

Kamil Seruga  
(Uniwersytet Warszawski)

## INTERNET DRAMATIZADO Y TEATRALIZADO: *GROOMING* DE PACO BEZERRA

**Fecha de recepción:** 10.08.2017      **Fecha de aceptación:** 04.12.2017

**Resumen:** El presente artículo propone el análisis de la dramatización y la teatralización de Internet y de las nuevas tecnologías en la obra de Francisco Bezerra, *Grooming*. Como ya sugiere el título de la pieza (vocablo inglés que al español se traduce como acoso cibernético a menores de edad), la denuncia de ese tipo de cibercrimen ocupará un lugar central. Dicha denuncia se enmarca en una reflexión sobre la conducta humana que se ha visto modificada por las posibilidades y el impacto de las herramientas telemáticas y los nuevos medios. En nuestra aproximación no nos vamos a limitar a la pieza dramática. Dada la temática elegida, no sorprende la inclusión de la tecnología en la puesta en escena, dirigida por José Luis Gómez. Esta convergencia no solo permite pensar en la nueva dimensión que cobra el texto dramático, sino que también abre ambos a una nueva cuestión, a saber, la relación entre el teatro, las nuevas tecnologías y el público, cuya sensibilidad y percepción se vienen configurando en relación con los nuevos medios.

**Palabras clave:** *Grooming*, mundo telemático, nuevas tecnologías, Bezerra, Internet

**Title:** Dramatization and Theatralization of the Internet: Paco Bezerra's *Grooming*

**Abstract:** The paper dwells on two phenomena that can be observed in a Paco Bezerra's stage play *Grooming*, that is, theatralization and dramatization of the Internet and new technologies. The title itself reveals the main issue that will be covered; nevertheless, denunciation of grooming as a social problem is but a starting point for a broader pondering upon human conduct, which clearly has been affected by the possibilities of telematic tools and the impact of new media. Due to the recurring use of new technology, and its influence on dramatic production, it was necessary to include not only the stage play's text, but also to take into consideration the staging of the play. Given the convergence between the theme and the means of expression, a most intriguing question needed to be addressed: the relation between theater, new technologies and spectators, whose perception and sensibility have undergone substantial changes.

**Key Words:** *Grooming*, telematics, new technology, Bezerra, Internet

## INTRODUCCIÓN

La obra de Francisco Bezerra titulada *Grooming* (2010) resulta ser una propuesta interesante entre las que han aparecido en los últimos años. No solo porque se trate de un autor joven que ha conseguido cierto renombre en el ámbito teatral (el Premio Nacional de Teatro Calderón de la Barca, en 2007, o el Premio Nacional de Literatura en la modalidad de Literatura Dramática, en 2009), sino también porque se decide a abordar temas que resultan actuales y problemáticos. Al mismo tiempo, se puede apreciar la diligencia con la que construye sus dramas. En *Grooming* lleva a cabo una exploración del mundo de las nuevas tecnologías; más concretamente, el lado lúgubre de Internet. El propósito de elegir este tema lo explica el mismo autor:

Me dije: tengo que escribir una obra que, de alguna manera, renueve los temas de la literatura dramática en el s. XXI, es decir, escribir sobre algo nuevo [...]. El resultado fue *Grooming*, una obra telemática y cibernética, donde el conflicto se genera en el interior de un Messenger, que habla de conductas parafílicas, nuevos tipos de delincuencia, cibersexo y acoso a menores a través de internet, un hecho que, a día de hoy, continúa, por su reciente aparición, sin considerarse delito en muchos países del mundo.<sup>1</sup>

En efecto, Bezerra ha creado una obra que está fuertemente arraigada en el mundo cibernético. Se inscribe así en una línea de obras dramáticas cuya premisa resulta ser la preocupación por el impacto que ejerce la red (o de manera más general, el desarrollo tecnológico) en la sociedad. Huelga recordar que *Grooming* no es del todo pionera en este punto, puesto que el tema ya ha sido planteado en la dramaturgia y los escenarios españoles.

A modo de contextualización, resulta interesante mencionar algunos ejemplos notables que han englobado una temática similar. Jesús Campos en 1999 publica su obra *Naufragar en Internet*<sup>2</sup>, cuyo protagonista se sumerge en las profundidades de Internet para escaparse de la realidad. Otra aproximación se propone en *24/7*<sup>3</sup>, fruto de la colaboración entre Yolanda Pallín, José Ramón Fernández y Javier G. Yagüe, pieza que constituye una reflexión acerca de las relaciones interpersonales y su declive en la época de las nuevas tecnologías. *Segunda Vida*, obra de Aitana Galán, va incluso más allá y dramatiza un videojuego epónimo (*Second Life*) que ofreció a más de 14 millones de personas la posibilidad de construirse una vida diferente en el marco de un mundo digital. Por su parte, en *Haz Clic aquí*, de José Padilla, encontramos preguntas sobre el creciente poder de las redes sociales y su influencia en la sociedad. Asimismo, plantea la cuestión de con qué facilidad nos hacemos jueces en casos ajenos a nosotros. Luis Araújo da un paso adelante y con *Dios está muy lejos* propone una pieza global; en un chat mul-

<sup>1</sup> <http://www.teatroabadia.com/es/noticias/228/se-publica-el-texto-de-grooming-la-obra-de-paco-bezerra-en-la-abadia/> [17.07.2017].

<sup>2</sup> Según las palabras de Jerónimo López Mozo es probablemente la primera obra dramática que tematiza el tema del Internet (cf. 2013: 200).

<sup>3</sup> Es la tercera parte que cierra *Trilogía de la Juventud*.

tinacional se encuentran personas pertenecientes a la comunidad LGBTQ que tratan el *chat room* como su refugio, como un lugar más seguro que el espacio social externo, donde pueden despojarse de sus defensas.

En lo que atañe a *Grooming*, Bezerra se centra en transponer el ciberespacio al espacio dramático y teatral con el fin de desenmascarar la enfermiza conducta de quienes acosan a menores de edad sirviéndose de las posibilidades ofrecidas por la red. No obstante, nos parece que reducir la pieza al caso de la pedofilia, tema que en *Grooming* sin duda resulta fundamental, sería una reducción injusta. Esta situación dramática es, pues, apenas un punto de partida para consideraciones sobre el cambio que supusieron y suponen el desarrollo tecnológico y los nuevos medios.

