

## La encenación del Tenorio: de la tramoya a la cibernética



**Ester Abreu Vieira de Oliveira**

Trabajar como antaño es condenarse al anacronismo, ignorar la tecnología es dormir en la ignorancia, y confiar en un teatro exclusivamente discursivo es hacer el ridículo, decía hace once años Agustín Iglesias.  
Margarita Almela

La contradicción es un efecto del arte postmoderno. Ese arte revaloriza críticamente el pasado y con éste dialoga irónicamente de ahí el título propuesto de un pasado a la posmodernidad.

Si el título propone, por un lado, una contradicción, por otro lado, la obra *corpus* de este estudio trae algo nuevo por medio de elementos paródicos intertextuales, rupturas de fronteras en la variedad de nivel de géneros y la desmitificación e ironía en la idealización del mito del Tenorio.

La vuelta al pasado que plantea no es para recuperarlo con nostalgia, sino para repensar paródicamente la teatralidad en el teatro y la permanencia de la filosofía donjuanesca en el arte dramático. Todo ello nos lleva a pensar que el Tenorio que presenta es un personaje/o un mito posmoderno.

### *Mass media y el Tenorio*

Los proyectos multimedia, mediante textos, imágenes, sonidos, vienen difundiendo la producción literaria no sólo en nuestro propio país como en los de los demás.

Las computadoras invaden nuestros hogares. Nos ponemos en contactos con el mundo, como hizo la radio en toda la mitad del siglo XX.

Los kimultimedia nos ofrecen una interacción mucho más amplia que la radio y la televisión nos ha propiciado, pues la achica, haciéndola íntima a través del navegador.

Aprovechando los recursos de la tecnología, Dante Medina<sup>1</sup>, con personajes de juegos de video, hace renacer al mito de Don Juan y ofrece a los espectadores un nuevo tipo de tramoya, ahora construido a base de mecanismos virtuales.

El tema de don Juan pone en acción a un personaje de la literatura y del arte que se hace mito con muchas características: amante, burlador, calavera, anarquista y arquetipo. Es uno de los tópicos bastante explorados en la Cultura Moderna de Occidente y los novelistas, dramaturgos, pintores, compositores y poetas destacan en sus creaciones, de alguna manera, uno de sus aspectos o uno de los motivos recurrentes que lo conforman.

Afloreó ese mito del seductor de mujeres en la literatura española, en el siglo XVII, concretizado en Don Juan Tenorio, personaje de Tirso de Molina de su obra *El Burlador de Sevilla y Convidado de Piedra*.

Posiblemente, esa obra se generó en Sevilla, cuando su creador se preparaba para un viaje transatlántico hacia Santo Domingo. Luego aparecerá en los teatros de corrales, con todas sus incomodidades, donde se echará mano de la tramoya o de los *pescates* para reafirmar toda su teatralidad.

Acogido el tema por la mayoría de los países europeos, que lo adoptaron y se apropiaron de su teatralidad para darle un tono local (distinto de la constitución de su origen), se adaptó a cada pueblo y época.

Como el mito es maleable, se lo coloca en varios códigos. Así, con el paso del tiempo y la evolución cultural, lo llevan al cine, "el séptimo arte", siendo una de las últimas representaciones cinematográfica *Don Juan de Marco*, en donde se observa una intertextualidad con la obra de Tirso, pero mucho más con la de Lord Jorge Byron.

Sin embargo, no abandona ese mito el teatro, ambiente que le es peculiar, y para él

---

<sup>1</sup> Dante Medina nació en 1954 (Jalisco, México), profesor en la Universidad de Guadalajara - México, ensayista, poeta, dramaturgo, periodista del *Siglo 21*, ganó, por dos veces, premios de Casas de América, y tiene obras traducidas al inglés, francés, rumano y hebreo. Es miembro y presidente de la Fundación Cultural don Juan.

vuelve en la obra dramática *Yo soy don Juan para servir a usted. Tramodia en tres actos* (1996), por medio del mundo virtual de la cibernética, en manos de Dante Medina, que se ha dedicado a investigar las apariciones de Don Juan en las artes y ha llegado a reunir más de seis mil referencias.

