José GARCÍA TEMPLADO
(Universidad Complutense)

LA MUJER VIRTUAL Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Estudiaremos dos modelos de mujer —la mujer de acción y la víctima social de intereses espurios—, cuyos itinerarios biográficos les han proporcionado dos maneras diferentes de afrontar su condición femenina. Se trata de darles un protagonismo no excluyente, de manera que no impediría aflorar comentarios o referencias a otros tipos surgidos del complejo social en que se mueven.

1. DOÑA PROEZA.

El zapato de raso, la obra de Paul Claudel (1965), se integra en esa reacción espiritualista cristiana que se inició dentro del naturalismo y también en el simbolismo, como contrapeso a los poetas malditos. Hago esta estimación porque genera y acentúa la esencia del conflicto nuclear del drama: los amores imposibles de Dª Proeza y D. Rodrigo.

Dice Sklovski (1971) que una de las formas más directas y simples de caracterización es la nomenclatura. La distribución de nombres puede ser un preanuncio del temperamento y carácter de los personajes, aunque sólo sea un instrumento en manos del autor, no un principio indefectible. Lo usa, por ejemplo García Lorca en *La casa de Bernarda Alba* y lo utiliza Claudel en esta pieza. Lo hace elevando a la categoría de nombre propio los nombres de una acción, un arte y una metáfora simbólica: Doña Proeza, Doña Música y Doña Siete Espadas. Esta elevación categorial de la nomenclatura está proponiendo unos tipos definidos de mujer, tipos de mujeres ideales quizá inalcanzables. En cada caso, una mujer virtual, cuyo perfil absoluto no se corresponde con la realidad.

1.1. El nombre de Doña Proeza connota inmediatamente un personaje de acción que ha de realizar conquistas o triunfos bélicos para coronar causas nobles[1]. Concibe, por tanto, a la mujer como el brazo armado o el instrumento milagroso, algo así como Juana de Arco, que, en un sistema mítico actancial (Greimas, 1976), encarnaría el Sujeto que ha de conseguir un Objeto trascendente. Sin embargo, su personalidad no es tan simple. Probablemente por eso, Claudel le da también el nombre de Doña Maravilla.

El verdadero conflicto íntimo de Doña Proeza no tiene que ver con acciones bélicas, sino con la pasión amorosa. Un amor sobre el que pesa un interdicto de honor, un amor platónico, cuya fuerza cautiva su alma y la hace navegar en la ambigüedad de su dedicación. Confiesa pertenecer a Don Rodrigo en cuerpo y alma, pero su escarceo pasional se ha reducido a un beso en la lejanía.

1.2. Paul Claudel encabeza la "Obertura" de su obra con una bella advertencia, casi un axioma: "El orden es el placer de la razón, el desorden es la delicia de la imaginación". Preanuncia así lo que el ANUNCIADOR, al final de la Obertura, sintetiza:

> *La escena de este drama es el mundo, y muy especialmente España a fines del siglo XVI, a no ser que se trate de principios del XVII. El autor se ha permitido estrujar los países y las épocas, lo mismo que a cierta distancia varias cadenas montañosas separadas forman un único horizonte.*

Los avances técnicos que se han ido incorporando al teatro, así como la imaginación del espectador, han hecho posible que una obra tan compleja como *El zapato de raso*, se escribiera sin perder de vista su puesta en escena. No conozco la versión original, pero su complejidad no disminuye tras la adaptación que Claudel hizo para su montaje, en colaboración con Jean Louis Barrault. La adaptación no iba dirigida a eliminar los elementos técnicos, sino a aproximar la pieza al tiempo de representación convencional. La acumulación de acontecimientos exige una rápida acumulación de imágenes gráficas y sonoras que se expresan en las acotaciones. Los cambios de luz, por ejemplo, pueden dar aspecto sepulcral a la personificación de LAS ESPINAS y al Ángel de la Guarda, en su escena con Doña Proeza (Esc. XII), que aparece y desaparece en lugares distintos. Se indica que la realización de esta escena se hará de forma que recuerde "El combate contra el Ángel" de Delacroix.

[1] Se correspondería con el tipo positivo que Schnitzler (1996) denomina Héroe en su ensayo

Las nuevas tecnologías pondrán al alcance incluso del teatro alternativo el montaje de piezas como ésta, sólo posible, hasta ahora, en los teatros de grandes recursos técnicos.