En una entrevista el autor constata: “Yo escribo literatura dramática. La obra de teatro para un dramaturgo no existe. Solo las palabras. No escribo necesariamente para que mi obra se represente” (García 2013: en línea). A pesar de este comentario y con plena confianza en que el texto dramático constituye material suficiente para llevar a cabo un análisis, creemos que no se puede ignorar la puesta en escena de José Luis Gómez<sup>4</sup>. En ella y gracias a ella, con toda su fuerza, se hacen patentes los diferentes componentes que ponen de relieve la heterogeneidad de *Grooming*. José Luis Gómez, a nuestro modo de ver, ha conseguido añadir una dimensión más al texto dramático, esto es, la relación entre el teatro y las nuevas tecnologías. Proponemos centrarnos en dos aspectos: primero, el modo en que se dramatiza el Internet. Esta cuestión nos interesa en el contexto de la sociedad altamente avanzada en lo que respecta al ámbito telemático y en qué medida este se corresponde con la realidad extrateatral. Segundo, intentaremos analizar cómo el tema ha impactado en la estructura (tanto del drama como de la puesta en escena) a la luz de las reflexiones acerca de los nuevos medios de comunicación y las nuevas tecnologías. En otras palabras, qué relación mantienen estos últimos con el teatro.

## CIBERESPACIO DRAMATIZADO

La anteriormente mencionada trasposición del ciberespacio al espacio dramático y teatral, se traduce en la representación de un caso de abuso sexual a un menor de edad. A saber: un hombre y una chica se conocen por medio de Internet y quedan en un parque para tener una cita. Como averiguaremos después, el hombre mayor se ha conectado por medio de una aplicación de mensajería instantánea<sup>5</sup> y ha aparentado tener dieciséis años. Por ello, y también debido a la manipulación eficaz que ha efectuado, en el transcurso de la conversación, le ha sido posible obtener un vídeo comprometedor. En él, la Chica

<sup>4</sup> Ficha del montaje: Autoría: Paco Bezerra. Dirección escénica y escenografía: José Luis Gómez. Vestuario: Ana López. Iluminación: Juan Gómez-Cornejo (AAI). Sonido: Luis Miguel Cobo. Vídeo: Alfonso Nieto. Intérpretes: Nausicaa Bonnín y Antonio de la Torre. Estreno: 1 de febrero de 2012, el Teatro de La Abadía de Madrid.

<sup>5</sup> En este caso, se trata de un programa concreto que es *MSN Messenger*. La elección de esta aplicación se puede considerar aleatoria, dado que hubiera podido producirse en cualquier otra. Como es sabido, muchos *chats*, foros y programas de mensajería instantánea se han contagiado de esta clase de peligro.

(Carolina), intimidada por el Hombre (Cecilio), muestra los senos y hace gestos obscenos, como por ejemplo, se introduce el mando de la tele en la boca. Con esta grabación puede chantajearla y, al final, la obliga a acudir a la cita. Cecilio hace que le practique una felación; después quiere mantener una conversación cotidiana, como si nada hubiera ocurrido. De modo cínico pregunta: “No estarás enfadada conmigo, ¿verdad?” (Bezerra 2010: 61). Indaga sobre su dirección y hasta le ofrece acercarla a casa, lo que, posiblemente, tiene que ver con que quiere asegurarse de que ella se quede callada. El conflicto dramático, entonces, radica en un cruel juego de sometimiento. Cecilio, tras obtener dicho material grabado y, supuestamente, el acceso a la cuenta de ella, llega a tener el control absoluto sobre la joven. Ella teme el escándalo que puede producir la publicación del vídeo. De este modo, *Grooming* advierte de uno de los mecanismos de los que hacen uso los pedófilos en el espacio digital.

Sin embargo, en un momento dado, la acción dramática da un giro inesperado, pues la balanza de poder se inclina a favor de Carolina. Sin ningún aviso previo ni señal, empieza la segunda situación dramática<sup>6</sup>. En este caso es crucial la pregunta que hace Cecilio a Carolina, acerca de si alguna vez ha sido tocada por su padre o su novio<sup>7</sup>, a lo que viene la réplica de la joven: “¿Toca usted a su hija mientras la ducha?” (69). A partir de ese momento, la hasta entonces mera víctima, toma las riendas de la situación. La chica sugiere que es agente de una entidad policiaca, la B. I.T. (Brigada de Investigación Tecnológica), y añade que se encarga de delitos cometidos en la red, siendo uno de ellos el acoso a menores de edad. Le empieza a hablar sobre las visitas que hizo a su casa, las conversaciones que tuvo con su mujer y el material pornográfico que él tenía archivado en su ordenador. Este cambio de dirección no constituye el desenlace de la obra, por el contrario, la tensión sigue sin bajar, puesto que la chica confiesa que no viene a arrestar a Cecilio. De manera implícita le sugiere que ella misma padece una parafilia. En su caso, se trata de ser enterrada viva (tafelia). Una vez revelada su condición, le informa del verdadero motivo del encuentro en el parque. Gracias a toda la información que recoge sobre él quiere obligarle a realizar el deseo de ella.

La construcción de la acción dramática, entonces, se compone de dos situaciones. Cecilio, mediante la manipulación y extorsión, consigue compeler a Carolina a acudir al encuentro, lo que no se puede considerar inverosímil. Este acontecimiento corresponde a la idea general de Bezerra, quien desvela el *modus operandi* de los pedófilos en la red. En cambio, la segunda situación produce un efecto de extrañamiento; Carolina, supuesta víctima de un ciberdelincuente, se revela como agente especial. Su repentina transformación, yuxtapuesta con las acciones que ha realizado antes (felación) y su posterior demanda de enterrarla viva, rompen con la sensación de verosimilitud y ponen en tela de juicio todo lo acontecido. No obstante, no creemos que la mencionada verosimilitud sea el concepto clave de *Grooming*. Al contrario, la imposibilidad de determinar la veracidad de los personajes o los acontecimientos nos lleva a pensar sobre la(s) identidad(es) en la época de Internet.