Esa obra está dividida en tres actos, titulados. El primer es: *Mitad Tragedia*, el segundo, *Mitad Comedia* y el tercero, *Mitad Tramoya*. Trae un prólogo de Dulce Ma. Zúñiga, una lista de los personajes y los créditos de la puesta en escena en el Teatro de Guadalajara del IMSS en el día 26 de septiembre de 1996.

Medina procuró contestar la eternidad teatral de Don Juan uniendo los personajes del video del juego de la Nintendo<sup>2</sup> a los personajes creados por Tirso de Molina y desarrollados por otros escritores a la muñeca Barbie, una de las más conocidas en la actualidad,. De esa manera relaciona los personajes: DON JUAN, galán español del siglo XVII; MARIO BROS, su criado; LUIGI, amigo de Mario BROS; DÓCTOR, padre de Don Juan; DOÑA INÉS, joven bailarina; ELVIRA, viuda de nacimiento; LOLITA, chava superalliviada; ANA, valemadrística permanente; BARBIE, la de las muñecas; NIÑA, es una infante que admira a don Juan y LA ESTATUA DEL GOBERNADOR.

Con las obras del pasado, ese escritor destaca la figura del héroe. Valora aventuras de seducciones, como también otros aspectos temáticos constante en las representaciones de don Juan, como lo sobrenatural y la cena, uniendo, en su parodia, el mito antiguo con el héroe del juego del video de una manera original.

Esa reelaboración sirve a Medina para reflexionar críticamente y hacer un retorno nostálgico hacia el siglo XIX, poniendo una niña cariñosa y enamorada de Don Juan. En ello está el papel predominante de la ironía de la postmodernidad pues repiensa sobre la función

---

<sup>2</sup> Nintendo es el primer juego de televisión de Shigeru Miyamoto. Para ese video game, Miyamoto se basó en las aventuras de Popeye. Perdidos los derechos, creó el Donkey Kong, cuya estrella era Jumpman. Luego, se verificó que ese personaje tenía una semejanza con el director de la Nintendo en Nueva York, Mario Segali, y eso llevó a la alteración del hombre para "Mario". Ese personaje, el gordito héroe fontanero italiano, desde su surgimiento lleva una gorra que le sujeta los cabellos, durante sus saltos, bigote que disfraza su gran nariz, mono (enterito, overo) azul y camisa roja, y tiene un amigo italiano, Luigi. Los dos salen en aventuras para rescatar la princesa Toadstool, capturada por fuerzas malignas...

de la obra, del mito y del juego, reflexiona la historia textualizándola en las referencias paródicas y/o citas y reduciendo el sobrenatural, elemento trágico en Tirso, en comedia. Lo trágico cómico del mito sirve al autor para hacer una crítica de la sociedad actual consumista y subordinada a la cultura americana, para apuntar una cierta semejanza de artificios entre las tramoyas de envíos de rayos y centellas del pasado y los efectos que la cibernética nos ofrece, para señalar la diferencia entre el arte, el personaje, y la vida, el hombre de carne y hueso, para mostrar el cambio de costumbres y el futuro predominio de la cibernética sobre la teatralidad. Ello se afirma en el cierre de la obra, antes del telón final:

DOÑA INÉS – (*Desesperada. Como La Llorona*) ¡Una vez más, Don Juan! ¡Una vez más! (*Aparece el Doctor. Alienado total. Sucio, indigente*).

DÓKTOR – (*Más loco que nunca. Trágico.*) ¡Mi hijo! ¡Mi hermoso hijo! ¡Mi efímero hijo!

NIÑA – (*Gritando de regreso por otra fila otra vez en el público*). Chicles, chicles, no sean gachos, compren chicles, ya se echaron toda la obra con la boca abierta sin un chicle. ¡Chicles, chicles!

