

Reportaje a Locos de amor

de Sam Shepard.

El estreno en Chile de *Locos de amor* realizado en el Teatro El Conventillo en agosto de 1990, dirigido por Cristián Campos*, provocó gran inquietud en torno a la obra y su autor. El siguiente artículo es una contribución a esta discusión.

LOCOS DE AMOR SAM SHEPARD: HIPERREALISMO Y LOS JUEGOS CON PERSPECTIVA

JEAN F. CAPPELLO
Rutgers University, U. S. A.

En el verano de 1988 se realizó en el museo Metropolitano de Nueva York una exposición retrospectiva de las pinturas de David Hockney. El aparente realismo de muchos de sus cuadros y la precisión de detalles cautivan al espectador y le hacen experimentar una nueva percepción. El realismo de Hockney y de un grupo de pintores de California, que incluye a Richard Estes, Ralph Goings, y Chuck Close, rompe con el realismo del pasado. El grupo californiano practica el llamado hiperrealismo. El realismo de Hockney es más bien un realismo fracturado. La pieza *Fool for love* de Sam Shepard, escrita en 1983, emplea un realismo teatral relacionado directamente con el hiperrealismo y el



realismo fracturado de Hockney. Es a través de este realismo que la obra se encaja en un mundo donde la percepción es más importante que la idea.

Aunque es difícil comparar el teatro con la pintura, es importante notar que hemos visto antes contracorrientes de un área artística a la otra. La preocupación por la luz y la naturaleza de los impresionistas encontró su reflejo en las lecturas de los modernistas. El expresionismo y surrealismo animaron tanto a la pintura como al teatro. Entonces no nos sorprende ver en el teatro de Shepard algo ya familiar en las artes plásticas.

Aquí examinaré los propósitos de los pintores hiperrealistas y de David Hockney,

*Este montaje, con escenografía e iluminación de Claudio di Girólamo, contó con la actuación de Cristián Campos, Claudia di Girólamo, Roberto Navarrete y Alvaro Rudolphy.

MAGIC
THEATREJOHN LION, General Director
MARTIN ESSLIN, Dramaturg
HARVEY SEIFTER, Managing Director

Presents

SAM SHEPARD'S

FOOL FOR LOVE

Directed by ANDREW DOE

NOW PLAYING!

CALL: 441-8822

MAGIC THEATRE

Fort Mason Center
Building D
San Francisco, CA 94123

y las técnicas que emplean para lograrlos. Veamos hasta qué punto este análisis nos ayuda a entender *Fool for love*.

Antes de hablar de lo hiperreal o lo real fracturado, vale la pena revisar el concepto de realismo tradicional. Al ver un cuadro de una silla que es *realista*, uno piensa en el posible significado de esta silla. Uno relaciona esta silla con otras sillas que ha visto antes. La pintura realista indica algo más allá de sí y nos conecta de alguna forma con este concepto. De una manera casi tangible la silla "realista" *finje* ser otra silla. De la misma manera, los componentes en una pintura realista aparentan ser algo que no son. El óleo usado para pintar el cielo pretende *ser* cielo y es justamente eso lo que nos hace pensar en *el* cielo. La misma técnica existe en el teatro realista.

En una obra de teatro los signos no verbales tratan de convencernos de su verosimilitud. Las palabras del diálogo aspiran a ser intercambios naturales entre los personajes de la obra. Al leer una obra realista es obvio que el diálogo es más pulido que una

conversación real: sin embargo, tal como el óleo, el diálogo nos hace pensar en otros *diálogos* verdaderos.

Con el realismo, sea en las artes plásticas o sea en el teatro, la mano del artista siempre es visible. Sus técnicas y su habilidad —o falta de habilidad— configuran la visión de la realidad que vemos. El artista es subjetivo: nos da su sentido de lo real en oposición a lo irreal, de lo verdadero opuesto a lo falso (Gilderman 357). Con el arte realista siempre estamos obligados a formar un juicio.

El propósito del nuevo arte hiperreal es presentarnos información visual o verbal de la manera más objetiva posible. El deseo del artista es fabricar algo que no tenga su sello. Con este fin, los pintores hiperrealistas emplean técnicas mecánicas como el *aerógrafo* para producir obras que se parecen más a fotografías o carteles que a pinturas. Quieren captar y exhibir una imagen. Puede que la imagen produzca alguna reacción en nosotros, pero esa reacción viene de nosotros y no surge de la obra en sí. Estas obras intentan ser moralmente neutrales. Lo único que nos dan es un vistazo a algo: el resto emana de nosotros.

Estas obras, con sus lisas superficies y exactitud puntillosa, contienen un tipo de trampa. Juegan con nuestras percepciones, lo que es importante. Toby Zinman, en su ensayo *Sam Shepard and super-realism*, relaciona las obras de Shepard con esta corriente artística. "Hay un desplazamiento de lo conceptual hacia lo perceptivo, de la idea hacia el hecho y el acontecimiento" (423). Añade, "El vínculo más evidente y obvio entre Shepard y todos los pintores hiperrealistas más sobresalientes es que toman California como base común. El interés por el *cool* en el sentido de actitud imperturbable, la cultura pop y sus representaciones materiales (siendo el automóvil el elemento más destacado) y la mitología del Oeste, tanto verdadera como falsa, se hallan presentes en su totalidad." (423). Además Shepard, tal como los pintores, se preocupa mucho por la superficie en su obra.