<sup>6</sup> En el texto dramático no aparece ninguna clase de división en actos, cuadros o jornadas.

<sup>7</sup> Unos momentos antes de darse la situación descrita han mantenido un diálogo, al borde de absurdo, sobre el padre de Carolina, el cual la había dejado a ella y a su madre por un hombre rumano.

## IDENTIDADES TELEMÁTICAS EN LA MADRIGUERA VIRTUAL

La práctica del *grooming* tiene lugar en un contexto específico, este es el de una sociedad sumamente desarrollada, por lo menos en lo que respecta a la tecnología, factor que no se puede obviar en el presente análisis. El avance tecnológico ha supuesto un cambio social radical, por lo que la cuestión de la relación entre el ser humano e Internet es intrínseca para nuestra reflexión. Aunque no se discuta explícitamente en el drama, está inscrito en la temática que el autor abordó. Nos referimos aquí al concepto de *sociedad red*, o la llamada sociedad de la información, modalidad que se ha podido formar gracias a la existencia de un nuevo entorno muchas veces denominado *espacio electrónico*. Según la hipótesis de Javier Echeverría, este se opone a dos anteriores: la naturaleza, que corresponde a la sociedad agraria, ganadera, etc., y la ciudad, relacionada con la sociedad mercantil e industrial. El teórico define el tercer entorno del siguiente modo:

La vida social en el espacio telemático se produce a través de flujos electrónicos a distancia, en red, siendo el teléfono, la televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, las tecnologías multimedia, los videojuegos, la realidad virtual y los satélites de telecomunicaciones las ocho grandes tecnologías que actualmente posibilitan el funcionamiento del nuevo espacio social. (2003: 16)

De lo citado se puede desprender que en el nuevo espacio social también las relaciones interpersonales se configuran a distancia, en y gracias a la red. Una de las características de esta configuración es que el Internet no cuenta con presencia física. Al contrario, se trata de una representación digital del ser humano. Como consecuencia, el tercer entorno ofrece al sujeto la posibilidad de asumir varias identidades o cambiarlas. Los usuarios se crean una identidad electrónica (tele-identidad o identidad-red), definida por Echeverría como “un nuevo orden fenoménico, no una entidad sustancial” (28). Pues bien, merece nuestra atención el hecho de que la tele-identidad no entra en colisión con la individual aunque se le superpone; en otras palabras, la identidad asumida en la red no sustituye a la identidad extravirtual.

En el contexto de nuestras consideraciones, las palabras de Carolina “La gente no miente por gusto” (Bezerra 2010: 68) merecen una particular atención. Dicha afirmación hace eco en la acción dramática porque los dos personajes engañan por necesidad, y la red les facilita la manipulación. Para conseguir sus fines, han asumido identidades diferentes a las propias gracias al programa de mensajería instantánea. Cecilio tiene dos identidades virtuales, Mr Hitchcock, que a su vez tiene otra, la de un chico de dieciséis años a quien le gusta contar historias divertidas llamado Dani\_wapete; y Carolina tiene a Carolina16, una chica joven, tímida e inocente

Ahora bien, el sujeto electrónico es aquel que se configura solamente en el espacio electrónico. Por ello, a la hora de transferir la relación del mundo cibernético al real, la falta de correspondencia entre el sujeto electrónico y el individual se hace patente. Tras haber llegado al parque y ver al Hombre, Carolina expresa su desconcierto: “Usted no tiene dieciséis años” (60). Se produce entonces una disonancia cognoscitiva, dado

que el Hombre aquel en realidad ni es un adolescente ni se llama Daniel, lo que sugería su *nick*. Es menester notar que durante el encuentro Cecilio intenta asumir aún otra identidad; intenta convencer a la joven de que se llama Leonardo y se interesa por el arte y la arquitectura. Acaba fallando puesto que Carolina-agente especial ya había descubierto su verdadero nombre, profesión, dirección y otros datos.

Por otra parte, él también se inquieta, puesto que Carolina, una chica joven y delicada en su identidad virtual, dice ahora ser una agente especial. Al final, resulta que ella también había mentido, no es una víctima de acoso ni, al parecer, miembro de la B. I.T. Según sus propias palabras, no es la primera vez que extorsiona a otra persona. Entonces, emerge como una excelente manipuladora, mujer resuelta a aprovechar cualquier medio para realizar su deseo sexual. A la luz de lo anterior, la frase “por el *Messenger* parecías más inteligente, pero ya veo que era sólo una impresión mía” (68, 73), pronunciada primero por Cecilio y luego por Carolina, cobra un significado nuevo, habida cuenta de que nada es lo que parece ser y los personajes tampoco son lo que dicen ser.

Como mención aparte, merece nuestra atención la interpretación de Nausicaa Bonn y Antonio de Torre como los personajes de la Chica (Carolina) y el Hombre (Cecilio), respectivamente, en la puesta en escena de José Luis Gómez. La cuestión de asumir varias identidades en la red queda reflejada también en el modo de actuación de dichos actores. Nausicaa Bonn, al principio confundida y frágil, se vuelve tajante y decidida como la agente de la B. I.T. Antes casi inmóvil, empieza a dominar el espacio escénico con firmeza de movimiento, anteriormente conquistado por Cecilio. Antonio de Torre desde el principio proyecta una personalidad agradable. Es divertido, sonrío, habla mucho y sería difícil reconocer al pedófilo manipulador. No obstante, este lado oscuro de su personalidad aflora y repentinamente emerge el carácter autoritario; deja de sonreír y ordena con un tono imperioso. Una vez revelada su identidad verdadera, se presenta como una persona miedosa, callada y autoconsciente de la nocividad de su conducta. Así, pues, cada uno de los actores, mediante los gestos, la voz, la mímica, etc., muestra el paso de una personalidad a otra y se puede constatar que de este modo queda teatralizado el aspecto de la identidad fluida.