*(En gran volumen, con Don Juan en el escenario, solo, caminando sin rumbo, terriblemente viejo, se oye el sonido, alto, del final del Super Nintendo, cuando se rescata a la princesa. Las luces comienzan a comerse a Don Juan y el Super Nintendo crece furiosamente).* (p. 100)

Dante Medina deforma la leyenda, mezclando trajes y cambiando modales:

- Los de don Juan, que a principio usa ropas del siglo XVII, llevando capa y espada, a principio bravucón, pisando fuerte, como podría ser representado el personaje de Tirso, lo presenta al final, humilde y de voz cansada.

- Los del fontanero Mario Bros, los modifica poniéndole delgadito, relleno con trapos su traje para que parezca gordito como el fontanero de la Nintendo, llevando gafas y con una nueva profesión, la de "Técnico en computación virtuoso". A principio, aunque sigue llevando la cachucha y el overol que lo identifican, lo presenta tuerto y con la falta de una mano. Al final, le cambia su traje, poniéndole una corbata, le elimina los impedimentos físicos y lo pone a caminar como persona.

- Los del hermano de Mario, Luigi, que nos acuerda Ciutti del *Don Juan Tenorio* de Zorrilla, es su amigo, según el autor (p. 15), "una especie de prótesis de Mario Bros", tiene acento italiano y habla mexicano neto "cuando se descuida".

- Los de la una periodista cultural, Lolita, muy moderna y de modales muy poco convencionales.

- Y los de la muñeca Barbie, narcisística, un poco idiota, prostituta gringa y cursi, preocupada en la "vacuna" y al pago adelantado, haciendo crítica al invento japonés de la Super Nintendo, fue rechazada por Don Juan que muy mediterráneo le dice: "Nunca he cogido con condón. Y tú *amore mío*, eres de plástico. (Acciona una válvula y la Barbie se desinfla y cae, sin aire, al suelo. Muy seguro de sí mismo.). Ah, qué gran conocedor soy de mujeres [...]".

Éstas, auxiliares en la modificación de los personajes, presentados por Tirso y otras obras como la de Molière, se unen a doña Inés, doña Elvira, ana (con letra minúscula) y a la Estatua del Comendador, personajes casi constantes en las obras de teatro de tema donjuanesco.

El autor modifica, aun, el escenario, modernizándolo y poniendo presentes dos computadoras. Al unir la literatura (arte de elite) con la cultura de masa, Dante encaja su obra en la posmodernidad.

Al fin, conocedor de los temas recurrentes del mito de don Juan, Dante Medina toma a los personajes consabidos que aparecen en las obras que ponen en destaque el donjuanismo, los pone en el mundo actual. Traslada la historia de Sevilla a Guadalajara, Jalisco, México y dispone un hilo conductor de la acción de la seducción en la escena, en la figura virtual de los muñecos de Super Nintendo, y hace con que Mario Bros, desde una computadora, haga revivir el mito con los varios rasgos que fue adquiriendo a lo largo de los siglos. Lo trágico del aparecimiento de la Estatua del Comendador, que el dramaturgo cambia de epíteto para "Gobernador", producida en el pasado por los efectos de la tramoya, mientras en *El don Juan para servir a usted*, por medio de "los artificios de Mario BROS" en la computadora, se hace una farsa, como propone el autor en la didascalía: "(Rompiendo la puerta impaciente y molesta. Gritando con voz de trueno [...] (reclamando a voces) ¿Y YO? ¿A QUÉ HORAS YO? TENGO ETERNIDADES ESPERANDO ¿POR QUÉ NADIE ME ABRIÓ ESTA MALDITA PUERTA? (p. 99). Luego se vuelve al estado humano, dejando su papel de artista exclama: "¡Toda la función ahí atrás con este pinche traje, ah, ah!". Con ese cambio se deshace la magia del teatro.

