ciberlectores: arquitectos del ciberespacio.** DE CELIA CORRAL CAÑAS, PÁG. 11
- **El descubrimiento de los manuscritos del mar Muerto y su digitalización.** DE CARLOS SANTOS CARRETERO, PÁG. 18
- **Nuevas reflexiones sobre por qué he dejado de crear e-Literatura.** DE EUGENIO TISSELLI, PÁG. 32
- **La violencia puesta en escena: *Información para extranjeros*, de Griselda Gambaro. Intersecciones entre las estrategias espaciales empleadas en esta obra de teatro y en los videojuegos.** DE MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 41
- **Crisis de identidad y revolución digital.** DE DANIEL ESPARZA, PÁG. 77
- **La rostrificación del cuerpo abyecto en el entorno de las redes sociales.** DE ISRAEL RONCERO, PÁG. 86
- **Hypertexts: From the digital environment to the printed books of children's literature: a case in Greek.** DE TZINA KALOGIROU Y VASSILIKI GKOUNI, PÁG. 97
- **Stop-motion: comunicación, creación y diversión.** DE J. DANIEL GARCÍA MARTÍNEZ, PÁG. 107
- **Posibilidades abiertas por las nuevas tecnologías en el desarrollo de los cines africanos contemporáneos.** DE BEATRIZ LEAL RIESCO, PÁG. 119

## Reseñas

- ***El lectoespectador*, de Vicente Luis Mora.** POR CELIA CORRAL CAÑAS, PÁG. 130
- ***Elogio del texto digital*, de José Manuel Lucía Megías.** POR SHEILA LUCAS LASTRA, PÁG. 133
- ***La estrategia del simbiote*, de Fernando Broncano.** POR DANIEL ESCANDELL MONTIEL, PÁG. 139
- ***Literatura más allá de la nación*, de Francisca Noguero (et al.) (eds.).** POR VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 144

## Artículos de divulgación: Intersecciones

- **De arqueología (pública) y publicaciones (digitales) accesibles.** DE JAIME ALMANSA SÁNCHEZ, PÁG. 152
- **La voz de Claudio Rodríguez: propuesta para una escucha crítica.** DE ALESSANDRO MISTRORIGO, PÁG. 157
- **La gestación de libros digitales y de bibliotecas virtuales en el marco de la Unión Europea (y el caso concreto de España).** DE ENRIQUE MARTÍN MARTÍN, PÁG. 166
- **Vibraciones digitales. Una breve historia sobre los recursos electrónicos y digitales en la música.** DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 171

**Sobre los autores**, PÁG. 177



**Artículos de investigación:**

**Caracteres**

# La violencia puesta en escena: *Información para extranjeros*, de Griselda Gambaro.

## Intersecciones entre las estrategias espaciales empleadas en esta obra de teatro y en los videojuegos

**Violence on stage: *Información para extranjeros*, by Griselda Gambaro. Intersection lines between the spatial strategies used in this play and the typical ones in video games**

**María Jesús Bernal Martín** (Universidad de Salamanca)

Artículo recibido: 20-3-2012 | Artículo aceptado: 30-3-2012

**ABSTRACT:** This essay aims to be a study of the phenomenology of violence and its staging in a concrete play by the Argentinean writer Griselda Gambaro, *Información para extranjeros. Crónica en 20 escenas*, which dates from 1973. The essay deals with the analysis of a particular thematic aspect related to the plot. However, our purpose goes beyond this issue. The visual and auditory perception of violence constitutes the nucleus of this drama, which is usually perceived in a diffuse way by readers at first sight. But, in fact, it harbours a unitary and precise sense. We are trying to study this subject in depth on the following pages. And apart from this, we are going to go deep into the digital universe, through a study of the contact points between the spatial strategies used here, and the typical ones in video games.

**RESUMEN:** Este ensayo pretende ser un estudio de la fenomenología y puesta en escena de la violencia en un trabajo concreto de la escritora bonaerense Griselda Gambaro: *Información para extranjeros. Crónica en 20 escenas*, que data de 1973. Se trata, pues, del análisis de un aspecto temático que partiría de la trama argumental de la obra de teatro, para ir más allá de ella misma. La visualización y la percepción auditiva de la violencia constituyen el núcleo de un drama que da la impresión de “difuso” en una primera lectura (debido a su estructura en escenas aparentemente inconexas), pero que, en realidad, alberga un sentido unitario y preciso, en el que trataremos de profundizar a lo largo de las páginas que siguen. Y, además de esto, vamos a adentrarnos en el universo de lo digital a través de un estudio de los puntos de contacto existentes entre las estrategias espaciales utilizadas aquí, y las típicas de los videojuegos.

**KEYWORDS:** Griselda Gambaro, phenomenology of violence, visual arts, spatial strategies, videogames

**PALABRAS CLAVE:** Griselda Gambaro, fenomenología de la violencia, artes visuales, estrategias espaciales, videojuegos

---

**1. Aproximaciones al texto dramático y a las virtuales posibilidades de puesta en escena del mismo. Visibilización de los puntos de contacto entre este drama y los videojuegos, en lo que se refiere al tratamiento de los espacios**

Catábasis sin retorno. Catarsis ambigua o imposibilidad de catarsis. Como veremos, *Información para extranjeros* es un drama transgresor en muchos sentidos. Coloca a los asistentes a la

representación en una posición inevitablemente ambivalente con respecto a la violencia puesta en escena, con el fin de ahondar en lo más profundo de sus conciencias. A lo largo de las siguientes páginas, viviremos algo muy similar a una experiencia iniciática. Pero no solamente vamos a estudiar este aspecto temático del drama, sino que subrayaremos los principales puntos de contacto que podemos hallar entre esta obra de teatro concreta y los videojuegos, en lo que respecta a las estrategias espaciales empleadas en ambos medios. En esta línea, sorprende la modernidad del trabajo de Gambaro, que, sin duda, se adelantó a su época.

El hecho de proponer un drama cimentado sobre la quiebra total de las fronteras entre el espacio de la escena y el espacio del público nos brinda un claro ejemplo de los caminos innovadores y rupturistas de los que venimos hablando. En *Información para extranjeros*, para “asistir” como público a la obra, es preciso “formar parte” de la propia obra. No hay “separación” entre los actores y los espectadores. El público desempeñará un papel muy activo. Y este será el primer vértice en común con el mundo del videojuego. Aquí, como es bien sabido, para jugar, hay que “estar dentro”. Es decir, el jugador ha de identificarse con el personaje protagonista del videojuego (que se convertirá, instantáneamente, en su avatar<sup>1</sup>), o ha de crear su propio avatar, dependiendo del género o del tipo de juego. Por ejemplo, en los juegos masivos en línea, cada jugador tiene la posibilidad de diseñar un personaje, eligiendo los rasgos del mismo, a su gusto. Esto genera una relación fuertemente empática entre el jugador y su avatar y, por ende, entre el jugador y el juego. Griselda Gambaro pretende producir esa sensación continua de identificación y de ambigüedad. Como ella misma afirmó en más de una ocasión: “el juego siempre es compromiso” (Schnaith, 1982).

Claro que, evidentemente, es importantísimo señalar que la intención de nuestra autora es radicalmente distinta a la de los videojuegos. Ella quiere “concienciar” de la profunda negatividad de la violencia, a través de la exposición a la propia violencia; mientras que los videojuegos en los que predomina la violencia lo hacen por cuestiones fundamentalmente económicas. Y este es un terreno ciertamente controvertido y digno de una intensa y extensa reflexión: ¿por qué la violencia “vende” tanto? ¿Por qué surgen secuelas de videojuegos que han sido censurados en su primera entrega? ¿Por qué, además, la polémica generada en torno a estos asuntos suele dotar de “atractivo” a dichos títulos?

Responder a estas preguntas sería el objeto de otro artículo. Pero, de momento, las apuntamos aquí, para dejar constancia de su importancia. En este ensayo, por motivos prácticos, solamente vamos a abordar los puentes que unen este drama y los videojuegos, en lo que se refiere a estrategias espaciales.

No obstante, debido a que en toda creación artística el “fondo” y la “forma” están intrínsecamente ligados, conectaremos esta obra de teatro, principalmente –aunque no de forma exclusiva- con varios videojuegos concretos del género *survival horror (terror de supervivencia)*. Se trata de aventuras en las que el objetivo final del juego es “sobrevivir”, y, para ello, es preciso emplear la violencia, de un modo u otro. Efectivamente, tan intensa va a ser la experiencia en la que nos sumergiremos al adentrarnos en la representación de *Información para extranjeros*. Y, como se verá, las atmósferas creadas por Gambaro comparten muchos de los rasgos

---

<sup>1</sup> Para ahondar en este particular, resulta de gran interés el siguiente trabajo: Escandell Montiel, Daniel (2012). “Mi avatar no me entiende” en *Pantallas. Exploración TIC. Blog de D. Escandell en la revista Caracteres*. <<http://revistacaracteres.net/blogs/pantallas/2012/02/23/>> (7-3-2012).

caracterizadores propios de los *thriller psicológicos filmicos*<sup>2</sup>, e incluso de las *snuff movies*<sup>3</sup> o de los *gorno*<sup>4</sup>. Sabemos que esto es sumamente doloroso, y el asunto toma, en este punto, un cariz de estridencia y devastación elevadísimo. Y no se nos escapa, tampoco, lo paradójico del ejercicio de pretender erradicar la violencia a partir de la exposición auditiva y visual a ella. Pero insistimos en que los lazos que vamos a estudiar son, sencillamente, los que se refieren a la ambientación de los escenarios y a las relaciones que los sujetos establecen con los espacios.

Por otra parte, el “elemento aleatorio” en la concepción estructural de la puesta en escena de la obra es otro de los puntos clave que permiten dotar de entidad a este nexo que estamos trazando. *Información para extranjeros* está diseñada para plantear infinitas posibilidades de representación; es decir, se basa en la combinatoria. No ofrece un modo de recepción unívoco. Dependiendo de en qué sala entremos, así veremos una escena u otra. El orden de las escenas puede variar en cada nueva percepción de la obra. Y esto, además de un interesante juego de perspectivas, nos brinda otro vínculo con el universo del videojuego. Por ejemplo, podemos conectarla con *Heavy rain* (Quantic Dream), un videojuego que se define como “película interactiva”, ya que todo lo que hace el jugador en un momento dado, tiene consecuencias directas en el desarrollo posterior del juego.

Antes de proceder al análisis pormenorizado del texto de Griselda Gambaro, es interesante comentar el significado de los elementos paratextuales. El título nos aporta gran cantidad de informaciones que resultan fundamentales para comprender el sentido del drama. “Información para extranjeros” es un grupo sintagmático que va a ser recurrente a lo largo de toda la obra. Aparecerá a modo de *ritornello*, dotando de ritmo a su estructura, y servirá para introducir fragmentos de realidad en un trabajo que aúna lo real y lo ficticio de un modo escalofriante. El hecho de que se trate de una crónica no es, en absoluto, casual. Según el *Diccionario de la Real Academia Española*, el término *crónica* consta de dos acepciones:

1. Narración histórica en que se sigue el orden temporal de los acontecimientos.
2. Artículo periodístico o información radiofónica o televisiva sobre temas de actualidad.

Como vemos, la palabra “crónica” hace alusión a referentes reales. El título ya nos remite a una dimensión histórica. La historicidad de la obra literaria es un parámetro imprescindible para comprender un drama como este. *Información para extranjeros* fue escrita en 1973. Y no podemos alejarnos de este dato, ni tampoco del lugar donde se generó: Argentina. Es bien sabido que entre 1976 y 1983 tuvo lugar uno de los periodos más turbulentos de la historia de ese país: la Guerra Sucia Argentina, la Dictadura Militar (llamada eufemísticamente “Proceso de Reorganización Nacional”). Sin embargo, la violencia ya se hizo notar mucho antes de esta fecha.

---

<sup>2</sup> El *thriller psicológico (terror psicológico)* es un subgénero del “cine de suspense”, que, generalmente, presenta como tema central un juego, enfrentamiento, o reto mental entre los personajes. En muchos casos, esta implicación, que comienza siendo de naturaleza psicológica, termina siendo también física. En ocasiones, este subgénero ha sido asimilado al “cine de terror”.

<sup>3</sup> Una *snuff movie*, en sentido estricto, es una película que recoge la grabación de un asesinato real (sin efectos especiales, ni trucos de ningún tipo). Aunque también se consideran como tales las llamadas “falsas” *snuff movies*, en las que los crímenes son simulados, como en un filme de ficción al uso.

<sup>4</sup> Acrónimo que surge al fusionar *gore* y *porno*. Se trata de un tipo de “cine de terror” que se centra en la violencia gráfica.

El texto que tenemos en nuestras manos nos muestra una realidad muy cercana al momento de su propia producción. Una realidad terriblemente dolorosa, que Griselda Gambaro quería denunciar y condenar a través de su palabra, y de la puesta en escena de este drama.