1.3. Doña Proeza está concebida como una mujer ideal, difícil de imaginar realmente. Es una mujer virtual, un arquetipo del que ella misma duda. El espíritu de la acción que todos han visto en ella está justificado por los hechos heroicos realizados y su voluntad de sacrificio, que la obliga a casarse con Don Camilo a fin de dominar su voluntad y conseguir que en Mogador siga enarbolada la bandera española.

De hecho, en la concepción de Claudel ha pesado la idea de autonomía del personaje con respecto al autor. Entre las posiciones de Unamuno, contra quien se rebela el protagonista de *Niebla* y la de Pirandello, que crea "seis personajes en busca de autor" que plasme su realidad dramática, Claudel da vida al ANUNCIADOR, que prepara la acción dando vida a su vez con su anuncio a las *dramatis personae*. Como él dice (Parte II, Jornada III, Esc. I):

> *Qué horroroso lo que me pasa. Por eso no he podido ser pintor. Mis personajes empezaban a existir de pronto, antes de que los hubiera terminado. Mirad.*
>
> *(Dibuja con una tiza en la espalda del Regidor.)*
>
> *Si pinto un perro, no le he terminado el trasero y ya empieza a menear la cola. Siempre se escapa con tres patas, sin esperar a la cabeza.*
>
> *(En efecto, el REGIDOR se va. El ANUNCIADOR hace un gesto y tira la tiza hacia el público)*

Lo que el ANUNCIADOR está denunciando es lo que hoy conocemos como realidad virtual, creación que las nuevas tecnologías han solucionado con el perfeccionamiento de la robótica. Sin embargo, sólo se considera así, si su semejanza con seres vivos es capaz de confundir.

La mujer virtual que Doña Proeza es, se debe a haberse concebido como una mujer ideal, con una fortaleza de alma que la hace capaz de sobreponerse a la terrible tentación de ser mujer y resignarse a no ser mas que la cruz del hombre amado. Como recoge Greimas (1990, 437), la existencia virtual, en este caso de Doña Proeza, es una existencia *in absentia*. En un momento dado, ni siquiera ella se reconoce, en esa virtualización que de ella hacen don Pelayo, el Rey y el Ángel de la Guarda, que basa tal virtualización en el ser necesario que es para la existencia de Don Rodrigo.

"El espíritu de la palabra y el espíritu de la acción".

"Una sola palabra y me quedo" será la frase clave que repetirá reiteradamente al final de la escena. Antes, cuando, en señal de entrega, le ofrece su mano derecha, lo hace ayudándose simbólicamente con la izquierda. A la vista del anillo que porta, que ella le invita a quitárselo, él no ve sólo el anillo de don Pelayo y del renegado Ochailí, sino el anillo de Dios. Y confiesa: "No puedo hacerlo". Los negros que Ochailí mandó para escoltar a Doña Proeza la arrastran fuera, mientras que la niña, la hija que ha tenido en este segundo matrimonio, se abraza a Don Rodrigo, entre el tumulto general que se organiza.

En el Epílogo, se confirma la muerte de doña Proeza, de esa mujer virtual, conformada por unos principios a los que entregó su vida. En realidad era una fortaleza inexistente, ya que la decisión que la mantuvo en esa tesitura fue de don Rodrigo, no suya. Ella había renunciado a su sacrificio en pro del amor.

Las complejas motivaciones de la conducta de ambos se apoyan en una remembranza caótica de símbolos y acciones, representadas en procesos paralelos de posibles monólogos interiores. Sólo la ayuda de las nuevas tecnologías puede manifestarlos sin que la serenidad dramática de sus actitudes, prevista para su interpretación, se rompa.

2. MARGARITA.

Desde el punto de vista biográfico, Margarita es tratada y perseguida como una encarnación del mal, cuando está claro que la causa de su tragedia es la bondad, la disposición al amor de su alma adolescente. La dureza de la represión social de su pecado es la causa de todos sus males. Sólo actúa como instrumento del mal.

2.1. Es evidente que la Margarita a la que me refiero es la adolescente amante de Fausto, que ya figura como personaje anónimo en la edición del *Faustbuch* de Nicholas Pfitzer (1674). Es un personaje suficientemente conocido. Figura entre *Las mujeres de Goethe* (Bravo Morata, s.n.) que tienen un referente real. Si los caracteres específicos que pueden descubrirse en Margarita se han podido inspirar en una existencia auténtica, su concepción global como personaje, dentro de la ficción, es virtual.