El artista David Hockney, aunque no se considera un hiperrealista, trabaja con algunos de sus conceptos. Muchos de sus cuadros aparentan ser fabricados y no pintados, y son moralmente neutrales. Hockney también se interesa por cuestiones de perspectiva y la posible relación física que el espectador tiene con la obra.

Afortunadamente, una charla grabada por Hockney acompañó la exposición de sus cuadros. Es necesario pararse unos minutos delante de un cuadro y fijarse en la reacción que uno tiene frente a la obra. Hockney indica que su pintura *The chair*, por ejemplo, es realista a primera vista. Luego explica que ha cambiado la perspectiva de modo que el punto de fuga, en vez de estar en un lugar en

el cuadro, está detrás de nuestra cabeza. O sea, en vez de mirar hacia el interior de la escena con la silla, la silla ocupa nuestro espacio—efectivamente estamos en el cuadro. Hockney logra fracturar nuestra visión anticipada. Shepard emplea cambios y juegos de perspectiva muy parecidos a los de Hockney para golpear al público con la pieza. Es imposible sentarse y mirar *Fool for love*. Hay que experimentarla, porque las técnicas metateatrales nos hacen sentir que estamos en la obra tal como sentimos que estamos en el cuadro de Hockney.

El escenario de *Fool for love* seguirá las tendencias del hiperrealismo. A primera vista todo se ve realista. El lugar es "La habitación desnuda de un motel barato al borde del desierto Mojave." (Shepard 13). Todo está gastado. Hay aquí paredes descoloridas y muebles de los años 50. Es un lugar transitorio que señala vidas deprimidas o quizás perdidas. Cada detalle está calculado para formar una impresión total, como la que tenemos al ver una foto. Al ver algo así, con todo tal como debiera ser, nuestra primera reacción es una de "¡Sí! Así es un motel", y aparte de eso mantenemos nuestra neutralidad.

En este escenario tan realista hay algo escondido que el espectador desconoce. En sus indicaciones, Shepard especifica que las paredes del escenario debieran ser electrificadas para sonido de tal manera que cada vez que un actor se pegue contra la pared, ésta producirá un sonido de colisión. Esta técnica acorta la distancia

"Locos de amor" en la versión chilena: Alvaro Rudolph, Claudia di Girólamo y Cristián Campos. Foto: Andrés Rillón.



entre el público y el escenario y nos produce incomodidad. El escenario en sí cambia nuestra percepción de la acción tal como el cambio en el punto de fuga en *The chair* cambia nuestra percepción espacial. Estos sonidos amplificados fabrican nuestra percepción de ellos. Eso es justamente el propósito de Shepard según Jacques Levy: "El interés de Sam se centra mucho más en conseguir una reacción del público que en comunicarle algo, y lo que pretende no tiene ninguna relación con la purga de emociones por medio de la identificación o la involucración plena" (Zinman 424).

Hay otros dos aspectos del escenario que son importantes: una ventana grande que nos indica un mundo más allá del cuarto y a la izquierda hay una plataforma donde, durante casi toda la obra, se sienta un anciano. Shepard explica que este viejo existe solamente en las mentes de los protagonistas, Eddie y May, pero el anciano conversa con ellos como si todos fueran parte de la misma realidad. Claramente el viejo no forma parte de lo hiperreal y es quizás más como las apariciones en las obras expresionistas. (Son pocos los dramaturgos que mantienen un estilo puro).

Como un cuadro hiperrealista, la obra trata de darnos una imagen más que transmitir ideas. Todo está construido para enfocar nuestra atención y crear un solo tono. Eso amplifica su impacto y nuestra reacción. En su introducción, Shepard manda "Esta obra debe representarse de forma implacable, sin interrupción". El escenario, el léxico, el uso de música y la acción misma se unen para crear este tono de inquietud.

Después de oír la canción *Wake up* de Merle Haggard, el público se enfrenta con la acción del drama de golpe. Eddie, un *stunt man* (matón) y *cowboy*, ha vuelto, después de un período de abandono, a visitar a May, su amante de hace unos quince años. El primer diálogo señala una relación de violencia y obsesión. Eddie insiste en que no piensa irse otra vez. May le acusa de infidelidad con "una condesa". También insinúa que Eddie

quiere herirla: *Me vas a anular o hacer que se me anulen.* (Shepard 19). Su uso de la palabra "anular" es ambiguo. ¿Cree que le va a matar? ¿O es que teme no tener existencia sin la voluntad de Eddie? May declara su desdén por Eddie. Hay hasta un matiz de barbarie en su actitud cuando describe su plan de asesinar a Eddie y a la "condesa"; *La mataré a ella primero y después te mataré a ti. Sin pausa. Con cuchillos afilados.* (Shepard 20). Al mismo tiempo no permite que Eddie se vaya. Se tira al suelo y le toma violentamente de las rodillas para evitarlo. Vemos que los dos están absorbidos en una relación obsesiva de amor y odio.