Dando un salto al mundo digital, los videojuegos pueden definirse como “justo lo contrario a la realidad”. Son un modo de evasión y de deserción de lo real. Sin embargo, hay videojuegos que tienen puntos de contacto con referentes reales. Quizás no en los hechos que narran, pero sí en los lugares o en los espacios en los que se desarrollan sus tramas argumentales. Por ejemplo, dentro de la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar Games), el videojuego *GTA: San Andreas*, en el que aparecen tres ciudades diferentes: Los Santos, basada en Los Ángeles; San Fierro, basada en San Francisco; y Las Venturas, basada en Las Vegas.

El paratexto del título de Gambaro nos informa de que la obra se articula en veinte escenas. Las escenas se presentan como “cuadros” definidos y perfectamente interconectados. Y aquí encontramos otro punto que vincula de un modo destacable este drama concreto con los videojuegos, ya que cada “escena” puede equipararse a un “nivel” o “fase” nueva del videojuego. Pero, como indicábamos al inicio de este artículo, las escenas, en la puesta en escena, no van a seguir una progresión lineal, sino que se irán desarrollando de manera aleatoria, a medida que los grupos vayan entrando en las diferentes estancias, o se desplacen por unos pasillos o por otros. Esto podría ser puesto en conexión con lo que sucede con los juegos cuya estructura sigue una progresión no lineal. El primer título que introdujo esta novedosa característica fue *Super Mario Bros 3* (Nintendo EAD). En él se incluyó un mapa, que reflejaba el “supra mundo” del videojuego, y el jugador podía tomar diferentes caminos para llegar al final. Por primera vez en la historia del videojuego, además de ofrecernos la posibilidad de seguir diversos itinerarios, ya no era necesario completar todas las fases para poder terminar el juego.



Figura 1. Mapa de Super Mario Bros 3, que ilustra la progresión no lineal en la estructura de un videojuego.

Al principio de la obra de Gambaro no encontramos un listado de personajes expreso. Los personajes –a excepción del guía- van a ser más bien “sombras” que “personas”. Están perfilados de una manera muy poco minuciosa. Podría decirse que se trata de “tipos” antes que de “personajes”. En algunas escenas, aparecerán ante nuestros ojos como verdaderos fantasmas evanescentes, llenos de oscuridad y de dolor, al igual que los personajes protagonistas de los

videojuegos del género *survival horror*. Aunque en el mundo virtual, dependiendo del juego en concreto, el protagonista podrá estar más o menos definido.

Nada más adentrarnos en el drama gambariano, nos damos cuenta de que las acotaciones tienen una presencia muy destacable. El texto secundario va a ser fundamental. Se trata de una pieza en la que priman los detalles para hacer posible que la base textual sea representada en un escenario. De ahí que los espacios –tanto en esta obra de teatro, como en los videojuegos del *survival horror*– sean mucho más que testigos mudos de la acción: los espacios van a constituir una forma íntima de identificación del género, además de marcar el pulso en la percepción de los eventos.

La primera acotación que encontramos en el texto ya nos sitúa en una atmósfera que difiere de los preceptos del teatro convencional: no va a ser el típico edificio destinado a la representación dramática, con un espacio delimitado para la escena y otro espacio distinto para el público. Como adelantábamos un poco más arriba, en este caso, no va a haber separación entre los espectadores y los actores. Esta fusión comienza siendo física, pero, como veremos, terminará siendo psicológica. En el terreno del videojuego, la identificación que, en algunos momentos, puede llegar a darse entre el jugador y su avatar se asemeja a esta idea.

En la escenificación de *Información para extranjeros* asistiremos a una resemantización de los conceptos “tiempo” y “espacio” dentro de la ficcionalidad que propone la obra teatral, y, también, en un ámbito mucho más amplio. No en vano, la palabra dramática de Griselda Gambaro se caracteriza por su vinculación constante al plano vital.

El lugar donde ha de desarrollarse la obra es una casa amplia, de dos plantas, con pasillos y habitaciones vacías, que, en muchos casos, estarán comunicadas entre sí. Esta descripción del espacio nos remite, instantáneamente, a la visualización mental de un hospital (centro psiquiátrico) o de una cárcel. También es posible que lo relacionemos con un museo<sup>5</sup>. En este punto, encontramos una fuerte conexión con los videojuegos del género del que venimos hablando, esto es, los de *terror de supervivencia*, que integran elementos de *thriller psicológico*. Por ejemplo, los títulos de la saga *Silent Hill* (Team Silent; Climax Group; Double Helix Games; Vatra Games). *Silent Hill* es un pueblo maldito, escenario lúgubre y sombrío, sobre el que ya se han desarrollado ocho entregas diferentes del videojuego. Una de sus características más destacables es que los espacios exteriores se cubren de nieve en aquellos momentos en los que se da una ruptura con la “realidad” (con la “realidad” entendida como tal dentro del videojuego). Como vemos, se nos propone la idea de un “infierno helado” para las secuencias al aire libre. Pero lo cierto es que serán los espacios interiores sobre los que centraremos el foco de nuestro interés. En *Silent Hill 1*, la Midwich Elementary School refleja una atmósfera asfixiante y opresiva muy similar a la que plantea Gambaro en *Información para extranjeros*. Los corredores anodinos, interconectados, dejando en los cruces espacios de intersección a lo inesperado, a la angustia, al terror extremo. Las puertas que hay que atravesar, irremediabilmente, para avanzar en el juego, y que -en general- ocultan sucesos desagradables, terribles, tras ellas.

---

<sup>5</sup> En esta línea, es preciso señalar que, desde mediados de los años sesenta y durante la década de los setenta, en muchos museos comenzaron a llevarse a cabo *happenings* y *performances*, y, además, empezaron a ser propuestas diversas *instalaciones* en las que el espacio físico cobraba una gran importancia. El juego con los espacios era fundamental para plantear en los visitantes la inquietante cuestión de qué lugar ocupaba el sujeto en la sociedad en aquellos años de incipiente explosión del mercantilismo en el mundo del arte, y de expansión del capitalismo industrial a través de la visualidad que ofrecían los *mass media*. Esta reflexión continúa vigente en nuestros días.



Figura 2. Exterior de la Midwich Elementary School.



Figura 3. Uno de los numerosos pasillos de la Midwich Elementary School.

En *Silent Hill 2*, *Silent Hill 3* y *Silent Hill: The Arcade*, recorreremos los pasillos del Brookhaven Hospital, que tendrán características parecidas a las de la Midwich School, y, por ende, a los de la “casa amplia” que propone nuestra autora.



Figura 4. Exterior del Brookhaven Hospital.

*Silent Hill: Shattered Dreams / Memories* también está ambientado en un hospital mental, con lo que los escenarios, en su caracterización, presentarán elementos comunes a las otras entregas del videojuego.

El pasillo es un elemento que posee una fuerte carga simbólica, porque denota una transitoriedad, una transición. Evidencia que hay muchos caminos posibles que parten de un mismo lugar, y esto puede resultar inquietante. En este sentido, es pertinente establecer vínculos con ideas metafísicas y ontológicas, y, también, con hipotéticas interpretaciones semiológicas: hay muchos pasillos que salen de un punto, y hay muchos puntos a los que se puede llegar a través de un pasillo, lo mismo que hay muchas perspectivas y muchos ángulos de visión viables para interpretar un mismo hecho, una misma circunstancia vital, o una misma obra artística o literaria. Nos hallamos ante un planteamiento heterotópico del arte. Un espacio cerrado va a mostrar, en forma de microcosmos artificial, un macrocosmos real. O mejor dicho: los distintos reflejos fragmentados de ese macrocosmos. Y esta afirmación es válida tanto para *Información para extranjeros*, como para los videojuegos.

A medida que avanzamos en la lectura del texto dramático, descubrimos que el espacio en el que se nos sitúa es una extraña mezcla de los tres elementos que mencionábamos un poco más arriba. La decoración anodina, compuesta solamente por cajones colocados en distintas posiciones, trae a nuestra mente la imagen de una cárcel, donde se utilizan estos objetos como elementos de tortura. Una de las cajas tiene una puerta y un respiradero, y esto nos hace pensar en fórmulas macabras de castigo<sup>6</sup>. Estas cajas, que podemos imaginar a modo de taquillas siniestras, son una constante en las atmósferas de los videojuegos del *survival horror*. Vamos a mostrar aquí algunas imágenes tanto del título al que hemos aludido un poco más arriba, como de otro videojuego del mismo género: *Manhunt 2*<sup>7</sup>. Este último destaca sobremanera por su cruenta violencia, por la descarnada agresividad intrínseca a su planteamiento. Aquí, la violencia se presenta como “esencia jugable”. Aquí, para “sobrevivir” es preciso “matar” a nuestros enemigos. Sin duda, este título buscaba una reacción ético-social, y la consiguió. Fue censurado. Levantó grandes polémicas en su momento, y, finalmente, fue sometido a cambios importantes en el tratamiento gráfico de las secuencias de dolor y desagrado más vivaces. Pero no lo sacamos aquí a colación por este motivo, sino porque sus escenarios, como no podía ser de otro modo, transmiten a la perfección las sensaciones de agobio, de claustrofobia y de horror en estado puro. Y veremos que la obra de Gambaro discurre también por estos cauces.

Aunque, por supuesto, no podemos obviar que el teatro y los videojuegos comparten similitudes, pero también hay muchos puntos en los que difieren. Evidentemente, el límite de la realidad virtual-digital es susceptible de “ser llevado mucho más allá” que el límite de la realidad referencial.

---

<sup>6</sup> Un terrible procedimiento de tortura consiste en introducir a algunos presos problemáticos en una caja de dimensiones reducidas, cerrada herméticamente con una puerta blindada, desde cuyo interior no se ve la luz, ni se oye nada del exterior. Es un mecanismo de aislamiento y de despojamiento de la identidad del sujeto. La permanencia continuada en esta caja suele provocar consecuencias irreversibles para el plano mental.

<sup>7</sup> Para aquellos lectores que estén interesados en realizar una aproximación al análisis profesional del videojuego, remito a: Escandell Montiel, Daniel (2007). “Avance de *Manhunt 2* para Wii”. Vandal.net. [23/11/2007] <<http://www.vandal.net/avances/wii/manhunt-2/6538/2>> (9-3-2012); y: Escandell Montiel, Daniel (2007). “Avance de *Manhunt 2* para Wii”. Vandal.net. [19/6/2007] <<http://www.vandal.net/avances/wii/manhunt-2/6538/1>> (9-3-2012).



Figura 5: Armarios con respiradero en Manhunt 2 (1).

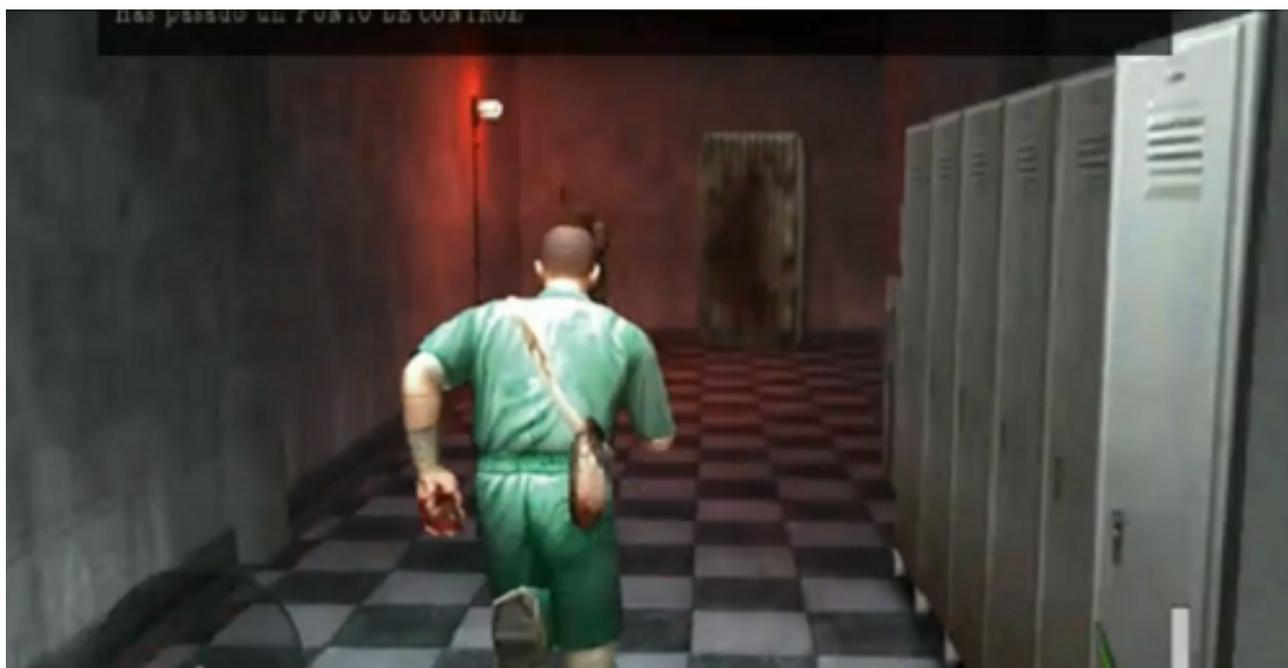


Figura 6: Armarios con respiradero en Manhunt 2 (2).