En cualquier caso, el tema del abuso a menores de edad, que había existido también en la época “predigital” y solamente se ve acelerado por la(s) identidad(es) telemática(s), no resulta, a nuestro parecer, la única preocupación de Bezerra. Desde luego, la visión de la red que sale a luz en *Grooming* es la de un espacio en el que habitan los deseos secretos y sublimados. Los usuarios del Internet asumen dichas identidades para ocultar su verdadera personalidad. En este contexto, nos parece razonable afirmar que a Bezerra le interesan también las conductas humanas.

Los personajes de Cecilio y Carolina constituyen un ejemplo extremo, es cierto. Se trata de un pedófilo esquizoide y de una mujer tafefílica. Ninguno puede compartir con nadie el secreto de sus deseos. Él corre el riesgo de ser encarcelado, ella posiblemente afrontaría el más rotundo ostracismo; en cualquier caso, ambos sufrirían condena, social la segunda y social y penal el primero. En este marco es que los dos son los únicos que se pueden entender el uno al otro. Paradójicamente, a Cecilio le parece un sinsentido que alguien pueda ser tafefílico, a lo que Carolina responde: “Grabar a menores desnudas a través de la cam para luego chantajearlas a que vengán a este parque, a chupártela tampoco tiene mucho sentido” (77).

Carolina parece haber aceptado el trastorno que padece. Cecilio, en cambio, rechaza incluso la idea de considerarse enfermo. Sin embargo, presionado por Carolina, se siente cada vez más afligido. Probablemente, las palabras de ella sobre las atrocidades que ha cometido ella misma (chantajes y manipulaciones con el fin de satisfacer su deseo) lo han obligado a confrontar sus propios fantasmas. Así, en un momento casi catártico, confiesa que es consciente de lo repulsiva que es su condición:

Hombre: [...] El problema es que cuando, por fin, se consigue entender el significado de las cosas, casi siempre es demasiado tarde. Todo lo que importa en esta vida se comprende cuando ya no hay marcha atrás. Por eso, antes de acostarme, cada vez que me ducho, rezo. Para que se vaya por el desagüe. Cierro los ojos y me restriego fuerte con una esponja. Todos los días. Cada mañana y cada noche. Sin falta. Como un reloj. Con la esperanza de que, al día siguiente, esa mierda haya desaparecido. A veces, funciona, incluso se me olvida, pero no es efectivo porque al despertar, siempre vuelve a estar ahí, esperándome. Como si, al dormir, me transformara en una medusa, o en un reptil gigante que por la noche segregara un veneno involuntario, que, mientras sueño, fuese saliendo poco a poco por mi piel [...]. De la mierda casi nadie habla, pero todos la llevamos dentro. (Casado Vegas 2013: 352)<sup>8</sup>

En este contexto, se puede constatar que Bezerra habla también de la existencia de profundas y oscuras cargas personales. Las parafilias de sus personajes constituyen un punto de partida para una reflexión más amplia sobre los secretos oscuros que, muchas veces, el ser humano oculta. Al mismo tiempo, en este caso particular, se trata de deseos que – desde un punto de vista social – se consideran un trastorno mental o un crimen. Por otra parte, esos anhelos resultan incontrolables y, al final, se termina por ceder a la tentación por mucho que se oponga resistencia. La metafórica alusión a los excrementos que “llevamos dentro” se repite varias veces y consideramos que refuerza la sensación de impotencia que quiere transmitir Cecilio. Huelga mencionar que Bezerra no quiere convertirse en juez, y no impone ninguna opinión al respecto; a nuestro parecer, tras exponer la situación, deja el espacio al público para su propia reflexión.

## INTERTEXTUALIDAD

La irrupción de los nuevos medios de comunicación ha resultado también en un nuevo modo de percibir la realidad. Se trata de una nueva sensibilidad del público, condicionada por la televisión, el cine, el Internet y otros medios de comunicación (cf. Lyon 2009: 41, Mora 2008: 62). Bezerra no permanece indiferente frente a este hecho y *Grooming* entra con el lector/espectador en un juego intertextual. El drama está repleto de referencias a textos de la cultura audiovisual, en particular a la cinematografía. El personaje de Cecilio se presenta a Carolina como un fino cineasta; uno de sus primeros parlamentos es

<sup>8</sup> Es el monólogo que en la primera versión aparece de forma acortada. Como explica Alicia Casado Vegas citando a Bezerra, el autor alargó este parlamento tras la petición del director José Luis Gómez (2013: 352).

un resumen de la película *La vida sigue igual*, adornado de un recuerdo de infancia. Además, es un gran admirador del cine de suspense de Hitchcock, cuyas películas constituyen para él una clase de guía vital. La importancia de la cinematografía se refleja también en la pregunta dirigida a Carolina sobre su filme favorito. La joven no contesta hasta casi el final de la obra, no obstante, su respuesta, *Alicia en el país de las maravillas*, resulta igual de significativa.

Dada la escasa información sobre los personajes, su interés por cierto tipo de cine puede resultar revelador en cuanto a su identidad y personalidad. A modo de ejemplo, Cecilio no se revela sino a través de lo que cuenta acerca de los filmes. Su personalidad está saturada de personajes ficticios de las películas de Hitchcock, interpretados por Cary Grant y James Stewart. Muy significativo resulta su juicio de valor acerca de los personajes:

Al principio parece extraño, dos tíos diferentes no pueden ser el mismo, pero la movida es que mientras Cary Grant representa lo que a Hitchcock le hubiese gustado ser, un tipo apuesto y decidido, James Stewart era un reflejo de su verdadera personalidad: un gilipollas traumatizado, tímido y cobarde. (Bezerra 2010: 59)

En esta línea, cobra un sentido irónico y revelador el hecho de que el Hombre, de acuerdo con la primera acotación que aparece en el texto, tenga el aspecto parecido al de los actores: “Una CHICA de aspecto infantil y un HOMBRE con la cara de James Stewart, pero vestido y peinado como Cary Grant, están sentados en el banco de un parque” (58).