Don Juan, que asumió durante las escenas anteriores su condición de personaje dramático, conoce su historia, domina, completamente, su arte de seducción, discute a la manera unamoniense con el creador, su padre, el psiquiatra Doctor: "¿De dónde sacan que yo puedo morir? [...] Sí, ya sé, la estatua, el comendador, el fuego del infierno, ultratumba que viene a castigarme por mis excesos carnales, como si yo no supiera que el cielo se divierte con mis truculencias de teatro". (p. 52). Sin embargo sabe que sólo hay un castigo para que se quede atrapado en un teatro para la eternidad y eso lo confirmará Mario Bros a la pregunta de Don Juan "¿Y yo qué voy a hacer?" [...] "Tú eres un personaje de teatro. Supongo que te quedarás aquí hasta mañana, yo qué sé... Mi horario terminó... (*Sigue apagando computadores y reguladores. Menos luz aún sobre Don Juan*)" (p. 52). Pero antes de caer el telón final se ve a Don Juan viejo en el escenario y se oye el sonido del final del Super Nintendo, cuando se rescata a la princesa. "las luces comienzan a comerse a don Juan y el Super Nintendo crece furiosamente"

### **La obra dramática**

El teatro es un género literario que presenta a unos personajes en acción que, por medio de diálogos, se construyen y se desarrollan en un espacio en las relaciones entre lector (espectador), obra y autor, llevando a cabo por una lectura hecha por un director que, por su vez, es un lector de la obra.

El desarrollo de la puesta en escena del teatro español, que corresponde al periodo de la contrarreforma, son ejemplos "los corrales", que consistían en improvisados tablados de poca resistencia y corta vida, constituidos por cofradías como manera de obtener beneficios para sus trabajos de beneficencia. (Arróniz, 1977: 22-23)

Esas fuentes de recursos de asistencia social de las entidades particulares pasan a interesar al Estado, en el siglo XVI, que cimienta la asistencia social, ordenando el aprovechamiento de una parte de la suma obtenida a los hospitales, volviéndose éstos los promotores del teatro de este siglo y del siguiente tanto en la Corte, como en algunas provincias y ultramar, Perú y México, principalmente.

En el siglo XVII nace un nuevo teatro que lleva en cuenta dos tipos de comedia, llevándose en cuenta el aspecto escenográfico. Una la que necesita de maquinaria y aparato

escénico, de trajes especiales de época, de temas principalmente sacados de vida de santos, y aquéllas que representaban escenas de la vida diaria, que exigían una simple indumentaria. En el *Burlador* hay los dos aspectos de escenografía. Uno el de "capa y espada", cuando actúa el joven en sus conquistas donjuanescas, burlando de hombres y mujeres, no necesita mucho aparato escénico, y el otro el que se hace presente la estatua del comendador, que con ruidos y fuego tira a quien le dio muerte y le deshonoró a la tierra en medio de fuego, utiliza recursos escenográficos, que le proporcionan la tramoya.

La tramoya, según Arróniz (1990: 208) era:

[...] la representación de la realidad – paisaje, ciudad, castillo – metamorfoseada por los sortilegios de la luz artificial y de la perspectiva.

[...] se trataba de resolver por medios mecánicos las relaciones, otrora sencillas y cercanas, del escenario múltiple), era objeto de burlona crítica, cada vez más acentuada [...]

Como, mediante apropiación de lo que dijo Kant, cada obra de arte establece un relacionamiento especial con el tiempo, en el escenario del tercer acto, "Mitad tramoya", en la cocina de Don Juan, hay horno microondas y toda especie de modernidad que ofrece el fin del siglo XX, mientras en el comedor, el estilo es del siglo XIX, dos sillas elegantes, chimenea y vajilla de plata. El día es 01 de noviembre, día en que Don Juan se quedará atrapado al teatro cuando caiga el telón. Mario BROS, desde el plan más elevado del escenario, de hacer envidia a los directores del siglo XVII, unos andamios cinematográficos, donde abundaban cables sueltos que con sus chispas daban señales de vida cibernética, consulta la computadora para saber una receta para la comida que haría don Juan y busca en la Internet variadas recetas hasta llegar a una de Freud. Y en la sección de Jung Food, la receta de "La Salsa Narciso" le va a gustar a don Juan.