Figura 7. Cajas con respiradero y consignas siniestras en Silent Hill 1 (1)



Figura 8. Cajas con respiradero y consignas siniestras en Silent Hill 1 (2).

Por otra parte, pero en sintonía con la idea que indicábamos unos párrafos más arriba, las mesas – a modo de quirófanos de irisaciones aciagas- evocan constantemente la visión de un hospital psiquiátrico. Y, de nuevo, esto nos lleva a pensar en las claras similitudes que se dan entre esta obra de teatro y los videojuegos de *terror de supervivencia*.



Figura 9. Camillas de hospital y mesas tétricas en Manhunt 2 (1).



Figura 10. Camillas de hospital y mesas tétricas en Manhunt 2 (2).



Figura 11. Camillas de hospital y mesas tétricas en Manhunt 2 (3).



Figura 12: Camillas de hospital en Silent Hill 1 (1).



Figura 13: Camillas de hospital en Silent Hill 1 (2).

Pero, sin embargo, cuando, un poco más adelante en el texto de Gambaro, leemos la palabra “guía”, ya no nos queda ninguna duda de que se va a tratar de un museo siniestro, de un museo donde se nos presentarán los diferentes rostros del poder, y donde tendrá lugar la exhibición de una violencia ejercida sin medida (como toda violencia). No obstante, este museo va a presentar todas las características que acabamos de señalar en la ilustración de las atmósferas que integran los otros lugares.

En esta acotación inicial se dan pautas acerca de los efectos lumínicos que debe haber en las estancias y en los pasillos. Se indica que unos deben estar completamente a oscuras, mientras que, por el contrario, otros han de estar violentamente iluminados. Se hace patente el deseo de crear contraste a través de estos juegos de luz. Los choques de luz contra la oscuridad pueden ser interpretados como una forma sutil de violencia visual. Y esta estrategia es una de las más utilizadas en los videojuegos del tipo de los que hemos venido hablando a lo largo de las páginas precedentes. De hecho, al igual que en *Información para extranjeros*, en *Silent Hill*, en muchas ocasiones, será el pequeño foco de una linterna el que oriente toda la amplitud de nuestra visibilidad.



Figura 14. Foco de la linterna en Silent Hill Downpour.



Figura 15. Foco de la linterna en Silent Hill: Shattered Memories.

En el drama gambariano, se introduce al público en la acotación como si se tratara de un elemento más de la parafernalia teatral. En realidad, como adelantábamos en las primeras páginas de este artículo, en cierto modo, va a ser así. Los espectadores no serán meros agentes pasivos, sino que van a tomar parte activa en la representación. Y aquí nos hallamos ante el primer acto de violencia de la obra: las personas que acuden como público no saben de antemano cuál va a ser su papel. Ni siquiera imaginan que vayan a tener que efectuar algún papel. Esta es la primera ruptura con las formas tradicionales de teatro convencional: se producirá una fusión entre actores y espectadores. (Y, también, como veremos, entre víctimas y verdugos). El público será dividido en grupos. Aquí ya comienza a verse reducida la libertad de los espectadores, porque no son ellos quienes deciden esto, ni tampoco participan en la organización de los grupos. El hecho de que se identifique a cada grupo a través de un “número” nos da más pistas sobre el significado de esta pauta: en este drama, el espectador va a dejar de ser un “individuo”. Va a pasar a formar parte de una colectividad (mejor dicho: va a alienarse, va a perder su esencia dentro de una comunidad simulada). Y este colectivo (a la vez integrador, pero, sobre todo, destructor de la identidad) nos

hace pensar, irremediablemente, en el colectivo de presos o de enfermos mentales que, al entrar a formar parte de esas sociedades microcósmicas, se identifican por medio de números. Pierden, de este modo, el rasgo más básico de su identidad: su nombre. Este será el primer nivel de despojamiento al que se verá sometido el público. Todo esto puede ser puesto en relación con uno de los tipos de “héroe” propio de los videojuegos, señalados por Daniel Escandell (2012a): el “héroe vaciado”. Esta clase de personaje, avatar del jugador, ha sido “vaciado” de cualquier característica psicológica. Es una especie de “molde”, y, por tanto, en ocasiones, puede llegar a recibir algunos rasgos personales o constitutivos del jugador. Además, tiene la particularidad de no contar con líneas de diálogo. Un ejemplo de esta tipología de “héroe virtual” es el personaje mudo de *Grand Theft Auto III* (Rockstar North – DMA design).

Cada uno de los grupos de personas que asisten como público a la representación de *Información para extranjeros*, estará bajo la tutela de un guía. Esta figura va a ser muy interesante por su ambigüedad. Puede definirse como una “zona de acecho” posmoderna: es un personaje que forma parte de la acción dramática, pero que, en realidad, es un intermediario entre el público y la obra. Esta posición intersticial lo convierte en un personaje muy rico y, como venimos señalando, extremadamente ambiguo. El guía integra al público dentro de la acción. El uso de esta estrategia supone una clara ruptura de la ilusión teatral. En el universo del videojuego, las “zonas de acecho” son susceptibles de ser conectadas con los “tutoriales”. Un tutorial es un personaje que “guía” a nuestro avatar a lo largo del juego; es decir, nos enseña a controlar la mecánica del juego, desde dentro del propio juego. Esto puede observarse, por ejemplo, en la saga *Halo* (Bungie Studios).

Cada grupo, dentro de la puesta en escena de la representación teatral de *Información para extranjeros*, va a seguir una trayectoria diferente por las distintas estancias y pasillos de la casa-museo. Como vimos más arriba, los pasillos y las puertas que conducen a las diversas salas son una parte fundamental en la obra de Gambaro. Y llama la atención la cercanía de este planteamiento con la ambientación sórdida y truculenta de los videojuegos a los que estamos aludiendo.

Pero el elemento “corredor” no solo es propio de los títulos del género del *terror de supervivencia*, sino que aparece, también, en juegos del género de *plataformas*, como *Super Mario 64* (Nintendo EAD). Este videojuego presenta la particularidad de que no es necesario jugar todas las fases para llegar al final. Sucede lo mismo que comentábamos cuando nos referimos a *Super Mario Bros 3*: es posible tener una experiencia del videojuego, sin haberlo jugado por completo. Además, se da el “elemento aleatorio”: en un mismo nivel, pueden desarrollarse juegos diferentes. Y esto entronca de lleno con la obra de Griselda Gambaro: cada escena se desenvolverá de un modo diferente en cada nueva representación, dependiendo de las posiciones que adoptemos dentro de los espacios que se nos brindan.



Figura 16. Pasillo y puertas de Manhunt 2. Imagen en la que puede apreciarse el fuerte contraste lumínico de la atmósfera.



Figura 17. Puerta lúgubre en Manhunt 2. Al igual que en la obra de Gambaro, las puertas son elementos clave en este videojuego. El misterio y el horror aguardan siempre tras ellas.



Figura 18. Corredor y puerta en Super Mario 64. Saliendo del género del survival horror, también hallamos videojuegos en los que se utiliza este tipo de estrategias espaciales.

*Información para extranjeros* es un drama que experimenta con las posibilidades de recepción del arte. Como sabemos, lo habitual es que el texto dramático implique un proceso dialógico entre autor y espectador, que se materializa a través de los personajes que aparecen en escena, encarnados por los actores, generando un universo ficcional. Esto es lo que sucede en el teatro tradicional. Y, en ese tipo de teatro, el receptor no puede intervenir en el proceso de la ficción.

Por el contrario, en esta propuesta de Gambaro, como hemos señalado más arriba, el público es una parte activa de la representación. Esta característica hace que esta obra entronque de lleno con la Posmodernidad. Es preciso señalar que el recurso es similar al utilizado por otros autores de Neovanguardia, como por ejemplo, Julio Cortázar, que, en su novela *Rayuela*, rompe con el principio de narratividad lineal del arte tradicional. Veremos, en el siguiente epígrafe, que existen más conexiones entre Cortázar y Gambaro.

Los distintos grupos pueden entrecruzarse por los pasillos y contemplar la misma escena, al mismo tiempo. Esto puede darse porque, como ya hemos dicho, el azar va a ser un elemento muy importante en la escenificación de esta obra. Pero, una vez más, hay algo muy sugestivo en esta posibilidad. Y es que la puesta en escena, por sí sola, es susceptible de convertirse en espectáculo para "otro" posible espectador, que, a su vez, contemple los movimientos de estas pequeñas masas desde "otro" ángulo. Esto sería una especie de "voyeurismo metateatral", y constituiría una nueva posibilidad en la línea de las investigaciones referidas a la teoría de la recepción.

El siguiente apunte aportado por la acotación nos informa de que los textos pronunciados por los guías, siguiendo el rótulo "Explicación para extranjeros", son fragmentos de realidad, porque han

sido extraídos de los diarios de la época. Como hemos visto en el análisis del elemento paratextual, no podemos olvidar que en Argentina, desde mediados de los años sesenta, la situación política fue avanzando en un *crescendo* de inestabilidad y de violencia cada vez más marcada. Cuando Gambaro escribió esta obra, solo faltaban tres años para que comenzase oficialmente la Dictadura Militar Argentina, y el ambiente de crispación que se respiraba en el país era ya muy agudo por esas fechas. El dato inquietante que aquí se nos aporta es que lo que vamos a ver está basado en hechos reales.

Hacia el final de esta acotación, aparece el primer parlamento de uno de los guías. Vamos a reproducirlo a continuación, para comentarlo después con más detenimiento:

*Guía:* Señoras y señores: la entrada es de mil pesos para adultos. Si ya pagaron, nadie puede arrepentirse. El gasto ya está hecho. Mejor gozar. El espectáculo es prohibido para menores de 18 años. También prohibido para menores de 35 y mayores de 36. El resto puede asistir sin problemas. Ausencia de obscenidad y palabras fuertes. La pieza responde a nuestro estilo de vida: argentino, occidental y cristiano. Estamos en 1971. Les ruego que no se separen y permanezcan en silencio. Atención con los escalones. [...] (Gambaro, 1987: 70)

Este recorte contiene elementos muy significativos. Por ejemplo, la conciencia de la mercantilización del arte, que se está iniciando, precisamente, en esos años. Encontramos, también, un caso de prolepsis muy llamativo: “nadie puede arrepentirse”. La obra ni siquiera ha comenzado y ya se nos avisa de que, quizás, un poco más adelante, podríamos desear no haber visto ni oído nada de lo que se expondrá ante nosotros. Apreciamos, además, elementos del nuevo grotesco y del absurdo<sup>8</sup>. En la misma línea, resulta casi sarcástica la afirmación de que “la pieza responde a nuestro estilo de vida” (al estilo de vida argentino), y se puntualiza el momento histórico (1971). La palabra “espectáculo”, ahora, toma connotaciones muy desagradables, incluso siniestras. Y, por último, la advertencia sobre “el escalón” –tan propia de los guías turísticos- va a ser una constante a lo largo de toda la obra y servirá para marcar una línea de distanciamiento con respecto al contenido de las escenas. Este recurso permite, al mismo tiempo, sugerir una reflexión sobre el marco teatral. Vamos a acudir a veinte escenas que están representadas dentro de otra escena más amplia, que las engloba y contribuye a dotarlas de unidad.

En la primera escena los juegos de luz se potencian al máximo. Y, como hemos visto, este es uno de los rasgos típicos de los videojuegos del género al que hemos vinculado esta obra. También se experimenta con la irrupción del ruido –un sonido inesperado y ensordecedor- en escena. La violencia será, por tanto, también, auditiva. Los efectos de estas acciones repercuten en una sensación de inseguridad de los espectadores, que comienzan a sentirse amenazados desde el principio. Las palabras del guía, lejos de calmar al público, contribuyen a que los asistentes se sientan psicológicamente indefensos ante situaciones desconocidas. El hecho de que se escuchen “voces imprecisas y yuxtapuestas sosteniendo una conversación incomprensible” (Gambaro, 1987: 70) recalca la idea del absurdo, y de la imposibilidad de comunicación del sujeto contemporáneo, que está irremisiblemente abocado a la soledad.

---

<sup>8</sup> Gran parte de la crítica ha afiliado a Griselda Gambaro a las líneas marcadas por el teatro del absurdo europeo. Parece inevitable relacionar ciertos recursos utilizados por ella con momentos del teatro de Beckett o Ionesco. Sin embargo, ella se niega a aceptar esta filiación, que califica de “encasillamiento”. Para profundizar en este asunto, podemos acudir a: Arlt (1991: 52); Roffé (1999: 115); Zalacaín (1980: 60), entre otros. Por nuestra parte, consideramos que tanto el Teatro del absurdo como el Teatro épico de Bertolt Brecht son influencias fundamentales en la producción dramática y dramaturgica de esta autora –a pesar de sus propias palabras-, ya que emplea, claramente, técnicas de distanciamiento que son propias de esas tendencias teatrales.