Para Cecilio las películas no son meros productos de la cultura de masas, sino que constituyen una suerte de manual de vida. Se halla bajo el enorme influjo de dichas obras y, aparentemente, se proyecta en ellas. Según cuenta a Carolina: “Hitchcock me ha ayudado a entender cosas que no tienen que ver con el cine ni nada de eso”, y luego añade: “Hitchcock me ha ayudado, más bien, a entender cosas que tienen que ver conmigo” (59). Sin embargo, Carolina retoma la cuestión de las dos personalidades que, según Cecilio, no pueden ser la misma: “Para que me entiendas, tengo dos trabajos, muy distintos, como James Stewart y Cary Grant, pero que, en el fondo, son el mismo. En uno hago lo que tengo que hacer y en el otro lo que realmente me gustaría” (73). Así, alude a la doble vida que ambos llevan. De este modo, obliga a Cecilio a romper con la ilusión de considerarse un héroe al estilo de Cary Grant.

Las referencias intertextuales que remiten a estas películas no se reducen a un mero ejercicio de jugar con el lector/espectador. Constituyen también el marco estructural de la obra. La primera situación dramática se parece a un thriller o a una película de suspense (a la Hitchcock), esto es, mantiene al lector/espectador en un estado de tensión continua. Existe cierto misterio en el encuentro entre los dos, pero hasta que no se produzca el *flashback*, todo parece envuelto en un aura de desconocimiento. Por otra parte, la revelación de cómo los dos quedaron en el parque resulta ser solo un clímax aparente. La tensión no se reduce porque el repentino cambio en la balanza (Carolina revela ser agente) de nuevo provoca incertidumbre y mantiene al lector/espectador en suspense hasta el final. Como curiosidad, se puede mencionar que la puesta en escena aprovecha también la capa de sonidos para remitir al género de suspense. Muchas veces inquie-



tantes y perturbadores, construyen una dimensión sensorial que intensifica la sensación de ser partícipe de un acontecimiento sombrío. A modo de ejemplo puede servirnos la última parte del espectáculo, cuando Carolina está bajo tierra y se oye apenas la cadencia de su exhalación

Por otra parte, de igual importancia es la referencia a *Alicia en el país de las maravillas*. Dicho intertexto en *Grooming* constituye otro juego paródico-irónico. Así, pues, una vez producida la revelación sobre la identidad de Carolina, observamos un cambio de postura en ella. Determinada y fuerte, pone las palabras de Cecilio en contra de él, lo cual puede resultar sospechoso, es cierto, pero se corresponde con la lógica del género de *nonsense*<sup>9</sup> al que pertenece el libro citado. Consecuentemente con esto, tal asociación resulta importante en lo que atañe al marco estructural de la obra, puesto que nos parece convincente yuxtaponer aquel estafalario espejismo con el título de la segunda parte de las aventuras de Alicia: *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Por otra parte, algunas huellas del *nonsense* se encuentran también en la conversación que mantiene Carolina con Cecilio. A modo de ejemplo, veamos la parte sobre los padres de ella y el rumano que vive en su casa:

CHICA.- Hace tiempo que no vive con nosotras.

HOMBRE.- Quién.

CHICA.- Mi padre. Es maquinista. De metro. Pero no lo veo desde hace año y medio porque desde que mi madre lo echó, él no ha vuelto a aparecer por casa.

HOMBRE.- ¿Y es verdad que tu madre sale con un rumano?

CHICA.- Qué importa eso.

HOMBRE.- Digo que sí es verdad

CHICA.- No, no es verdad.

HOMBRE.- Y por qué me mientes.

CHICA.- No le he mentado

HOMBRE.- Pero te lo has inventado

CHICA.- Tampoco me lo he inventado

HOMBRE.- Porque eres tú la que sale con él, ¿no?

CHICA.- No. Yo no tengo novio.

HOMBRE.- Entonces, quién mierda sale con el rumano.

CHICA.- Mi padre. (68-69)

La influencia de *Alicia en el país de las maravillas* no se limita solamente al aspecto que acabamos de comentar. José Luis Gómez da un paso adelante y en su espectáculo trata el motivo de Alicia como un elemento constitutivo de la puesta en escena. Así, su

<sup>9</sup> Como apunta Wim Tigges, autor del libro *An anatomy of Literary Nonsense*, el concepto de *nonsense* “has never been properly defined, although some attempts have been made” (1988: 1). Sin embargo, el mismo autor, en un exhaustivo trabajo, intenta proponer una aproximación a dicho asunto. Nos interesa en particular su análisis de la estructura del *nonsense*, cuyo rasgo distintivo resulta ser la “tensión no resuelta” (*unresolved tension*) que remite al equilibrio entre la presencia y la ausencia del sentido/significado (51). Asimismo, añade que el *nonsense* no se puede yuxtaponer estimar en calidad de un juego sin reglas. Todo lo contrario, se trata al mismo tiempo de una presencia y ausencia de reglas, en otras palabras: la presencia de las reglas es factible, no obstante, hay que tener en cuenta que estas se pueden rechazar (55).

*Grooming* empieza con la Chica durmiendo en el banco, mientras que el Hombre entra en el escenario llevando una cabeza de conejo. La música que acompaña a esta escena remite a una canción de cuna. Las luces se apagan y cuando se encienden de nuevo ya es de día. En un principio se podría entender como una sugerencia de que todo lo que va a ocurrir después no es más un sueño. Es necesario mencionar que luego Carolina va a entrar al parque bajando una escala; un gesto significativo que hace alusión al famoso momento en el que Alicia sigue a un conejo blanco hasta el fondo de una madriguera y accede al mundo maravilloso. En este contexto, se puede entender que Carolina echa a correr tras Cecilio para hacer realidad su deseo. Sin embargo, creemos que el director de escena se ha servido de esa referencia para marcar la pauta de la puesta en escena y, como ya se ha indicado, no tratar *Grooming* como una obra completamente realista. No es de extrañar tampoco que se asocie el texto de Bezerra con el del cuento de la *Caperucita Roja* (cf. García Garzón 2013: 343). Es de destacar, no obstante, que en relación con este último cuento contamos aquí con un procedimiento a la inversa, vale decir, el lobo acaba siendo devorado por la Caperucita.