Así, de la escenografía del siglo XVII, con la utilización de la tramoya que consistía, como explica Arróniz (1977:166-167), de un "catafalco en forma de pirámide invertida, manejada en el vértice inferior (seguramente hundido en un tablado) por unas cuerdas, que lo hacían revolverse, y presentar al público, las diferentes caras de la pirámide", pasan a actuar los artistas en un escenario en que hay una ciudad (Guadalajara) construida por módulos de Paly Mobil y donde hay computadoras en las cuales un técnico en informática

utilizando *delete*, *enter*, *restart*, presenta en una pantalla muchas diferentes para que el seductor las seleccione.

Dante, siguiendo las huellas cervantinas del "desconcierto", mezcla mundos: el del teatro clásico y el de la cibernética, la imagen que sale de la computadora y la que suele mostrarse en el tablado tradicional. Si don Quijote atribuye el conocimiento de sus andanzas a un sabio encantador, a un autor, Don Juan, en la creación de Medina, tiene al mago de la computadora, Mario Bros para crearle las mujeres a quien el seductor rechazará o elegirá.

Como la información es poder y en el teatro se organiza de manera que el público se plantee cuestiones fundamentales en beneficios de sus problemas inmediatos, los razonamientos son válidos, tanto para el espectador de antaño, el del corral, el de la comedias clásicas, como para los que se reúnen frente a la pantalla de un televisor o, delante de una representación teatral.

En el teatro barroco, se dignificaban las instancias que representaban el poder y se interpretaba el proceso histórico de la época con cumplimiento de la voluntad divina. El autor captaba las tendencias de la vida de su tiempo, distrayendo con sus notas veristas en favor de una concepción idealizada de la realidad. Hoy no se han cambiado esos objetivos, tan sólo obedecen a nuestra época. Así, tanto en la manera antigua como en la actual los objetivos de mover al público, naturalmente obedeciendo a las relaciones sociales políticas y económicas de las respectivas épocas, los comportamientos psicológicos se relacionan con sus "modelos" y, para ello buscan recursos en la mecánica que esté en la moda.

En suma, por medio de los conceptos de la postmodernidad, el escritor mexicano Dante Medina reduce la tragedia clásica tirsiana y de sus seguidores a una farsa, transformándola en un arte tragicómico. Recrea el mito del seductor uniéndolo a mitos de la cibernética, para criticar la sociedad consumista actual, presentándola con varios discursos. Cuestiona la teatralidad del Tenorio y muestra, por medio del juego de Mario Bros de la muñeca Barbe que la vida es un juego, que el arte y la vida no se separan, que todo es creación humana, pero cada uno con sus valores y sus limitaciones, que la vida continua con todos sus atractivos de venta de caramelos ("chicles") y de vida hogareña, que la teatralidad de la ficción se queda atrapada en el teatro en un ansioso apelo a la continuidad.

## Referencias bibliográficas

ALMELA, Margarita, 2000, *Puestas en escena fin de siglo*, Sigla, Disponible en: [www.cervantesvirtual.es](http://www.cervantesvirtual.es).

ARRÓNIZ, Othón, 1977, *Teatros y escenarios del siglo de oro*, Madrid, Gredos.

BÉVOTTE, Georges Gendarme, 1929, *La légende de Don Juan. Son évolution dans la littérature du romantisme à l'époque contemporaine*, 2 v, Paris, Librairie Hachette

HUTCHEON, Linda de, 1991, *Poética do Pós-modernismo. História. Teoria. Ficção*, Tradução de Ricardo Cruz, Rio de Janeiro, Imago.

MEDINA, Dante, 1996, *Yo soy don Juan para servir a Usted, tramedia en tres actos*, Guadalajara, Jalisco, México, Agata.

MOLINA, Tirso (Fray Gabriel Téllez – 1684- 1648), 1962, *Obras dramáticas completa*, Edición crítica por Banca de los Ríos, Madrid, Aguilar, tomo II.

OLIVEIRA, Ester A. V. de, 1996, *O mito de Don Juan: sua relação com Eros e Thanatos*. Vitória, Edufes.