La escena dos es una exhibición de los engranajes teatrales: encontramos una alusión al hecho de “ensayar”. Aparece una canción de cuna que, como veremos, se convertirá en un elemento recurrente a medida que avanza la obra. Cumplirá una función de nexo entre unas escenas y otras, y será, por tanto, una línea axial en el entramado de líneas que constituyen la red entretejida por estas veinte escenas.

El lenguaje de los personajes está marcado diatópicamente: encontramos la variedad lingüística propia de la zona del Río de la Plata, y, en cuanto al plano léxico, gran cantidad de americanismos y argentinismos<sup>9</sup>.

La escena tres continúa con el juego de luces que vimos ya en la primera. Se nos muestra una imagen de gran violencia visual, que nos trae a la mente la cruda realidad de una tortura. Vemos a una chica sentada en una silla, con la ropa empapada, y a un hombre que le ofrece una pistola con insistencia. La incitación al suicidio es persistente. La escena queda paralizada cuando, después de un diálogo parecido a los que se mantienen en los interrogatorios, la chica queda tendida en el suelo con la mano próxima al arma. Toda la violencia a la que acabamos de asistir se quiebra, de repente, con el aviso –de efecto anestésico y distanciador– del guía: “Cuidado con los escalones” (Gambaro, 1987: 74).

La cuarta escena representa una acción muy similar a la del “Experimento Milgram”<sup>10</sup>, que se llevó a efecto en la realidad en 1961. Asistimos, una vez más, a una escena de enorme violencia. Escuchamos los gritos de dolor producidos por una tortura. Lo que comienza como un simple juego, como un test inocuo, termina con la vida de una persona. Al final de la escena, uno de los actores se dirige al público, y le informa de que todo lo que acababan de oír eran grabaciones. Les comunica que lo atroz no es lo que han visto y oído, sino que eso se haya hecho en el mundo real. El experimento trataba de comprobar hasta dónde es capaz de llegar el ser humano cuando se le priva de la responsabilidad sobre sus actos. Y el resultado es escalofriante. El parlamento del guía, otra vez, está lleno de humor negro, y resulta dolorosamente amargo. Trata de distanciar a los espectadores del hecho que acaban de contemplar, recordándoles que la experiencia se realizó en Estados Unidos y en Alemania. Pero, por aquellos años, la situación política en Argentina ya llegaba a extremos de tortura como estos a los que hemos aludido.

En la escena quinta, acudimos a una representación del nuevo grotesco. El guía conduce a su grupo a la misma habitación de la segunda escena (que en aquel momento no pudieron ver, porque las personas que había dentro estaban ensayando). Aquí hallamos un nuevo punto de contacto con el mundo del videojuego: la estrategia conocida como *backtracking* o “vuelta atrás”. Podemos hablar de *backtrackings* “forzados”, cuando es el videojuego el que nos “obliga” a volver a un punto en el que ya estuvimos antes. Por ejemplo, en el *Metroid* de 1986 (Nintendo R&D), cuando Samus Aran se dirige a la izquierda de la pantalla, nada más comenzar el juego, pero llega a un muro cerrado –un “callejón sin salida”–, y le toca retroceder, y volver a pasar por el mismo lugar en el que estuvo un momento antes.

---

<sup>9</sup> Esto se dará a lo largo de toda la obra, pero por cuestiones prácticas, lo señalamos solamente aquí.

<sup>10</sup> El “Experimento Milgram” fue llevado a cabo por Stanley Milgram, psicólogo en la Universidad de Yale, y descrito por él mismo en un artículo publicado en la revista *Journal of Abnormal and Social Psychology*, bajo el título “Behavioral Study of Obedience” (Milgram, 1963).



Figura 19. Momento de backtracking “forzado” en el Metroid de 1986.

Otra posibilidad de *backtracking* “forzado” se da cuando, por ejemplo, estamos a punto de finalizar un videojuego, y se nos hace ver que necesitamos una “habilidad” o un “ítem” que solamente podemos lograr si retrocedemos. Esto puede suponer una contrariedad para el jugador, que ya se veía triunfante, y, por ello, es una de las principales críticas que se vierte sobre los videojuegos actuales: hay demasiados *backtrackings* “forzados” mal hechos. Esto nos muestra que la libertad de movimientos, dentro de los videojuegos, es relativa. Viene condicionada por la estructura interna del propio videojuego. En el universo virtual, se nos ofrece una “ilusión de libertad” o “libertad relativa”. Y esto no solamente se ve en el caso de este recurso, sino también en los *eventos predeterminados o guionizados o script events*. Los *script events* son interacciones obligatorias que ha de hacer nuestro avatar para poder avanzar en el juego. Estas interacciones pueden ser de muy diversa naturaleza, dependiendo del género. Por supuesto, también hay interacciones opcionales, y *backtrackings* “libres”. Estos *backtrackings* son aquellos que el jugador realiza por mero gusto, por diversión, por curiosidad, o por explorar el entorno. Pero siempre hemos de tener en cuenta que no se trata de *backtrackings* “libres” en sentido estricto, ya que un videojuego sigue sin poder cubrir todas las infinitas posibilidades que pueden darse en la vida real, o en una simulación de la vida real en el plano de lo real (como lo es la obra de teatro). En definitiva, el *backtracking* es una estrategia clásica del videojuego, que sirve para establecer enlaces entre dos o más fases del propio juego. Y esto guarda una intensa relación con las conexiones entre dos o más escenas de *Información para extranjeros* que plantea nuestra autora, en más de una ocasión, a lo largo de esta obra. Podríamos, incluso, pensar en las “analogías internas”, dentro de una creación literaria, que propone Emmanuel Swedenborg en su *Teoría de las Correspondencias* (Swedenborg, 2000; 2002).

En la escena número cinco del drama que estamos analizando, aparecen tres personajes: una mujer, un hombre joven y un bebé. Es de suponer que la canción de cuna que se oía a través de la puerta, en la escena dos, era la que la mujer le cantaba a su hijito. Pero, en realidad, son solo dos personajes, porque el bebé es un muñeco. Esto genera una sensación de malestar y extrañamiento para quien observa el cuadro. La mujer aparece muy maquillada, caracterizada como una muñeca. Este dato nos muestra el proceso de despojamiento y despersonalización que

ha experimentado este personaje, que se ha degradado hasta convertirse en un simple maniquí<sup>11</sup>. La mujer sigue cantando la nana al muñeco, de forma automática, como si, más bien, se tratase de una grabación<sup>12</sup>. La expresión de lo siniestro en este drama alcanza, aquí, un alto grado de elocuencia.

En ese momento, el guía introduce un comentario, a continuación del *ritornello* “explicación para extranjeros”. Este comentario consiste en la lectura de un fragmento de los diarios de la época. De nuevo, el grotesco irrumpe en la escena: la madre, fingiendo hablar por el niño, le pide al hombre que le cuente un cuento. Y matiza: “Un cuento moderno, que no tenga moralejas” (Gambaro, 1987: 85). No hay moralejas en el espacio de la Posmodernidad. Y, por desgracia, en la vida real tampoco las hay. O cuando las puede haber, ya es demasiado tarde para poner solución al problema.

El padre narra una historia muy atípica en su contenido, aunque tópica en su forma, y expresada en términos claramente maniqueos, donde se reitera la exclamación “¡Nunca más se supo!” (Gambaro, 1987: 86). A nuestro modo de ver, es posible que esta frase haga alusión al silencio y al olvido vertidos sobre los desaparecidos durante la Dictadura Militar Argentina, o durante las fases previas a ese momento. Y, una vez más, antes de finalizar la escena, el guía vuelve a intentar distanciarnos de lo que acabamos de oír, recordándonos que se trata de una ficción teatral.

En la escena número seis, la violencia se aproxima peligrosamente a los asistentes a la obra. Dos hombres golpean a otro mezclado con el público, y esto genera una fuerte sensación de inestabilidad entre los espectadores, que se ven sorprendidos por una violencia real muy próxima a sus cuerpos. Hasta ahora, como hemos visto, la violencia había sido exclusivamente psicológica y sensorial (visual y auditiva). Apreciamos una gran ambigüedad en esta situación, porque no sabemos si los hombres que participan en la pelea son actores o si, únicamente, forman parte del público.

Es posible relacionar la escena siete con la escena número tres. De hecho, como hemos visto ya en otro caso anterior, es factible trazar una red de analogías temáticas y estructurales entre las diferentes escenas. Aquí, en la escena siete, aparece la misma chica de la tercera escena. Se establece un diálogo entre ella y el guía. Esto hace que se rompan las fronteras, la distancia entre lo que el espectador consideraba “de su lado”, y lo que pensaba “del otro lado”. Nos percatamos de la crueldad del guía a través de las palabras que utiliza para dirigirse a la muchacha. La chica ha sido sometida a un desgaste psicológico muy intenso, y el guía, lejos de disuadirla de la idea del suicidio, parece animarla a que acabe con su vida. Dice frases como éstas:

---

<sup>11</sup> Hacia el final de este artículo, ahondaremos en la importancia del elemento “maniquí” tanto en la obra de Gambaro, como en los videojuegos del *survival horror*.

<sup>12</sup> La modernidad del trabajo de nuestra autora se refleja también en este punto. Autores rupturistas e innovadores han empleado esta misma técnica en sus creaciones fílmicas. Estamos pensando, por ejemplo, en David Lynch. Concretamente, en su película *Mulholland drive* (2001), en la [memorable secuencia de “La Llorona de los Ángeles”](#). La evidencia del *play back* (minuto 2:55) es increíblemente siniestra, porque se nos revela lo artificial como un modo de sustitución de lo humano. Se da una fusión en la percepción de lo siniestro y lo *kitsch*, al igual que sucede con la sustitución de seres humanos por “muñecos” o “maniqués”, como estamos viendo en *Información para extranjeros*.

*Guía:* ¡No hay peligro, tonta! El menor roce y dispara. [...]

*Guía:* [sorprendido de que la chica no quiera la pistola] ¿Por qué? Mojada y con sed, no es una buena combinación. [...] (Gambaro, 1987: 90)

Como podemos observar en el primer fragmento aquí extraído, hay una fuerte contradicción, propia de lenguajes absurdistas. El segundo recorte está lleno de humor negro.

En la escena ocho, encontramos una crítica a los *mass media*, concretamente, al efecto anestesiador que los medios de comunicación ejercen sobre las masas, y que las eximen del compromiso, de la acción. En uno de sus parlamentos, el guía dice: “La televisión es más segura, ¿eh?” (Gambaro, 1987: 90). El teatro se nos propone, implícitamente, como un modo de desembotar el cerebro. Al mismo tiempo, esa secuencia sirve para conducir la mente del espectador hacia la idea de que lo que está presenciando, en verdad, no es más que un espectáculo, como cualquiera de los que podría estar viendo a través de la pantalla del televisor.

La ambigüedad es muy fuerte y constante, en este sentido, a lo largo del desarrollo de la obra. Llegados a este punto, no se nos escapa la paradoja que puede encontrarse en el hecho de que hayamos elegido centrar nuestro estudio sobre algunos de los elementos que tienen en común esta obra de teatro y los videojuegos, ya que estos están orientados, en su mayoría, a las masas. Pero aquí vemos que mientras la experiencia física de estar “dentro” de la puesta en escena del drama nos hace ver que estamos “atrapados” en nuestro propio cuerpo, los videojuegos nos permiten la posibilidad de tener “otro” cuerpo (un cuerpo virtual –el de nuestro avatar–).

Por supuesto, no podemos obviar el hecho de que no es lo mismo “leer” *Información para extranjeros*, que asistir a su representación. En el primer caso, es posible establecer un mayor distanciamiento con respecto a lo que nos transmite la obra. Pero cuando estamos ahí dentro, en la casa-museo horrible, caminando por esos pasillos, la conciencia que tomamos de nuestra propia entidad corpórea es muy intensa. El peligro hace que agudicemos el instinto de supervivencia de un modo, de otra manera, insospechado. El videojuego –de forma parecida a la lectura del texto– permite una mayor distancia. Nuestro avatar puede resultar gravemente herido, o incluso “morir”, pero nosotros –jugadores “reales”– estamos exentos de sufrir el más mínimo dolor.

En la escena ocho de *Información para extranjeros*, de nuevo, escuchamos el canto de cuna de la mujer de las escenas dos y cinco. La reiteración sonora produce un efecto de violencia que aumenta progresivamente, y, además, como veremos, el mundo infantil, unido al de la violencia, implementa los efectos de extrañamiento y de terror.

En la escena nueve, hallamos otra “explicación para extranjeros”, que, esta vez, hace referencia a un matrimonio que fue secuestrado por las fuerzas militares, por pertenecer a las FAR. Vemos elementos que ya hemos identificado en otras escenas anteriores: personajes con apariencia de maniqués y reiteración de fragmentos lingüísticos ilógicos.