## REMEDIACIÓN/AUTORREFERENCIALIDAD

Dada la temática abordada en *Grooming*, creemos que resulta de igual importancia determinar en qué medida las nuevas tecnologías, inscritas en el texto dramático, se revelan en la puesta en escena. La tendencia contemporánea de introducir la tecnología en las obras teatrales no se puede considerar novedosa si se tiene en cuenta la historia del teatro y, particularmente, los diferentes experimentos de las vanguardias del siglo XX. Con todo, merece la pena destacar que el progreso tecnológico ha avanzado de modo veloz y el teatro actual ha abrazado plenamente las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Como apunta Mateusz Borowski en su libro *In the search of the real. New developments in the European Playwriting of the 1990s*:

Although harbingers of this [new media] outburst could be observed already in the drama of the previous decades, the unprecedented omnipresence of media, manifest in various forms and on all levels of the structure of the texts written nowadays for the theatre, indicates that a significant trend is at the moment reaching its peak. The new media not only provide a large pool of topics which until now have not been dealt with the playwrights. More importantly, the interest that [...] authors take in the possible use of the electronic means of image production in theater has been a significant factor in the generations of such forms of writing for the stage which to very wide extent trespass the boundaries of the traditional dramatic form. (2007: 135)

Creemos que a partir de los años noventa, el interés por las posibilidades que brinda la tecnología sigue creciendo cada vez más. ¿Cómo se posiciona el teatro frente a los nuevos medios y las nuevas tecnologías? Partimos de la premisa de que el teatro mismo es el medio.

Como apunta el gran conocedor del teatro, Patris Pavis: “Es un medio *par excellence*, cuyas partes se componen también de otros medios” (2011: 177). En este orden de cosas, es interesante yuxtaponer el mencionado presupuesto con la definición clásica de remediación, término acuñado por Jay David Bolster y Richard Grusin: “a medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real” (2000: 65).

*Grooming*, a pesar de la trasposición del espacio cibernético al dramático, no se puede clasificar como *ciberteatro* o *ciberdrama*<sup>10</sup>, u otra de las modalidades nuevas que aprovechan el espacio digital para crear la sensación de inmersión en el mundo virtual. En este caso particular, podemos hablar sobre cierto tipo de teatro multimedia que incluye diferentes medios, también tecnológicos, para construir la obra. Aunque el uso de Internet sería, por antonomasia, la elección predilecta, en la presente pieza José Luis Gómez apuesta por la inclusión de dos videoclips que, en este caso, se apropian de las características de la red y constituyen un ejemplo de lo que se podría denominar remediación de segundo grado.

El punto central, o el arranque del conflicto, es la conversación en el programa *Messenger*. Al leer el texto dramático la dimensión textual atrae nuestra atención, puesto que Bezerra introduce un elemento gráfico en el texto dramático, en vez de describirlo, por ejemplo, en las acotaciones. Así pues, la conversación en el *Messenger* se ve anticipada por una imagen de advertencia con el logo de MSN y el siguiente subtexto:

Portal horizontal MSN Messenger, también llamado masivo o de propósito general. Nunca revele sus contraseñas o números de tarjetas de crédito en una conversación de mensajes instantáneos. Para evitar infecciones de virus o gusanos en el equipo, no acepte ni abra nunca un archivo o vínculo de un mensaje instantáneo hasta que compruebe su autenticidad con el remitente. (Bezerra 2010: 62)

Según las palabras de María Ángeles Rodríguez Alonso, es un mensaje automatizado que a menudo, por haberlo visto mil veces, obviamos e ignoramos su contenido (2013: 367). En el contexto del conflicto dramático, su presencia es sumamente alta (recordemos que, supuestamente, Cecilio roba y accede a la cuenta de Carolina), al igual que desde el punto de vista de la estructura (lo que viene después de la imagen es una transcripción de los mensajes que se escribieron los dos, sin embargo, como es obvio, no es posible transferir con total exactitud la interfaz de un programa de mensajería instantánea al texto dramático convencional).

La mencionada advertencia de *MSN Messenger* en el texto dramático ha aparecido visualizada como una imagen extraída del programa. En el texto, su propósito es indicar claramente el comienzo de la secuencia de *flashback* que tiene lugar en el preciso

<sup>10</sup> Términos que, según Janet H. Murray, se definen por tres factores: “inmersión (penetrar en un entorno artificial completamente ajeno al nuestro o real), actuación (participación activa en el interior de ese entorno) y transformación (constante cambio de apariencia o forma del mismo mensaje)” (Abúin González 2008: 46). A modo de ejemplo, se pueden mencionar otras, como *Desktop theater*, *Hyperdrama* o *Cybertheater*.

momento de la situación dramática<sup>11</sup>. No menos interesante es la realización escénica de la analepsis: cuando se produce la misma, la luz, en forma de dos columnas puntuales, está centrada en los dos personajes y a la derecha se visualiza el *Messenger* en una pantalla. Los dos actores miran al frente y declaman lo que simultáneamente se visualiza en la pantalla, o sea, la conversación que están manteniendo. Es interesante fijarnos en dos cuestiones: primero, que en la pantalla aparece el texto de modo paulatino. De este modo, se produce correspondencia con la situación de dos personas escribiéndose por un programa de esta clase y, asimismo, se crea la ilusión de una interacción “en vivo”. Al mismo tiempo, el teatro remedia los signos que se relacionan con esta tecnología; se puede escuchar el constante chasqueo del teclado y al final de la conversación, el sonido de apagado del sistema operativo *Windows 98*. La segunda cuestión que queremos destacar se relaciona con la postura corporal de los dos actores. Se quedan sentados e inertes, salvo el mencionado acto de declamar. Aunque físicamente presentes en el escenario, sus cuerpos expresan la distancia telemática y aluden a la nueva forma de comunicación, la que se desarrolla en el ámbito cibernético a través de los programas de mensajería instantánea. De esta forma, se tematiza otra vez la cuestión de la autorreferencialidad: se cotejan dos presencias, o sea, la presencia del cuerpo humano y la presencia de la tecnología que mediatiza la comunicación.