Independientemente del verismo que la figura de Margarita inspira, moviéndose en un entorno espacio-temporal concreto, en la estructura profunda del

conflicto general, analizada a través del modelo actancial mítico de Greimas (1976), Margarita es un Adyuvante para la consecución del Objeto: la condenación de Fausto. Los valores inmanentes de su personalidad van a constituir una realidad virtual al ser instrumentalizados por Mefisto, Sujeto del modelo actancial.

2.2. La figura de Fausto tiene una personalidad renacentista. Consideramos constituido el mito a partir de *La trágica historia del Doctor Fausto* de Marlow, colofón de la etapa mitoide (Wats, 1954) iniciada con el *Faustbuch* editado por Johan Spiess[2] en 1587. Cuando Fausto se siente capaz de conseguir cuanto desea, por su pacto con el demonio, no se considera, sin embargo, satisfecho con la oferta de Mefisto, que le otorga riquezas y placeres sin límite. Las inquietudes del humanista que en él hay exigen dominar los saberes ocultos que le harían doblegar voluntades y hasta doblegar la misma naturaleza. No es que renuncie a los placeres y riquezas, por supuesto que los desea, es que necesita consumar sus ansias de saber y experimentar antes que nada y ese pacto con el demonio es su oportunidad.

Fausto ha encontrado en Margarita su Helena, como auguró Mefisto, la ha convertido en una mujer virtual en su conciencia, una mujer que no se corresponde con la inocencia virginal de Margarita, la mujer real.

2.3. La figura de Margarita es una creación de Goethe. No está en el *Ur-Faustbuch*, aunque sí Helena de Troya. El libro, pese a que se ha considerado una pieza medieval, se recopiló a finales del siglo XV, el Pórtico del Renacimiento, cuando los nombres clásicos no constituían citas exóticas. La adolescente a la que hace referencia Pfitzer, cuya seducción se une al cúmulo de historias fantásticas del periodo mitoide, alcanzará con Margarita la categoría de protagonista, pasará de un episodio intranscendente a figura central del drama. Goethe fortalece esa relación con una pasión amorosa profunda, que toca al propio Fausto. Ni la edición de Spiess, ni la obra de Marlow la contemplan, pero su figura se asoció para siempre al mito.

[2] Apareció una versión en castellano del siglo XVI como libro anónimo, bajo el título de *Historia von Dr. Johann Fausten*, que ha reeditado Juan José del Solar (1994).

3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

En otro lugar he tratado de la adaptabilidad del mito (García Templado, 2002). Si el mito sigue representando un pensamiento colectivo, logra adaptarse a las circunstancias nuevas. En el mundo de McLuhan, el arraigo de las nuevas tecnologías es inevitable. Constituirá una nueva forma de ver el mito, sin que su fundamento se haya alterado.

Hasta ahora sólo he insinuado o dejado abierta la posible utilización de las nuevas tecnologías para mejorar los procesos semióticos que fundamenten motivaciones, fusiones, contradicciones, guías de interpretación, indicios lógicos, descubrimiento de incoherencias o concurrencias imposibles. En general estaban inspiradas en similares soluciones incluidas en el montaje de *Fausto 3.0*.

La Fura dels Baus concibió el *Fausto* de Goethe inmerso en una realidad que ellos identifican con *la aldea / universo global*. Un universo que el ordenador ha atravesado o transido en todas direcciones, que ha conectado lo más profundo y lo más elevado, lo abigarrado y lo desierto, que ha roto las fronteras del ser y la nada y ha conjugado entidades afines, contrarias y contradictorias. Un universo en el que Fausto no necesita los conjuros para invocar el Espíritu de la Tierra, le basta el Explorer de Internet.

El gabinete de trabajo de Fausto está equipado con un complejo ordenador que domina los elementos multimedia con los que opera. La decoración está integrada en diversas pantallas superpuestas y seccionadas, grandes, medianas y pequeñas, que pueden movilizarse para dar paso a los elementos de utilería que configuran cada escena. Las reflexiones del Doctor se producen no hablando consigo mismo, sino con el ordenador. Teclea las frases que piensa y aparecen en la gran pantalla, escoradas, borradas y sustituidas por las siguientes: “En el principio fue el verbo”... “En el principio fue la energía”... ... “En el principio fue la acción”.

El motivo por el que invoca a las fuerzas del más allá no es sólo por su deseo de saber, también por su incapacidad para computar la información que “se multiplica, se multiplica como un virus”.