La escena diez nos lleva, de nuevo, a la habitación de las escenas tres y siete. Otra vez, vemos a la misma chica, que ya tiene dificultades para respirar. El guía, como en la ocasión anterior, vuelve a exhibir altas dosis de crueldad en su trato hacia ella. Unas veces hace esto de forma consciente (por ejemplo, cuando le quita la silla para ofrecérsela a una señora del público), y otras lo hace de manera inconsciente (por ejemplo, cuando le lleva el agua que la muchacha pedía en la escena siete: ella ahora no quiere tomarla, porque, durante el tiempo que no ha estado visible a nuestros ojos, probablemente, ha sido sometida a descargas eléctricas). El guía sigue aumentando su

sadismo hacia la chica: continúa incitándola al suicidio. Lo hace de un modo muy descarado, repugnante, ya que da la impresión de que su intención es burlesca, humorística. Parece que el guía se comporta de este modo para provocar la reacción de algún espectador, para hacer que alguna persona del público se lance a ayudar a la muchacha.

Hacia el final de esta escena, aparece un guía diferente (guía 2), que los invita a ir a otra estancia. Les dice: “¿Qué hacen aquí? ¡Va a empezar allá! ¡Y dan vino! ¡No se lo pierdan! Yo lo vi. ¡Excepcional! ¡Se entiende todo!” (Gambaro, 1987: 96). Percibimos aquí un fuerte contraste entre lo que es un espectáculo al modo tradicional, convencional, y una obra de teatro como la que estamos comentando. El “guía 2” se comporta como un agente publicitario. Anima al público a que vaya a ver otra parte de la representación, y les informa de que habrá convite para los que asistan. Parece que esa otra secuencia de la obra se desenvolverá de acuerdo con las líneas de teatro ortodoxo. Exclama: “¡Se entiende todo!”, como si fuera consciente de que lo que ese grupo ha visto hasta ahora fuese un espectáculo inconexo, difícil de asimilar.

La escena once se desarrolla en el pasillo. Es muy breve y tiene relación con algo a lo que aludimos varias páginas más arriba, cuando nos referíamos a los cajones verticales que formaban parte de la tétrica decoración de los corredores. El guía aproxima su mirada a una de las cajas y trata de escudriñar el interior a través de las rejillas que funcionan como respiradero. Golpea la puerta y pregunta si hay alguien dentro, en tono de broma. Abre la puerta y, para su sorpresa, ve a un hombre. Le saluda. Y, para sorpresa de todos, vuelve a cerrar la puerta, y lo deja allí. Es probable que se comporte de este modo para actuar como detonante de una o varias reacciones por parte del público. Esta manera de conducirse, en términos lógicos, solo puede ser entendida como provocación. Otra posibilidad es que se trate de un momento de absurdismo. Pero nos decantamos por la primera opción.

En la escena doce, varios grupos de actores interpretan sus papeles de manera coral. Hay diversos conjuntos de personas en este cuadro. Se produce otra situación de gran violencia. Un grupo de hombres acorrala a uno que está solo y comienza a golpearlo. Las diferentes aglomeraciones de actores se fusionan con el público, generando momentos de fuerte confusión. En ese instante, el guía trata de paralizar la acción teatral, para incluir una de sus “explicaciones para extranjeros”.

El último parlamento del guía nos muestra los entresijos de la labor teatral. Dice: “¡Mierda! ¿Qué pasó? ¡Me apagan la luz sin avisarme! ¡Cretinos!”(Gambaro, 1987: 104). Por sus palabras, da la impresión de que, hasta el momento, poseía el control sobre todo lo que sucedía en la casa-museo de los horrores, pero parece que ya no domina los hechos. Esto hace que los espectadores se sientan más vulnerables, al pensar que quien hasta ahora ha dirigido todos sus movimientos, ha perdido, en este instante, el control sobre los eventos.

A lo largo de toda esta escena, encontramos diferentes cánticos y estructuras rimadas (fundamentalmente, pareados). En este punto, es inevitable pensar en el Teatro épico de Bertolt Brecht, ya que Gambaro utiliza la misma técnica distanciadora que el autor de *Madre coraje*. Se da una potenciación del entramado ficcional.

En la escena trece, una chica es asesinada ante los ojos de todos, por un personaje que sale de entre el público. Hay algunos elementos de absurdo y de surrealismo en este cuadro. También, una vez más, del Teatro épico. El guía parece no distinguir entre la realidad y la ficción. Escuchamos a un grupo de hombres cantando una canción con una letra muy hiriente y

anticonvencional, y el guía se disculpa ante los espectadores, diciendo: “Disculpen, señoras. Yo no sabía nada. El teatro moderno es así” (Gambaro, 1987: 107). Este comentario del guía nos saca de la perspectiva desde la que contemplábamos los hechos, y nos sitúa en una posición distante con respecto a lo que estábamos viendo. Y lo mismo sucede, cuando, en una acotación, un poco más adelante, leemos: “Es evidente que la muchacha *actúa* de muerta” (Gambaro, 1987: 107). Estas palabras nos recuerdan que nos encontramos ante una ficción. Y tal vez sean necesarias, porque la agresividad en la que se desenvuelve esta escena es muy intensa. Vemos acciones burdas, hirientes y de mal gusto. Escuchamos palabras morbosas. Hay una terrible ironía hacia la parte final de esta escena. Se da una búsqueda de lo espectacular por parte de los guías.

En la escena catorce, asistimos a una nueva “explicación para extranjeros”. Encontramos secuencias muy poco usuales. Por ejemplo, cuando un grupo de vecinos realiza una aclamación a favor de una justicia sin violencia, y para defender algo tan noble y legítimo, utiliza una estructura como la siguiente: “El asno debe ser juzgado / ¡jamás despedazado!” (Gambaro, 1987: 112).

Percibimos, también, un efecto sinestésico –y disonante– en el momento en que suena una música romántica para acompañar un cuadro tan llamativo como dos policías disfrazados de barrenderos, bailando con sus escobas al ritmo de la melodía, como en una comedia musical. Los policías cantan canciones absurdas en las que mezclan argumentos de diferentes cuentos clásicos. Entonces, el guía les acusa de no haber leído el cuento, y uno de ellos le responde: “¡Callate! La interpretación es libre” (Gambaro, 1987: 112). Este fragmento del diálogo nos parece muy significativo, porque inserta a estos personajes dentro del ámbito de la Posmodernidad. Y como es bien sabido, una de las características de la Posmodernidad –si es que consideramos que esta era cultural está definida por rasgos concretos y determinados– es la reinterpretación, hasta el infinito, de cuentos tradicionales y populares.

Hacia el final de esta escena, escuchamos un disparo. Nuestra mente se dirige, inevitablemente, a la imagen de la chica que estaba siendo alentada al suicidio, en algunas de las secuencias anteriores.

El guía, una vez más, hace comentarios que nos separan –separan al público– del espacio de la ficcionalidad. Dice: “¿Les gustó? Un poco mezclado todo, ¿no? A mí, qué quieren... Soy antiguo. Prefiero otra cosa” (Gambaro, 1987: 114). Como vemos, alude a la existencia de un teatro antiguo (convencional) y de un teatro nuevo (experimental o de ruptura). Con estas palabras, el guía logra crear un marco entre el público y la acción. Consigue ampliar la distancia entre lo representado y las miradas que los espectadores depositan sobre ello.

En la escena quince, vemos a un grupo de personas jugando al “Martín pescador”<sup>13</sup>. El guía invita al público a participar, y, a continuación, hace un comentario que pone de relieve la conciencia del absurdo de este personaje. En medio del juego infantil, irrumpe de lleno la violencia de los adultos. El guía también toma parte en la violencia, y comienza a golpear a actores intercalados entre el público, actuando él mismo como público.

Este sentido de “lo lúdico perverso” puede ser conectado con los videojuegos del género de *terror de supervivencia*, en los que los juegos de niños y las canciones infantiles generan un enorme

---

<sup>13</sup> Este juego infantil consiste en que un grupo de niños pase por debajo de los brazos de otros, que, en parejas, los unen en forma de arco. Por turnos, los niños van formulando preguntas a los del equipo contrario. El conjunto que más respuestas acierte, gana.

sentimiento de pavor, cuando se mezclan con la sensación de una violencia inminente, y, a la vez, inevitable. Sucede lo mismo cuando estas composiciones musicales se vinculan con lo fantasmagórico. La canción de cuna de las escenas dos, cinco y ocho de la obra de Gambaro puede ponerse en relación con la canción de cuna que aparece en videojuegos como *Dead Space1* (EA Redwood shores – Visceral Games), y su continuación *Dead Space 2* (Visceral Games).



<http://www.youtube.com/watch?v=DwVS9oUW8kM>



<http://www.youtube.com/watch?v=64ctpQEad9Q>

Y, también, con la nana compuesta por Akira Yamaoka para el videojuego *Silent Hill 4: The Room* (Team Silent).



<http://www.youtube.com/watch?v=PMNectA5Cy8>

La escena dieciséis es un “acto fallido” (similar a lo que sucedía en la escena dos). El guía quiere que su grupo entre a ver una habitación, pero un actor se lo impide, alegando que están ensayando dentro. Hallamos aquí, por tanto, una nueva referencia metateatral.

En la escena diecisiete, el guía coloca al grupo en una situación curiosa, peligrosa, prohibida. Los dirige para que se cuelen en el ensayo que antes no les fue permitido contemplar<sup>14</sup>. Observan a un conjunto de actores ensayando *Otelo*<sup>15</sup>. Pero el lenguaje utilizado para esa puesta en escena está cargado de violencia y de agresividad. Nos situamos en otro nivel diferente de violencia: el de la violencia verbal. Las palabras también pueden herir. Se trata de una deconstrucción posmoderna de la obra de Shakespeare. La metateatralidad y la metaficcionalidad son dos elementos clave en esta secuencia. El último parlamento consiste en una “explicación para extranjeros” por parte del guía.

En la escena dieciocho la violencia se presenta de una forma muy inesperada. En medio de otro juego infantil, el “Antón Pirulero”<sup>16</sup>, un niño comienza a golpear a los demás por mandato del que dirige el ritmo del juego (el Niño-monstruo). En un momento de la escena, el Niño-monstruo posiciona la mano en forma de revolver, y mata a otro niño. Como hemos comentado más arriba, lo siniestro de una muerte violenta se vuelve aún más lúgubre e impactante cuando esa muerte se ubica en el mundo de la infancia.

---

<sup>14</sup> Esta secuencia, en el mundo del videojuego, podría ser conectada con la estrategia del *backtracking*, de la que ya hemos hablado en las páginas anteriores.

<sup>15</sup> Es muy importante la intertextualidad en la obra dramática de Griselda Gambaro. A este respecto, resultan interesantes los artículos de Gerardo Camilletti (2004a; 2004b). También son fundamentales las reinterpretaciones de los mitos clásicos en la producción teatral de nuestra autora.

<sup>16</sup> Juego infantil que se basa en lo siguiente: puede jugar al “Antón Pirulero” cualquier número de personas, a partir de cuatro o cinco. Los jugadores se sientan en círculo, incluido el que hace de Antón Pirulero. Cada participante, excepto el Antón, elige un instrumento musical para hacer la mímica. El Antón hace girar los brazos y, de forma imprevista, copia la mímica de uno de los jugadores, que debe darse cuenta inmediatamente, y realizar el movimiento del Antón Pirulero, al instante. Así sucesivamente. El que no se dé cuenta por tres veces, pierde.

En esta escena, de nuevo, encontramos a un personaje que ya apareció al final de la escena catorce, pero que, por la forma fragmentada y fragmentaria en que vamos desarrollando este ensayo, no habíamos mencionado antes. Este personaje es una muchacha griega, llamada Marina, que se halla presa, y que ha sido constantemente torturada. Recita un poema, que después será atribuido a ella misma y a Juan Gelman, tras haber formulado una secuencia dialogística de carácter metafísico:

*Hombre 1:* ¿Cuál es tu juego?

*Muchacha:* El miedo. *(Una pausa)* Y la pregunta.

*Hombre 1:* ¿Qué pregunta?

*Muchacha:* ¿Por qué el miedo? [...] (Gambaro, 1987: 121)

El poema es muy revelador: pensamos que en él se condensa todo el sentido de la obra. Vamos a rescatar aquí los cuatro últimos versos:

Yo asediaré el "eso no me concierne" con mi angustia  
y quebraré el sueño ajeno con fuegos de artificio  
horribles, indecentes  
con fusilamientos incontables caeré sobre la indiferencia [...]. (Gambaro, 1987: 121-122)

En esta secuencia, podemos ver, claramente, lo que ya adelantábamos hacia el inicio del artículo: que la puesta en escena de la violencia en *Información para extranjeros* (y, en general, en los dramas de Griselda Gambaro), tiene como finalidad remover las conciencias de los que se muestran indiferentes ante el dolor ajeno. Esta obra de teatro quiere arrojar sobre la mente y el corazón del espectador las amargas cuestiones:

-Por qué el miedo?