En relación con esta parte cabe mencionar una cuestión más. En la ventanilla del chat emerge la conversación, cuyo contenido resulta fiel al del texto dramático de Bezerra. Sin embargo, el autor no se decidió a alterar la forma de escribir y las siguientes líneas de conversación se atienen a un diálogo convencional. José Luis Gómez da un paso adelante, consciente de la peculiaridad del texto escrito en el mundo virtual de los *chats*. La estilización del diálogo se corresponde con la manera en que escriben los usuarios de estos programas, sobre todo los jóvenes. Téngase en cuenta la manera de escribir en los siguientes ejemplos: “HOMBRE.- Primera escena, si te hace gracia, escribe: ja, ja, ja. Un tipo se cae al río y se queda negro [...]. Cómo se llama la película” (Bezerra 2010: 63); “Mr. Hitchcock dice: Primera escena, si t hace gracia... escribe: ja, ja, ja. Un tío se kae al río y se keda negro. [...] Komo se yama la película?????”. Esta forma de escribir, que el lector podría actualizar de acuerdo con su conocimiento, en la puesta en escena produce un efecto ambivalente. Por un lado, se trata de transmitir la idea de que Cecilio (Mr. Hitchcock) intenta aparentar que es un adolescente. Por otra, pone de relieve que en el espacio telemático se produce una nueva modalidad de diálogo que resulta familiar a cualquier usuario de un programa de esta clase. Por otra parte, esta conversación se puede considerar también un procedimiento metateatral o metadramático. La interfaz del programa informático (puesto en la pantalla) se transforma en un (ciber)espacio dramático en el que actúan dos personajes: Mr Hitchcock y Carolinal6. De acuerdo

<sup>11</sup> La técnica de la *analepsis* resulta ser, en el caso del texto dramático que no cuenta con la presencia del narrador, menos flexible que en la narrativa. Como observa José Luis García Barrientos: “En contrapartida, la narración cuenta con instrumentos representativos (la lengua) más eficaces o ágiles para manipular el orden temporal que el teatro, cuyos procedimientos para representar el recuerdo o la profecía resultan toscos en comparación con los de la novela (y el cine)” (1991: 147). Por lo tanto, la aparición de la imagen de *MSN Messenger* no solo activa al lector y al espectador remitiendo a un elemento conocido, sino que también sirve para marcar de manera contundente un salto espacio-temporal.

con las características de la mencionada interfaz, se visualizan informaciones adicionales como, por ejemplo, “Mr. Hitchcock está escribiendo”.

El empleo de las nuevas tecnologías ha supuesto un cambio radical para el efecto de lo real. ¿Nos dejamos sumergir en la ilusión de la puesta en escena? Las nuevas tecnologías, la multimedialidad o la remediación son cuestiones que influyen en la cuestión de la(s) teatralidad(es). En lo que concierne a *Grooming*, debemos tener en cuenta las funciones que pueden desempeñar los vídeos. De acuerdo con lo que escribe Pavis sobre este dispositivo:

The function of this insertion varies considerably: redirecting attention, contradicting the stage and the living actor, treating the stage sculpturally with walls of screens, as Nam-June Paik does, destabilizing the spectators' perception by obliging them constantly to change the status of fictionality and representation. (2002: 121)

Efectivamente, el espectáculo de José Luis Gómez rompe con la ilusión teatral mediante la yuxtaposición del vídeo y el cuerpo humano. Si el público se concentrara en la pantalla del chat, se podría producir efecto de inmersión. Sin embargo, la presencia corporal de los actores, enfatizada por la iluminación, nos recuerda constantemente sobre la artificialidad del hecho teatral. A nuestro parecer, la presencia simultánea de lo tecnológico y lo corporal advierte de que detrás de cada “Carolina16” o “Dani\_wapete” se esconde una persona real. Y como se ha dicho más arriba, la teleidentidad no necesariamente se corresponde con la identidad real. Por otra parte, la nueva sensibilidad causa que el público sea más susceptible de asimilar la imagen que la palabra. Así, a pesar de que, en el transcurso de la conversación, el espectador se entera de qué ha hecho Carolina ante la cámara de Internet, se visualiza el vídeo que es una fiel realización de lo anteriormente dicho. En este caso, la duplicación del mensaje, a través del lenguaje y el material audiovisual expuesto, resulta en la intensificación del desasosiego.

No es, sin embargo, el único ejemplo de la autorreferencialidad presente en la puesta en escena. El escenario, en el que se desarrolla la acción dramática, reproduce el entorno de un parque cualquiera: césped (artificial), un árbol, un banco, una farola y un contenedor. Sin embargo, lo que distorsiona la ilusión es la presencia de una escala por la que desciende Carolina al principio del espectáculo. En otro momento, cuando fuma un cigarrillo, se sitúa en un lateral del escenario y para tirar la colilla abre una puerta del edificio del Teatro de la Abadía. Incluso sin verla, el sonido resulta perceptible para el espectador. Por si fuera poco, en la pared del escenario desde el principio está escrita una frase: “esto es un parque”. En el transcurso de la acción dramática, Carolina se acerca a la pared y con una tiza convierte la frase anterior en una negativa – “esto no es un parque”. Este elemento no solo distorsiona la inmersión teatral, sino que también puede resultar en una interesante pregunta acerca de la relación entre dos parques: el visualizado/visible para el público (imagen) y el lingüístico (frase)<sup>12</sup>. Finalmente, huelga mencionar un signo que se ha podido producir solo durante el espectáculo. Cuando Cecilio

<sup>12</sup> De modo parecido a lo que propone el ensayo de Michel Foucault *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*.

recibe el listado de parafilias y lo rechaza con incredulidad, Carolina le quiere explicar qué clase de enfermedad es y se dirige directamente a él: “Sabes,...”. Nausica Bonn durante la puesta en escena, no se dirige a él, sino que apela al público “Saben ustedes...”, lo que claramente indica la desaparición de la cuarta pared o, por lo menos, la ruptura de la ilusión teatral.