La actualización del drama de Goethe afecta al texto, a la secuencia de situaciones dramáticas y a la fusión o supresión de algunas escenas. No obstante, los personajes básicos y gran parte de los secundarios del original permanecen. Los referentes truecan las palabras de las réplicas. Cuando el Estudiante que quiere la tutela

del Dr. Fausto, por ejemplo, muestra el prestigio del Doctor con su deseo de ser tutelado por él, se expresa en estos términos:

> *ESTUDIANTE.- Os ruego que me aceptéis entre los vuestros. Vengo con toda mi buena voluntad, una aceptable cantidad de dinero y sangre joven y sana. Mi madre no quería que me fuera, pero quiero estudiar algo de Leyes.*

El encuentro no se realiza con Fausto, sino con Mefistófeles, que ha tomado su vez. Aunque el Estudiante lo ignora, en la versión de La Fura, Fausto está presente y Mefisto hace apartes hacia él. El Estudiante, el micromundo que dice Mefisto, se expresa en estos términos:

> *... me siento perdido en la ceguera de mi estulticia. Vengo preparado, traigo la visa oro que me dio mi madre, mi mascota Tamagochi, el maletín del perfecto intelectual y del mundo perfecto y pluscuamperfecto.*
> *- Estadísticamente, el mundo es suyo.*
> *-Es verdad, es verdad. Ahora hago un curso de catalán informático.*

3.1. La pieza clave del drama romántico de Goethe, *Fausto I*, es Margarita. Tras la escena en casa de la Bruja, Goethe hace que los futuros amantes se crucen en la calle y queden fascinados el uno por el otro. La predicción o admonición que Mefistófeles le hizo por querer conseguir el canon de belleza femenino para su idilio, se cumple aquí:

> *MEFISTO.- ... Con esta bebida en el cuerpo, verás pronto a Helena encarnada en cada mujer.*

Margarita encarnará así una virtual Helena. Se supone que todavía en casa de la Bruja, ese concepto de la virtualidad de Helena está tratado en las palabras y en la plástica del circuito cerrado de La Fura. Una mujer alta, con atuendo especial –botas/coturno, salto de plumas, *body* de cuero, etc.-, se divisa a lo lejos sobre una plataforma que se aproxima. Al llegar a primer plano, toma presencia real. Comprobamos que se trata de un *dragqueen* que proclama sus excelencias:

> *- Soy la mujer ideal, irreal, ingüinal (sic), interactiva. Je suis la plus belle... la femme... el poder de la sabiduría... Si quieres ser sabio, kiss me, Fausto, kiss me.*

La escena callejera en la que se conocen los amantes, se produce aquí en una discoteca, con luces psicodélicas y música atronadora, mientras el *disk-jockey* ordena por los altavoces:

- ¡Amigo, busca tu Helena!

Todas las mujeres que pululan y bailan por la discoteca parecen la misma. Una peluca rubia las unifica. Fausto entra en la escena y cuando se dirige a una de ellas, ésta le advierte,

- El arte nuevo y viejo es una fantasmagoría de los sentidos.

Se quita la peluca y es Mefistófeles. La virtualidad de esa mujer ideal queda patente. Cuando todos se marchan, una chica se acerca a Fausto y le pide fuego. Queda fascinado por su belleza y, recíprocamente, también ella. Es Margarita. Confía sus sentimientos a su vecina Marta, en realidad, un instrumento en manos de Mefisto. La escena de las confidencias en casa de Marta se simultanea con la escena entre Mefisto y Fausto, una prolongación de la del Gabinete, tal y como ocurrió con la del bar y la de la discoteca, en una dialéctica que subordina estas acciones parciales al pacto con el demonio, a través de las transacciones con el diablo, Mefistófeles.

La escena de la seducción busca su espacio en una metáfora, en directo: una gran red, que pende del techo (el puente del telar), con dos cuerpos. Cuando la seducción se ha consumado, en una especie de juego en el aire, dentro de la gran red, Margarita y Fausto acaban en la parte en la que Mefisto está con Marta. Se interpreta que Margarita cayó en las redes de Fausto y todos en las de Mefistófeles.

3.2. Los grandes males que sobrevienen a Margarita tienen como causa su caída por la pendiente del mal. Su madre muere, para ella accidentalmente, pero estaba prevista por Mefistófeles. También su hermano fenece a manos de Fausto/Mefistófeles. Y, se añade finalmente, su deshonor y la pérdida de su hijo. Todo ello la lleva a la terrible sentencia del Tribunal, la lleva a la situación límite de la condena a muerte. Es la culminación del último despropósito de un fatídico fin que el romanticismo apasionado de Goethe intenta arreglar más allá del último trance: el amor podrá torcer los designios de la predestinación.