-Por qué la tortura?

-Por qué las muertes? [...]

-Quién puso límites?

-Quién dijo alguna vez: hasta aquí la sed? ¿Hasta aquí el agua? [...]

-Quién dijo alguna vez: hasta aquí el hombre, hasta aquí, no?

-Sólo la esperanza tiene las rodillas nítidas. Sangran. [...] (Gambaro, 1987: 122)

Pensamos que es muy difícil expresar de un modo más lírico una realidad tan oscura. La obra supone una crítica fuerte y directa a todos los modos de represión, a los totalitarismos, a las dictaduras, y a todos los sistemas que tratan de aniquilar la libertad y la diferencia. Y, sin embargo, se tiene la conciencia de que la esperanza, de momento (en el momento histórico en el que se escribió la obra: 1973), está unida al dolor.

Después de un instante dramático tan denso como al que acabamos de asistir, el guía genera una situación de humor fácil y grotesco:

*Guía:* ¿Y ahora? ¡Otra vez apagan la luz sin avisarme! ¡Entendí menos todavía! [...] ¡Me cago en la poesía! Cuidado con las billeteras. [...] ¡Qué oscuro! ¡No se toquen! ¿De quién es este culito? [...] (Gambaro, 1987: 122).

La escena diecinueve nos sitúa en una cárcel. Los presos aparecen definidos como maniqués que permanecen inmutables en las poses que les fijan. Vemos situaciones de machismo y obscenidad, de crueldad y falta absoluta de compasión, teñidas de dadaísmo. Al final, el guía nos muestra la

facilidad para huir de una situación desagradable e hiriente en el marco de una obra de teatro. En la vida real, la evasión no es tan sencilla.

El maniquí, en el drama de Griselda Gambaro, funciona como símbolo del sujeto contemporáneo, caracterizado por su vacuidad espiritual. El sujeto contemporáneo parece haberse convertido, exclusivamente, en una imagen fría de sí mismo. En un reflejo tangible de su propia apariencia. En la presencia de este objeto antropomórfico subyace una fuerte crítica a los sistemas económicos, sociales y culturales actuales (ya vigentes en las fechas en la que nuestra autora escribió la obra).

Pero, además, el maniquí simboliza el aspecto más inquietante de la alteridad: el “otro” irremisiblemente mudo, que nos mira fijamente con sus ojos inertes, devolviendo un eco visual desde una dimensión desconocida, que podría equipararse a la muerte.

Y, por otra parte, curiosamente, el maniquí es un elemento recurrente en la ambientación de los escenarios de los videojuegos del género al que nos venimos refiriendo. A continuación, incluimos una imagen tomada de uno de ellos para ilustrar esta idea.



Figura 20. Maniqués en la ambientación de uno de los escenarios de Silent Hill 3.

En la escena veinte de *Información para extranjeros*, el guía conduce a su grupo a un lugar espacioso, donde se encuentran con los demás grupos. Ahora, ya desde el mismo ángulo, todos los espectadores contemplan la imagen sórdida de un prostíbulo. En este último cuadro, se nos presenta a la mujer como víctima del hombre. La mujer se muestra como esclava sexual del

hombre. De nuevo, otro juego infantil –el “Gallito ciego”<sup>17</sup>– se vincula al ejercicio de la violencia. Hay otra muerte: esta vez, la de un preso al que han torturado y asesinado otros hombres. Apreciamos un elemento *kitsch* en esta escena, cuando, justo en el instante en que está muriendo el hombre, cesa de repente la música, y las prostitutas quedan inmovilizadas en un final estático, a modo de comedia musical.

Se da un último juego de luces. Los guías avisan al público de que la obra ha finalizado. Otra vez, resulta grotesco (y fuertemente paradójico) el hecho de aplaudir a una obra como la que hemos visto. El guía recita unos versos:

El teatro imita a la vida.  
Si no aplauden  
es que la vida es jodida.  
Vayamos a la salida. (Gambaro, 1987: 128)

La representación concluye envuelta en una atmósfera de turbulencia: se oyen ruidos de sirenas policiales o de ambulancias<sup>18</sup>, y se repite, a modo de breve letanía: “¿Quién dijo alguna vez: hasta aquí el hombre, hasta aquí, no?” (Gambaro, 1987: 128).

El mensaje final es muy claro: ningún hombre tiene derecho a decidir sobre el destino de los otros hombres.

1.1. *Esquema que recoge, de manera sintética, los rasgos más destacables de Información para extranjeros.*

Antes de proceder a la recopilación y al análisis detallado de los aspectos relativos a la visibilización y puesta en escena de la violencia en *Información para extranjeros*, vamos a trazar aquí un esquema con algunos de los rasgos más destacables de la obra, en líneas generales. Somos conscientes de que en el arte y en la literatura, la “forma” es consustancial al “contenido”, y, por tanto, no es aconsejable separar o aislar ambos aspectos. Pero, por cuestiones prácticas – buscamos un efecto esquemático y sintético–, vamos a hacerlo aquí de este modo:

- En cuanto a la forma:
  - Teatro experimental (no convencional).
  - Juego de perspectivas. Arte heterotópico. Percepción fragmentada.
  - Polifonía (multiplicidad de voces).
  - Ruptura total de las fronteras entre el espacio de la escena y el espacio del público.

---

<sup>17</sup> Este juego consiste en lo siguiente: los niños forman un círculo, y en el centro se coloca el que hará de Gallinita ciega. Se le vendan los ojos. La Gallinita ciega intentará pillar a cualquiera de sus compañeros. El primero en ser atrapado pasará a ser la nueva Gallinita.

<sup>18</sup> En el videojuego *Manhunt 2*, prácticamente todas las ambientaciones tienen como telón de fondo el sonido de alarmas chirriantes y continuas, que sumadas a los alaridos y a los gritos de dolor de las víctimas de torturas, que también se escuchan constantemente, generan una atmósfera infernal. Indudablemente, se trata de una experiencia catabática.

-Elemento aleatorio.

-“Opera abierta” en cuanto a la representación.

-Papel activo del público. Indagaciones en nuevos ámbitos de la Estética de la recepción.

-Estructura similar a la de algunas instalaciones y performances que se llevaron a cabo desde mediados de los años sesenta hasta finales de los setenta (y que aún encuentran ecos significativos en la actualidad). Concretamente, es posible relacionar esta obra con las creaciones de autoras feministas<sup>19</sup> como Judy Chicago, Miriam Schapiro y Susan Frazier, en las que los espacios –y la interacción de los sujetos en/con esos espacios- son fundamentales.



Figura 21. Chicago, Judy: The Dinner Party, 1974-1979.

---

<sup>19</sup> Es importante tener en cuenta la influencia de las corrientes feministas en el pensamiento y en la producción artística de Griselda Gambaro. Un trabajo interesante con relación a este particular es: Gambaro, Griselda (1985). “Algunas consideraciones sobre la mujer y la literatura”. *Revista Iberoamericana* 130-133: pp. 471-473.



Figura 22. Frazier, Susan: Nurturant kitchen, 1972.

•En cuanto a la temática:

-Exhibición de diferentes rostros del poder, ejerciendo diversos modos de violencia cruel y desmesurada (como toda violencia).

-Llamada de atención al compromiso de todos aquellos que se muestran impasibles ante el sufrimiento ajeno.

-Foco situado sobre el caso concreto de Argentina a principios de los años 70. Situación política y social convulsa. Muchas personas eran “extranjeros” en su propia tierra, al no comprometerse con la causa de la libertad, y al no ofrecer apoyo y solidaridad a los perseguidos por el poder militar. (Esta es una de las posibles explicaciones que habíamos tratado de desglosar en el análisis del elemento paratextual, al comienzo de este artículo. Sin embargo, hemos de señalar que esta propuesta no pretende ser exhaustiva).

-Visión amplificadora. El sentido de este drama puede proyectarse más allá de la realidad referencial a la que lo hemos anclado (y a la que lo sujeta la propia autora). Información para extranjeros constituye una reflexión profunda acerca del sinsentido del dolor que los seres humanos somos capaces de infligirnos unos a otros, en cualquier lugar, y en cualquier momento de la Historia. Y cabe matizar que no solo de la “Historia” con mayúscula, sino, también, de la “historia” con minúscula. Lo intrahistórico también tendría cabida en esta fuerte crítica estética a la sociedad que nos brinda Gambaro.

## 2. La plasticidad del dolor: análisis del discurso de la violencia en *Información para extranjeros*. Algunas reflexiones en torno al paralelismo que hemos trazado entre este drama y los videojuegos

“Tal vez el último destino del arte ahora sea este: desanestesiarse”

Griselda Gambaro (Schnaith, 1982: 49).

A lo largo del apartado anterior, hemos tratado de ir dejando expuestas la mayor parte de las escenas de violencia que se encuentran en esta obra. Toda la pieza es reflejo de una violencia real. Lo que vemos en *Información para extranjeros* son fragmentos que simulan la realidad, dispuestos en forma de cuadros visuales, en cada una de las estancias de ese museo del horror por el que va conduciéndonos el guía desde la primera escena. En una entrevista, la propia Griselda Gambaro afirma: “Mi mirada no es terrible; terrible es lo que ve esa mirada” [...] (Schnaith, 1982:49). “Mi mirada, creo, quiere ver otro mundo. Pero solo puede ver lo que ve” (Schnaith, 1982: 49).

Nuestra autora plasma en su literatura los aspectos de la realidad que le preocupan. Quiere que su palabra “conciencie” a sus lectores y a los espectadores de las puestas en escena de sus obras dramáticas. A este deseo responde la exhibición de la violencia en *Información para extranjeros*. Gambaro pretende que los asistentes a la representación de esta obra salgan de la casa-museo con la mente y el corazón “tocados” por todo lo que han visto (y sentido) allí. Su propósito es que esas heridas en su sensibilidad se traduzcan en acción, en movimiento de lucha y de cambio social. Pretende erradicar la pasividad ante la violencia que, a su modo de ver, en muchos casos, es tan nociva como la propia violencia. Por ello, la obra posee una estructura que involucra a los espectadores, y los hace participar activamente en la representación. Gambaro considera que el teatro es vida, y la vida es un teatro. Si los asistentes son capaces de tomar parte en la resolución de una injusticia que se expone ante sus ojos (aunque se les proponga como simulada), también lo serán a la hora de actuar fuera del marco de la ficcionalidad teatral. Si no se actúa en contra de la injusticia, se es cómplice de ella: esta es la esencia que ha movido a Griselda Gambaro a diseñar una obra como esta.

En el apartado anterior de este artículo, hemos ido incluyendo pinceladas en las que se evidencia el vínculo entre las estrategias espaciales empleadas en esta obra de teatro y en los videojuegos. Y, debido a la temática abordada (como decíamos más arriba: el “fondo” es inherente a la “forma”), hemos hecho especial hincapié en los videojuegos del género del *survival horror*. Sin embargo, es muy importante señalar una gran diferencia que existe entre ambos medios: mientras que el videojuego nos brinda la posibilidad de ser “otro” (a través de nuestro avatar o alter-ego virtual), en la puesta en escena de una obra como la de Gambaro, tomamos conciencia plena de nuestra “propia” entidad corpórea. La amenaza constante contra nuestra integridad física “real” nos hace ver algo que ya de por sí es evidente: que no podemos “escapar” de nuestra piel.

Nuestra dramaturga utiliza diferentes técnicas para “someter” al espectador a la violencia visual que plantea la pieza. Los juegos de luces y de sonido hacen que los asistentes se vuelvan frágiles ante lo inesperado. La oscuridad nos hace más vulnerables, porque nos priva de nuestro principal mecanismo de defensa. En este sentido, es relevante el hecho de que el pequeño foco de una

linterna sea el que oriente nuestra visión en varios momentos de la escenificación, porque hace que se agudice la sensación de lo imprevisto. Se intensifica el sentimiento de que el peligro acecha y, sin embargo, nosotros –el público- no podemos hacer nada para evitarlo. Y, como se ha visto, estas estrategias son frecuentemente utilizadas en los videojuegos *Manhunt 2* y *Silent Hill*, entre otros.

Por otra parte, es muy significativo que en varias escenas de *Información para extranjeros* se vincule la violencia con los juegos o canciones infantiles (la canción de cuna –recurrente a lo largo de toda la pieza-, el “Antón Pirulero”, la “Gallinita ciega” y el “Martín Pescador”). En este sentido, en lo que respecta al mundo digital, hemos de recordar la “nana” (*lullaby*), que contribuye a generar un fuerte sentimiento de terror<sup>20</sup>, en los videojuegos *Dead Space 1*, *Dead Space 2* y *Silent Hill 4: The Room*.