## CONCLUSIONES

Paco Bezerra, en una tarea de concienciar sobre los peligros de Internet, ha creado una obra que ofrece una visión más amplia de la herramienta que ha revolucionado nuestras vidas. Aunque no se puede negar que el núcleo de la obra está en el encuentro entre el pedófilo y la chica joven, el Internet, el espacio en que se produce el conflicto, abre el drama a nuevas lecturas posibles en las que se revelan elementos subyacentes. La red sirve también como un punto de partida para una reflexión sobre las conductas humanas y en qué medida las nuevas tecnologías han influido en las mismas. Nos referimos aquí al hecho de que salga a luz el nuevo concepto de la sociedad en la que las relaciones interpersonales se ven alteradas por la alta tecnologización, al igual que la percepción y la sensibilidad han sufrido un cambio sustancial; se configuran en relación con los nuevos medios de comunicación. La propuesta de Bezerra desenmascara cómo se efectúa el ciberacoso a menores de edad en la red: la falsa identidad, la manipulación, etc. Pero, en el fondo, resulta ser también una reflexión sobre el mundo globalizado que funciona a través del espacio telemático y en el que las relaciones interpersonales se configuran gracias a este último.

El texto dramático de Bezerra posibilita, asimismo, una aproximación al mundo de las nuevas tecnologías en relación con el teatro. Aunque el mismo autor confiesa que “escribe la literatura dramática” y expresa cierto desinterés por la posibilidad de poner en escena el texto, huelga mencionar que bajo la dirección de José Luis Gómez, el drama ha cobrado una dimensión nueva. En el mundo de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación, la escena no se escapó de la tarea de reevaluación frente a dichos avances. Respecto a ello, apunta Óscar Cornago Bernal:

La relación del teatro con las nuevas tecnologías es un tema que se presta con facilidad a enfoques apocalípticos en torno al futuro del teatro y su siempre cuestionada supervivencia en la sociedad de los medios. Una aproximación distanciada y menos catastrofista nos muestra, sin embargo, que el teatro, como técnica de la representación, ha estado siempre abierto a los adelantos que le han permitido ampliar sus posibilidades de expresión. (2004: 595)

Y precisamente en el caso de *Grooming* podemos hablar sobre el rol enriquecedor de las nuevas tecnologías, las que, a su vez, no quieren competir por la primacía con el teatro. Tal vez la propuesta de Paco Bezerra no sea la más innovadora en lo que concierne a la reflexión sobre el mundo digital ni en cuanto al encuentro del mundo tea-

tral y la tecnología digital. No se puede rebatir, no obstante, que en el escenario del Teatro de la Abadía se pone sobre la mesa la relación entre los dos. Los temas predilectos para una reflexión acerca del mundo virtual son: el cuestionamiento de la autenticidad, el flujo de identidades en el mundo telemático, la perversión de la comunicación y el binomio real/virtual (elementos presentes también en el texto dramático) se están deconstruyendo ante los ojos del público, gracias a la práctica del juego autorreferencial. Y esto, por su parte, nos puede llevar a la conclusión de que, aunque la vuelta a la primacía del texto dramático como material primordial de la puesta en escena es imposible, esto no significa que los dos no puedan establecer una relación más equilibrada. Al mismo tiempo, se puede observar que la literatura dramática también intenta estar al tanto de los avances tecnológicos y no se muestra indiferente hacia las posibilidades que pueden ofrecer.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo (2008) "Teatro y Nuevas Tecnologías. Conceptos básicos". *Revista Signa*. 17: 29-56.
- BEZERRA, Francisco (2010) *Grooming. Primer Acto*. 335 (IV): 55-80.
- BOLSTER, Jay David y GRUSIN, Richard (2000) *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press.
- BOROWSKI, Mateusz (2007) *In search of the real. New developments in the European Playwriting of the 1990s*. Kraków, Księgarnia Akademicka.
- CASADO VEGAS, Alicia (2013) "Internet en el teatro de Aitana Galán y Paco Bezerra". En: José Romera Castillo (ed.) *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid, Editorial Verbum: 345-356.
- CORNAGO BERNAL, Óscar (2004) "El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen". *Arbor*. 699-700: 595-610.
- EHEVARRÍA, Javier (2003) "Cuerpo electrónico e identidad". En: Domingo Hernández Sánchez (ed.) *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca, Universidad de Salamanca: 13-30.
- GARCÍA BARRIENTOS, José Luis (1991) *Drama y tiempo. Dramatología I*. Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- GARCÍA GARZÓN, Juan Ignacio (2013) "Internet como elemento dramático (*Grooming*, *Tras la puerta y otros espectáculos*". En: José Romera Castillo (ed.) *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid, Editorial Verbum: 339-344.
- GARCÍA, Rocío (2013) "Teatro de la resistencia". *El País*. 27 de julio. [http://cultura.elpais.com/cultura/2013/07/23/actualidad/1374591545\\_831078.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2013/07/23/actualidad/1374591545_831078.html) [17.07.2017].
- Grooming*. Dirección y escenografía José Luis Gómez. Estreno: 1 de febrero de 2012 en el Teatro de la Abadía de Madrid.
- LÓPEZ MOZO, Jerónimo (2013) "Internet: de herramienta útil a materia dramática". En: José Romera Castillo (ed.) *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid, Editorial Verbum: 195-218.

- LYON, David (2009) *Postmodernidad*. Madrid, Alianza Editorial.
- MORA, Vicente Luis (2008) "El porvenir es parte del presente: la nueva narrativa española como especies de espacios". *Hofstra Hispanic Review*. 8-9: 48-65.
- PAVIS, Patrice (2002 [1992]) *Theatre at the Crossroads of Culture*. London, Routledge.
- (2011) *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*. Warszawa, PWN.
- RODRÍGUEZ ALONSO, María Ángeles (2013) "Grooming o Alicia en el país de las ventanas indiscretas. Del ciberespacio al escenario". En: José Romera Castillo (ed.) *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid, Editorial Verbum: 357-371.
- TIGGES, Wim (1988) *An Anatomy of Literary Nonsense*. Amsterdam, Rodopi.
- TORTOSA, Virgilio (2008) "(Des)territorializaciones de lo virtual: viejos nuevos horizontes de escritura y otros inventados". En: Virgilio Tortosa (ed.) *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante, Universidad de Alicante: 151-214.