En la pieza de Goethe, Fausto intenta liberar a Margarita, pero ella misma renuncia a su libertad, porque sería víctima de las costumbres bárbaras/bávaras. No escaparía de la persecución social y acabaría en una lapidación multitudinaria. Su deseo de vivir y amar lucha contra su convicción de que la sentencia se cumplirá y contra su sentimiento de culpabilidad.

La Fura expresa esta intrincada situación anímica con una especie de danza espacial de Margarita atrapada, sujeta por una cadena, tirante similar al del ejercicio del

puenting, que la eleva cada vez que, en cualquier dirección, intenta atravesar los límites de su conciencia.

Mefisto pretende que la abandone a su suerte con el argumento de que "ya está condenada", pero una voz de ultratumba — "¡Está salvada!" — lo contradice.

3.3. La Fura dels Baus no reduce su adaptación a la "Parte I" de *Fausto*. Con la crudeza que en ellos es habitual, Margarita aparece víctima de un entorno disoluto que la transforma en un instrumento útil al diablo. La lucha interna, la batalla maniquea entre el Ángel Malo y el Ángel Bueno, que Goethe plantea con múltiples recursos, para buscar una justificación del final que tiene previsto de la salvación de Fausto, La Fura la simplifica con un videojuego en el que los contendientes visten sus atuendos distintivos.

La Fura sintetiza el largo proceso goethiano con ayuda de las nuevas tecnologías, combinando la presencia escénica de los actores con las imágenes de las pantallas dominadas por el ordenador y proyecciones sobre los demás elementos, proyecciones que producen holografías simbólicas o imágenes que informan o, simplemente, llevan a un caos al que intentamos encontrar sentido.

Fausto se suicida ante la pérdida de Margarita, que desaparece elevada simbólicamente por la cadena en la que está atrapada. La ciencia y la magia (Mefisto), lo devuelven a la vida, encarnado en el Homúnculo que logra Wagner, su criado. Tras él desfilan personajes como Helena, que ha tenido una breve intervención, Valentín, el hermano de Margarita, Marta, Mefisto y la propia Margarita. Cuando la escena se estabiliza, Fausto sigue atrapado en su camilla, en posición vertical, y Margarita, iluminada bajo un simbólico dosel, se identifica como la Iglesia. Fausto menciona la soledad, oscuridad y abandono en que se encuentra, pero las palabras de Margarita parece que lo conducen hacia un resplandor que aprecia al final del túnel. Cuando lo percibe abiertamente, exclama: "¡Detente, instante, eres tan bello!".

Ha pronunciado la frase clave que denota haber encontrado la belleza absoluta, pero también su decisión de entregar su alma, según el pacto. Sin embargo, Mefisto se ha retirado vencido y en una eclosión caótica, la camilla voltea acelerándose, mientras cientos, miles de cabezas iluminadas de Fausto vienen hacia nosotros como una lluvia de aerolitos, al tiempo que suena un Gloria, sobre esa apoteosis del *power point*.

Referencias bibliográficas

CLAUDEL, P. (1965). *El zapato de raso*. Madrid: Editora Nacional.

DUQUE DE ALBA (1998). «Prólogo» a *Fausto* de Goethe.

GARCÍA TEMPLADO, J. (2002). «La inmarcesible adaptabilidad del mito», en *En torno al mito. Homenaje a la profesora Mª Dolores de Asís*. Madrid: Dto. De Filología III. Ftad. De CC. de la Información, U.C.M.

GOETHE, W. (1998). *Fausto*. Madrid: Espasa Calpe.

GOLDMANN, L. (1972). «Estructura: Realidad humana y concepto metodológico», en Mackeys y Donato (eds.)

GREIMAS, A. J. (1976). *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.

___ (1990). *Semiótica*. Madrid: Gredos.

HELBO, A. y otros (1978). *Semiología de la representación. Teatro, Televisión, Comic.* Barcelona: Gustavo Gili.

MACKEYS, R. y DONATO, E. (1972). *Los lenguajes críticos y las ciencias del hombre.* Barcelona: Barral.

SALMERÓN, M. (1998). «Introducción» a *Fausto* de Goethe.

SCHNITZLER, A. (1996). *La Ronde. Anatol. Ensayos y aforismos.* Madrid: Cátedra.

SKLOVSKI, V. (1971). *Sobre la prosa literaria*. Barcelona: Planeta.

SOLER, J.J., ed. (1994). *Historia von Doctor Johann Fausten / Anónimo del siglo XVI.* Madrid: Siruela.

WATS, A. (1954). *Myth and Ritual Christianity*. Macmillan.