Desde el punto de vista de la Psicología (Psicoanálisis), la persona se vuelve siempre más débil cuando recuerda momentos traumáticos de su niñez. La infancia es una etapa en la que nuestra mente está más abierta que nunca a los estímulos externos, y en la que, sin embargo, aún no tenemos mecanismos de defensa suficientes para enfrentarnos a las experiencias negativas. Otra hipótesis que trata de explicar esto es que la violencia es siempre irracional e ilógica. Nunca está justificada, pero es inevitable porque todos llevamos un germen de violencia dentro de nosotros. La imagen de un niño ejerciendo violencia sobre otro es una metáfora de que el afán y la capacidad de producir dolor en el otro son inherentes al ser humano. En esta línea, la pieza lograría una indagación en lo más profundo de la naturaleza humana.

En relación con esta idea, es posible conectar esta obra teatral con el cuento de Cortázar “Recortes de prensa”, que aparece en su colección *Queremos tanto a Glenda*. Ambos textos vinculan, aunque de modo indirecto, el periodismo con la tortura. La prensa es testigo de la violencia y del dolor. De una violencia y un dolor reales. Y a pesar de esto, todos leemos el periódico a diario, nos informamos de estas realidades intolerables, y respondemos al dolor ajeno con aquiescencia.

Situándonos en el plano de lo digital, los videojuegos del género *survival horror* son casos paradigmáticos de un ejercicio de la “violencia por la violencia”. En algunos títulos concretos, como hemos comprobado, la violencia se ha convertido, incluso, en “esencia jugable”<sup>21</sup>. Parece que ya nada nos asusta. Todo es susceptible de ser convertido en objeto lúdico. Los videojuegos permiten adoptar una “distancia” mayor que una obra de teatro como la de nuestra autora: porque, aunque nuestro avatar perezca, nosotros no sufriremos ni el más leve rasguño. Y, precisamente, esto es lo que quería evitar Gambaro: el sentimiento de abulia frente a la violencia, generado por el efecto de anestesia espiritual que puede llegar a producir toda rutina. Y la exposición visual continua a la violencia es un modo de la más terrible rutina.

Al asistir como público a la representación de *Información para extranjeros*, uno queda impregnado de una violencia ante la que es muy difícil permanecer impassible. Y esta impassibilidad viene determinada por una implicación muy intensa del “cuerpo real” de los espectadores, en

---

<sup>20</sup> Este sentimiento de terror deriva de la disonancia generada por el contraste entre la imagen (siniestra, oscura, terrible) y el sonido (una canción de cuna: algo que se supone enternecedor, acogedor, familiar). Lo siniestro se plantea como el “reverso” de lo familiar. Un *déjà-vu* amenazante y tétrico.

<sup>21</sup> Nos referimos a *Manhunt* y *Manhunt 2*.

oposición al “cuerpo virtual” de un jugador, en el terreno del videojuego. Si no te sientes a gusto jugando a un videojuego, con apagar el ordenador, la videoconsola, o el dispositivo que sea, ya “escapas” de esa sensación de angustia y desagrado. Pero si tu “cuerpo” está dentro de un edificio como esta casa-museo siniestra que nos plantea Gambaro, las posibilidades de huida son mucho más complicadas. Por tanto, como ya habíamos comentado en el apartado anterior, a través de esta propuesta dramática, nuestra autora hace una fuerte crítica a los *mass media*.

Pero, en definitiva, el sentido profundo de *Información para extranjeros*, a nuestro modo de ver, es este: como hemos dicho, Griselda Gambaro quiere acentuar nuestra posición de “cómplices” ante la injusticia, siempre que no actuemos activamente contra ella. En realidad, con esta puesta en escena de la violencia, logra sumirnos por entero en una especie de “neurosis intelectual colectiva”: nos recuerda que “todos somos culpables”. Y esto podemos entenderlo de dos formas: (1) De manera “intrahistórica”, “todos somos culpables” de no poner remedio a las infamias en las que incurrimos cotidianamente, casi sin darnos cuenta, debido a que –entre otros motivos– estamos “anestesiados” ante el dolor, por causa de una exposición visual continua al mismo; y, sin embargo, este intenso visionado de la violencia es inocuo para nosotros (que, solamente, “vivimos” esa experiencia “en tercera persona”, a través de los medios de comunicación). De aquí que, en nuestros días, como ha señalado Jasón Cortés (Cortés, 2001), se nos presente como una necesidad imperiosa alertar acerca de los peligros de la difusión de la violencia, y de la adaptación de los discursos de la violencia a los imaginarios culturales. (2) Pero, por otro lado –aunque sin separarnos plenamente de las ideas anteriores–, “todos somos culpables”, también, de manera “Histórica”. Y esta acusación iría dirigida, especialmente, a los intelectuales. Griselda Gambaro se posicionaría en la línea de Walter Benjamin, cuando este afirmó que “jamás se da un documento de cultura sin que lo sea, al mismo tiempo, de la barbarie” (Benjamin, 1973). Y es aquí donde nuestra autora se involucra a sí misma en la espiral de paradojas continuas en las que ha querido envolvernos a nosotros (lectores, espectadores): su propio trabajo se convierte en “documento de barbarie”. Sí: es cierto que sirve para “denunciar”, de forma muy elocuente, una situación de injusticia. Incluso, como hemos visto, va más allá de ese momento histórico concreto, y constituye un ahondamiento en lo más profundo de la naturaleza humana. Sin duda, es una obra muy interesante, porque nos “hace pensar”, y nos “invita a actuar”. Pero el drama, en sí, continúa siendo una “crítica estética”, una “reflexión teórica”. Habita en el mundo de la “teoría”, y no en el de la “praxis”. Y, por ello, inevitablemente, es susceptible de ser sometido a la misma crítica que la propia Gambaro lanza. Y, por supuesto, nos supedita también a nosotros (a mí, autora de este artículo). No se nos escapa que este ensayo tampoco sería otra cosa que un “documento de barbarie” (y, además, “peor” aún: de la “abominable” categoría del discurso secundario).

Conscientes de la controvertida naturaleza de la materia abordada, de la singularidad de los nexos trazados, de las paradojas internas –anteriormente señaladas–, y de lo profundamente posmoderno del planteamiento de este artículo, queremos poner punto final a este estudio recordando que todas las distopías artísticas y literarias se hallan impregnadas por una gran ambigüedad: el discurso de las imágenes (lo visual) siempre “tiene más peso”, y logra “calar” más hondamente en las masas, que el discurso de las palabras (lo verbal), esto es, que el “mensaje final” que se quiere transmitir. Y, así, irremediamente, quedamos “atrapados” en este *cul-de-sac*.

## **Bibliografía**

Arlt, Mirta (1991). “Los 80 –Gambaro, Monti- y más allá...”. *Latin American Theatre Review* 24: pp. 49-58.

- Benjamin, Walter (1973). *Discursos interrumpidos I. Filosofía del Arte y de la Historia*. Madrid: Taurus.
- Brecht, Bertolt (2002). *Vida de Galileo; Madre Coraje y sus hijos*. Madrid: Alianza.
- Camilletti, Gerardo (2004a). "Aportes al tema de la intertextualidad en la literatura de Griselda Gambaro". *Dramateatro revista digital* 11. <[http://www.dramateatro.arts.ve/dramateatro.arts.ve\\_respaldo/critica/gambaro\\_intertex.html](http://www.dramateatro.arts.ve/dramateatro.arts.ve_respaldo/critica/gambaro_intertex.html)> (27-11-2011).
- Camilletti, Gerardo (2004b). "La debilidad reversible de las víctimas en el teatro de Griselda Gambaro". *Dramateatro revista digital* 11. <[http://www.dramateatro.arts.ve/dramateatro.arts.ve\\_respaldo/critica/lavoluntadededecir.html](http://www.dramateatro.arts.ve/dramateatro.arts.ve_respaldo/critica/lavoluntadededecir.html)> (27-11-2011).
- Contreras, Marta. "Griselda Gambaro: teatro de la descomposición". En UDEC <[http://www2.udec.cl/~docliter/docs/prolindice/gambaro\\_prologo.pdf](http://www2.udec.cl/~docliter/docs/prolindice/gambaro_prologo.pdf)> (27-11-2011).
- Cortázar, Julio (1997). *Queremos tanto a Glenda*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Cortázar, Julio (2007). *Rayuela*. Madrid: Cátedra.
- Cortés, Jason (2001). "La teatralización de la violencia y la complicidad del espectáculo en *Información para extranjeros* de Griselda Gambaro". *Latin American Theatre Review* 1: pp. 47-61.
- Escandell Montiel, Daniel (2007a). "Avance de *Manhunt 2* para Wii". Vandal.net. [23/11/2007] <<http://www.vandal.net/avances/wii/manhunt-2/6538/2>> (9-3-2012).
- Escandell Montiel, Daniel (2007b). "Avance de *Manhunt 2* para Wii". Vandal.net. [19/6/2007] <<http://www.vandal.net/avances/wii/manhunt-2/6538/1>> (9-3-2012).
- Escandell Montiel, Daniel (2012a). "Protagonistas del píxel" en *Pantallas. Exploración TIC. Blog de D. Escandell en la revista Caracteres*. <<http://revistacaracteres.net/blogs/pantallas/2012/02/protagonistas-del-pixel/#more-840>> (7-3-2012).
- Escandell Montiel, Daniel (2012b). "Mi avatar no me entiende" en *Pantallas. Exploración TIC. Blog de D. Escandell en la revista Caracteres*. <<http://revistacaracteres.net/blogs/pantallas/2012/02/23/>> (7-3-2012).
- Gambaro, Griselda (1983). *Teatro*. Ottawa: Girol Books Inc.
- Gambaro, Griselda (1985). "Algunas consideraciones sobre la mujer y la literatura". *Revista Iberoamericana* 130-133: pp. 471-473.
- Gambaro, Griselda (1987). *Teatro 2*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Gerdes, Dick (1978). "Recent Argentine Vanguard Theatre: Gambaro's *Información para extranjeros*". *Latin American Theatre Review* 2: pp. 11-16.
- Giella, Miguel Ángel (1985). "Entrevista: Griselda Gambaro". *Hispanamérica* 40: pp. 35-42.
- Martínez de Olcoz, Nieves (1995). "Cuerpo y resistencia en el reciente teatro de Griselda Gambaro". *Latin American Theatre Review* 28: pp. 7-18.

Mazziotti, Nora (comp.) (1989). *Poder, deseo y marginación. Aproximaciones a la obra de Griselda Gambaro*. Buenos Aires: Puntosur editores.

Méndez Faith, Teresa (1985). "Sobre el uso y abuso de poder en la producción dramática de Griselda Gambaro". *Revista Iberoamericana* 132-133: pp. 831-841.

Milgram, Stanley (1963). "Behavioral Study of Obedience". En *Evergreen.edu* <[http://academic.evergreen.edu/curricular/social\\_dilemmas/fall/Readings/Week\\_06/milgram.pdf](http://academic.evergreen.edu/curricular/social_dilemmas/fall/Readings/Week_06/milgram.pdf)> (9-3-2012).

Quereilhac, Soledad (2007). "El rostro de una escritora". *Revista Teatro* 90: pp. 5-34.

Rodríguez, Anabella (2007). "El arte heterotópico: las vías alternativas del ser". *Dramateatro revista digital* 20. <[http://www.dramateatro.arts.ve/dramateatro.arts.ve\\_respaldo/rasika/rasika\\_0001/elteatro.htm](http://www.dramateatro.arts.ve/dramateatro.arts.ve_respaldo/rasika/rasika_0001/elteatro.htm)> (28-11-2011).

Roffé, Reina (1999). "Entrevista a Griselda Gambaro". *Cuadernos Hispanoamericanos* 588: pp. 111-124.

Schnaith, Nelly (1982). "Imaginar: ¿juego o compromiso? Conversación con Griselda Gambaro". *Quimera* 24: pp. 47-51.

Swedenborg, Emmanuel (2000). *El habitante de dos mundos*. Madrid: Trotta.

Swedenborg, Emmanuel (2002). *Del cielo y del infierno*. Madrid: Siruela.

Zalacaín, Daniel (1980). "El personaje fuera de juego en el teatro de Griselda Gambaro". *Revista de Estudios Hispánicos* 2: pp. 59-71.

## Ilustraciones

Figura 1: tomada del blog *Miscelánea*. <<http://miscelanea-genesis.blogspot.com.es/search?q=super+mario+bros+3+mapa>> (Entrada del 15-7-2010).

Figura 2: tomada de *Silent Hill, Wiki en español*. <[http://es.silenthill.wikia.com/wiki/Midwich\\_Elementary\\_School](http://es.silenthill.wikia.com/wiki/Midwich_Elementary_School)>

Figura 3: tomada del *My Sims 3 Blog*. <<http://mysims3blog.blogspot.com.es/search?q=midwich+elementary+school>> (Entrada del 1-8-2010).