Durante esta primera parte del drama ocurre muy poco. No vemos el desarrollo de un argumento. Los dos usan palabras como si fueran balas. Con 64 palabras (en inglés) nos dan un retrato verbal de su relación.

Eddie: ¿Quieres que me vaya?

May: ¡No!

Eddie: Bueno, ¿entonces qué quieres?

May: Hueles.

Eddie: ¿Huelo?

May: Sí.

Eddie: He estado conduciendo durante días.

May: Te huelen los dedos.

Eddie: A caballo.

May: A coño.

Eddie: Vamos, May.

May: Huelen como el metal.

Eddie: No voy a empezar con esta mierda.

May: A coño rico, muy limpio.

Eddie: Sí, claro.

May: Sabes que es verdad.

Eddie: Vine a ver si estabas bien.

May: No te necesito. (Shepard 17-18)

Además de las palabras tenemos el efecto, a través de los microfónos, de oír cada movimiento de los personajes. El impacto es similar a escuchar una grabación de una conversación intensa.

Después de esta primera escena, las luces bajan a media luz y Eddie le habla al viejo sobre las diferencias entre los mundos

de realidad y fantasía. No sabemos quién es este viejo ni qué mundo habita. Cuando vuelven las luces, May anuncia que un hombre vendrá a buscarla pronto. Al mismo tiempo, por la ventana vemos el movimiento del coche de "la condesa". El cuadro ya ha cambiado algo; anticipamos acción.

Por unos minutos hay una actividad frenética. "La condesa" les dispara a Eddie y May y la bocina de su Mercedes suena, pero este movimiento termina casi tan pronto como empieza y volvemos a la acción paralizada de la obra. Por la mitad, la obra alcanza un clímax de intensidad con la llegada de Martin, el hombre que May esperaba.

Al principio, May presenta a Eddie como "mi primo", pero tan pronto como May sale del cuarto, Eddie le cuenta a Martin que en realidad son hermanos del mismo padre. Con una neutralidad moral casi total, Eddie presenta la información de la doble vida de su padre que produjo dos familias y amor carnal entre hermanos. Nos pinta su versión de su vida y suena como una versión objetiva-objetiva, como un cuadro de Goings o Estes.

Tan pronto como Eddie acaba su relato, May reaparece y le acusa de haber mentido y en seguida cuenta su versión de la historia. Es bastante más emocional su narración y es evidente que el amor tortuoso entre sus padres se refleja en el amor de May por Eddie.

Luego el viejo se alza de su silla e insiste en que ambas versiones están equivocadas.

Precipitadamente la obra termina: el viejo, que de pronto parece ser el padre de May y Eddie, se defiende, May y Eddie se abrazan, pero luego se separan. La "condesa" ha encendido el camión de Eddie y él sale a ver lo que pasa. May empieza a preparar su maleta porque sabe que Eddie no volverá. Nosotros, tal como Martin, no sabemos qué habrá pasado en realidad con Eddie y May. Los hemos visto tal como vemos una foto. Hay aquí mucha información presentada sin la mano visible del artista. En fin, la obra nos obliga a crear y creer nuestra versión de sus vidas. Será una versión basada en la experiencia teatral y en todo lo que sabemos del amor, el abandono, el incesto y las relaciones tenues entre los seres humanos.

Shepard, en esta obra, produce el mismo efecto que los artistas hiperrealistas. Como explica Zinman, "No nos está pidiendo que creamos que esto es la vida real sino, más bien, que es una actuación real. De igual manera, un cuadro hiper-realista no nos está pidiendo que creamos que lo que estamos mirando es un coche real sino la pintura real de un coche" (425). El poder de un cuadro hiperrealista o una obra como *Fool for love* reside en su habilidad de enfocar nuestra atención y producirnos un efecto quizás más fuerte que la realidad que representan. •

BIBLIOGRAFÍA

- Chase, Linda. *Hyperrealism*. New York: Rizzolint Publications Inc, 1975.
- Gelderman, Carol *Hyperrealism in contemporary drama: retrogressive or avant-garde?* *Modern Drama* 26 (1983) 357-367.
- Mottram, Ron. *Inner Landscapes: The Theater of Sam Shepard*. Columbia: U. of Missouri P, 1984.
- Museum Ass. of Los Angeles County. *David*

- Hockney: a Retrospective*. New York : Harry N Abrams Inc., 1988
- Putzel, Steven. *Expectation, confutation, revelation: audience complicity in the plays of Sam Shepard*. *Modern Drama* 30 (1987): 147-160
- Shepard, Sam. *Fool for Love*. San Francisco: City Lights P. 1983.
- Zinman, Toby Silverman. *Sam Shepard and super-realism*. *Modern Drama* 29 (1986) 423-430.