Figura 4: tomada de *Silent Hill, Wiki*. <[http://silenthill.wikia.com/wiki/Brookhaven\\_Hospital](http://silenthill.wikia.com/wiki/Brookhaven_Hospital)>

Figura 5: tomada de "YouTube": *Manhunt 2 gameplay + brutal kill!* <[http://www.youtube.com/watch?v=s\\_d2oXmEeBY](http://www.youtube.com/watch?v=s_d2oXmEeBY)> (minuto 2:13).

Figura 6: tomada de "YouTube": *Shinta juega Manhunt 2 (Demostración)* <[http://www.youtube.com/watch?v=5wqCPNyFh\\_M](http://www.youtube.com/watch?v=5wqCPNyFh_M)> (minuto 9:04).

Figura 7: tomada de "YouTube": *Silent Hill 1-Strategy, Part 3: Midwich Elementary* <<http://www.youtube.com/watch?v=wBweqmwYPxM>> (minuto 0:38).

Figura 8: tomada de "YouTube": *Silent Hill 1 Trailer E3 1998* <<http://www.youtube.com/watch?v=fwan7k3nOzg>> (minuto 1:55).

Figura 9: tomada de "YouTube": *Manhunt 2 PC Sexual Deviants Walkthrough* <<http://www.youtube.com/watch?v=9KMbv-bQdLU>> (minuto 1:44).

Figura 10: tomada de "YouTube": *Shinta juega Manhunt 2 (Demostración)* <[http://www.youtube.com/watch?v=5wqCPNyFh\\_M](http://www.youtube.com/watch?v=5wqCPNyFh_M)> (minuto 12:03).

Figura 11: tomada de "YouTube": *Manhunt 2 PC Sexual Deviants Walkthrough* <<http://www.youtube.com/watch?v=9KMbv-bQdLU>> (minuto 5:31).

Figura 12: tomada de "YouTube": *Silent Hill El Videojuego* <[http://www.youtube.com/watch?v=UhrI\\_oxAurU](http://www.youtube.com/watch?v=UhrI_oxAurU)> (minuto 7:35).

Figura 13: tomada de "YouTube": *Silent Hill 1 Trailer E3 1998* <<http://www.youtube.com/watch?v=fwan7k3nOzg>> (minuto 0:32).

Figura 14: tomada de "YouTube": *Silent Hill El Videojuego* <[http://www.youtube.com/watch?v=UhrI\\_oxAurU](http://www.youtube.com/watch?v=UhrI_oxAurU)> (minuto 7:57).

Figura 15: tomada de "YouTube": *Silent Hill: Shattered Memories -Parte 1* <<http://www.youtube.com/watch?v=Evuy1bCALgl>> (minuto 5:18).

Figura 16: tomada de "YouTube": *Manhunt 2 PC Sexual Deviants Walkthrough* <<http://www.youtube.com/watch?v=9KMbv-bQdLU>> (minuto 3:49).

Figura 17: tomada de "YouTube": *Manhunt 2 PC Sexual Deviants Walkthrough* <<http://www.youtube.com/watch?v=9KMbv-bQdLU>> (minuto 6:01).

Figura 18: tomada de *Wikia*. <<http://images.wikia.com/nintendo/en/images/a/a8/MarioCastle64.png>>.

Figura 19: tomada de *Retrovicio*. <<http://www.retrovicio.org/foro/showthread.php?10255-figura-SAMUS-ARAN-METROID-1986>> (Discusión del foro del 10-6-2010).

Figura 20: tomada de "YouTube": *Silent Hill 3 Maniquí sin cabeza* <<http://www.youtube.com/watch?v=cgGm14fuiV4>> (minuto 0:16).

Figura 21: tomada de la página web de Concha Mayordomo: *Concha Mayordomo*. <<http://conchamayordomo.com/es/node/123>> (Entrada del 3-7-2011).

Figura 22: tomada del blog *Rudax. Feminismos, literatura, arte, cine y política*. <<http://rudaxforever.blogspot.com.es/search?q=nurturant+kitchen>> (Entrada del 6-4-2010).

**Este mismo artículo en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol1n1mayo2012/la-violencia-puesta-en-escena-informacion-para-extranjeros-de-griselda-gambaro>



## **Sobre los autores**

## Sobre los autores

A continuación encontrará información sobre los autores que han publicado en este número:

**Jaime Almansa Sánchez.** Licenciado en Historia por la Universidad Complutense de Madrid, con un máster en Arqueología Pública por el University College London y eterno doctorando, desde 2010 dirige la empresa JAS Arqueología S.L.U. y sus diferentes líneas de trabajo, incluyendo la editorial. Además de ser activista por una arqueología diferente, trabaja como consultor en Etiopía desde 2006.

**María Jesús Bernal Martín.** Licenciada en Filología Hispánica (2007) y en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada (2010). Ha cursado estudios de Filosofía, concretamente, en el área de Estética y Teoría de las Artes. En 2008 completó el Periodo de Docencia del programa de doctorado “Vanguardia y Posvanguardia en España e Hispanoamérica” (Universidad de Salamanca). En esta misma universidad, ha logrado el título de máster “La enseñanza del español como lengua extranjera”. En la actualidad está realizando su investigación principal sobre la cultura material del siglo XIX en el espacio literario español bajo la tutela del Dr. D. Fernando Rodríguez de la Flor Adánez.

**Celia Corral Cañas.** Becaria de Investigación PIRTU por la Junta de Castilla y León (2011) y FPU por el Ministerio de Educación (2011-2015), realiza su tesis doctoral en la Universidad de Salamanca. Ha superado el máster “Literatura Española e Hispanoamericana: estudios avanzados” y el periodo de docencia del doctorado “Vanguardia y Posvanguardia en España e Hispanoamérica. Tradición y rupturas en la literatura hispánica”.

**Daniel Escandell Montiel.** Doctorando en la Universidad de Salamanca con una tesis sobre narrativas digitales, trabaja en el ELElab del Vicerrectorado de Innovación e infraestructuras de esa institución. Ha editado el libro *Best Served Cold: Studies on Revenge* (2010) y participado en volúmenes como *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores* (2011) o *Nuevos hispanismos. Para una crítica del lenguaje dominante* (2012). Ejerce también como crítico de videojuegos en la revista en línea Vandal y es uno de los fundadores de la revista Caracteres.

**Daniel Esparza.** Profesor en el departamento de Estudios Románicos de la Universidad de Olomouc. Ha impartido clases como profesor visitante en las Universidades de Salamanca, Las Palmas de Gran Canaria y Málaga. Ha sido profesor-tutor de Geografía Humana en la UNED y presentado lecturas en la London School of Economics y en la Columbia University de Nueva York. Doctor en Ciencias Políticas, máster en Turismo y licenciado en Filosofía y Letras (Geografía e Historia). Ha publicado tres monografías, dos de ellas relacionadas con el estudio de la identidad, y más de una decena de artículos en revistas europeas y norteamericanas. Colaborador de El País y del Real Instituto Elcano.

**J. Daniel García Martínez.** Máster en Investigación y Docencia de la Lengua y la Literatura en la Universitat Autònoma de Barcelona, es en estos momentos doctorando en Medios

Audiovisuales y comprensión en la Universitat de les Illes Balears. Realizó la edición crítica de *Inés de Castro, Escena Trágico-Lírica* (GES XVIII/Ediciones Amnesia) y ha publicado artículos como "Entre: Entre Categorías anda el juego". Firma también el libro de relatos *Paso a nivel sin barrera*. Es docente en el Colegio Agora Portals International School y examinador de International Baccalaureate A1, EE y B1.

**Vassiliki Gkouni.** Maestra de Educación Primaria y doctoranda en la Universidad Nacional y Kapodistriaca de Atenas en la especialidad de enseñanza de la lengua y la literatura. Sus investigaciones se centran teoría literaria contemporánea, el acercamiento instructivo a la literatura infantil y la implementación de métodos contemporáneos de enseñanza a través de la literatura. En particular, ha participado en programas de investigación sobre biblioterapia, la función de los círculos de lectores en el aula y el uso de la enseñanza diferenciada a través de la literatura.

**Tzina Kalogirou.** Trabaja como profesora asociada en la Facultad de Educación Primaria (Departamento de Humanidades) de la Universidad Nacional y Kapodistriaca de Atenas. Su campo de investigación principal es la Literatura griega contemporánea y la Enseñanza de la literatura. Sus intereses académicos incluyen la lectura y respuesta literaria, la teoría y crítica de la literatura, los usos de la literatura en la educación y las relaciones entre literatura y artes visuales.

**Beatriz Leal Riesco.** Historiadora de arte, es investigadora *free-lance* en los Estados Unidos, desde donde escribe para diversos medios africanistas y es programadora del African Film Festival de Nueva York. Ha publicado múltiples artículos de teoría e historia cinematográfica en revistas tales como *Secuencias. Revista de Historia del Cine, Film-Historia, African Screens, Africaneando o Art-es*, editado libros y organizado seminarios, cursos y eventos centrados en cines minoritarios. Sus intereses se centran el papel de la música en el cine africano contemporáneo y en el papel del cineasta en la construcción de un discurso alternativo propio.

**Sheila Lucas Lastra.** Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca y máster en Gestión de la Documentación por la Universidad Complutense de Madrid. Como profesora de español, ha trabajado en la Universidad de Salamanca y en Escuelas Oficiales de Idiomas de Madrid. Como preparadora de textos, correctora y asesora lingüística, es colaboradora habitual de SGEL desde 2010 y ha intervenido en diversos proyectos para instituciones como la Fundación Instituto Castellano y Leonés de la Lengua o la Real Academia Española.

**Enrique Martín Martín.** Ingeniero informático especializado en la creación de aplicaciones web para bibliotecas. Ha trabajado en el ámbito de la digitalización para crear bibliotecas virtuales en el marco del proyecto Europea gracias a su puesto en la empresa Digibís. Se declara defensor del OpenData y del OpenGovernment.

**Alessandro Mistrorigo.** Actualmente *Visiting Research Fellow* en la Queen Mary University of London, consigue el doctorado en la Universidad Ca' Foscari de Venecia en 2007 especializándose en la poesía española del siglo XX. Es autor de varios artículos publicados en

revistas internacionales y libros colectivos. Su actividad de investigación se dirige principalmente al lenguaje poético contemporáneo en relación con las tecnologías digitales y el elemento de la voz.

**Pau Damià Riera Muñoz.** Pianista, violonchelista y compositor, ha estudiado en el Conservatorio Superior de Música Municipal de Barcelona y en la Escuela Superior de Música de Cataluña (ESMUC). Combina la docencia con la actividad concertística. Ha trabajado junto a figuras como Calixto Bieito, Marc Rosich, Albert Guinovart, Abel Coll y Jordi Faura. Paralelamente, desarrolla su faceta como compositor, muy enfocada hacia el trabajo con medios audiovisuales, habiendo compuesto música para danza y teatro, y colabora habitualmente con la productora de animación 23 Lunes, junto al compositor y director de orquesta Carles Gumí.

**Israel Roncero.** Ha cursado Bellas Artes en la Universidad de Salamanca y el máster en Teoría y Crítica de la Cultura de la Universidad Carlos III. Su tesina versó sobre redes sociales y movimientos contraculturales con el título *La ventana abyecta. Persuasión y seducción en los nuevos espacios (in)materiales. Una aproximación antropológica*. Ha participado como ponente en varios congresos sobre feminismo, analizando el papel de la tecnología en la configuración del deseo y la sexualidad.

**Vega Sánchez Aparicio.** Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Actualmente cursa los estudios de doctorado en Vanguardia y Postvanguardia en España e Hispanoamérica en la misma universidad. Concretamente, realiza su investigación sobre el escritor venezolano Juan Carlos Méndez Guédez.

**Carlos Santos Carretero.** Licenciado en Filología Hebrea y Árabe por la Universidad de Salamanca, está realizando su estudios de posgrado dentro del programa de doctorado de la misma universidad en torno a la literatura apócrifa hebrea. Trabaja como traductor de árabe, hebreo, inglés y español y como redactor en publicaciones electrónicas de ocio y tecnología, como Tallon4 y Ociomedia.

**Eugenio Tisselli.** Ingeniero en Sistemas Computacionales en el TEC de Monterrey, máster en Artes Digitales en la Universidad Pompeu Fabra (titulación de la que ha sido posteriormente profesor y codirector) y doctorando en Z-Node, ha trabajado como investigador asociado en Sony Computer Science Lab (París) y en el proyecto europeo TAGORA. Es miembro del grupo de investigación Hermenia, asociado a la Universitat de Barcelona. Ha llevado a cabo múltiples proyectos artísticos y desarrollado programas, webs y aplicaciones como MIDIPoet o el PAC (Poesía Asistida por Computadora). Como poeta ha publicado también libros como *El drama del lavaplatos*.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol1n1mayo2012/sobre-los-autores>



## **Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital**



<http://revistacaracteres.net>



**Mayo de 2012. Volumen 1, número 1**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol1n1mayo2012/>

### **Contenidos adicionales**

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

**Twitter**

[http://twitter.com/caracteres\\_net](http://twitter.com/caracteres_net)

**Facebook**

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>