



CREACIÓN DRAMATÚRGICA Y COREOGRÁFICA 2008 / 2009

PATA DE GALLO

GUIÓN DE DANZA TEATRO

MIRELLA CARBONE

SINOPSIS:

Una mujer mayor se somete a una operación estética y durante el efecto de la anestesia repasa las áreas en las que su edad ha comenzado a ser un problema. El mundo laboral, el social y el afectivo. Durante el proceso, transitará por el arrepentimiento, la rabia, la desilusión y la esperanza de que al final, ganará un aspecto más joven que la ayudará a lidiar con la discriminación.

PERSONAJES:

- **LA MUJER:** Mujer madura, alrededor de 55 años. Ha llevado una vida normal, como cualquier otra mujer, pero con el tiempo, todo ha empezado a funcionar mal. No encuentra espacio donde desarrollarse, recibe maltratos, exigencias absurdas y soluciones imposibles. Ha decidido someterse a una cirugía plástica para mentir sobre su edad y poder recuperar el espacio perdido, al menos por un tiempo más.
- **EL PRESENTADOR:** Hombre atractivo de alrededor de 40 años. Es la voz interior de la mujer. Representa todo lo que la mujer teme y desea. Es el sistema encarnado en una mezcla de payaso con sacerdote. Voz altisonante y modos exagerados, pero amables. Siempre sonríe, es un sicópata capaz de vender cualquier cosa.
- **UTILEROS:** Hombres y mujeres jóvenes que trabajan en el canal de televisión como autómatas. En ocasiones son crueles, si la situación o el presentador lo demandan. Mueven los fondos, las estructuras, maquillan, operan las cámaras y todo el aparataje del canal. No tienen nada en contra de nadie, pero tampoco a favor de nadie. Son simples peones que cumplen las funciones que se les ordenan.
- **MODELOS:** Son los personajes que representan lo deseable, la juventud y la belleza. Son santos inalcanzables capaces de cualquier crueldad con la vejez, pero por puro desconocimiento y soberbia. En ocasiones actúan con maldad, pero en la mayoría de los casos, lo hacen por torpeza y porque creen que a ellos el tiempo nunca les hará lo mismo.
- **OTRAS MUJERES MAYORES:** Mujeres mayores que sufren la misma discriminación que el personaje principal y que cuentan sus experiencias y ofrecen sus soluciones al problema. Por ratos

parecen solidarias, pero también son crueles, envidiosas y agrandan el problema, porque sienten que en la medida en que otra mujer se sienta peor, ellas nos e sentirán tan mal.

ESTRUCTURA:

I ACTO - LA MUÑECA QUE ENVEJECÍA

Aparición del problema

Situación 1: QUIRÓFANO (ver video, track nr. 5)

Un quirófano. Enfermeras, instrumental quirúrgico y doctores. Una mujer se va a someter a una operación de cirugía estética. Está echada sobre la mesa de operaciones con la cara y el cuerpo dibujado con plumón.

Los médicos, representados por manos y de vez en cuando un pie, actúan con frialdad, pero con la satisfacción de estar ante una nueva víctima. Los movimientos recuerdan a una maquinaria perfecta, pero con el encanto y la sorpresa de un acto de magia.

Mientras la anestesia va haciendo efecto, entra en una ensoñación donde se mezclan y confunden las voces de los personajes de la sala de operaciones y sus recuerdos.

Situación 2: LA MUÑECA QUE ENVEJECÍA (ver video, track nr. 6)

De pronto el panorama auditivo se aclara y se percibe claramente la voz de un hombre que le cuenta un cuento mientras imagina que está en la habitación de una niña. Es ella de niña acostada en una camita. La niña cierra los ojos mientras escucha el cuento e imagina a la mujer mayor en una casa antigua.

LA MUÑECA QUE ENVEJECÍA

Ella era una muñeca que envejecía.

Prometió a las Salamandras, esas criaturas que viven de la luz del fuego, que si le permitían detener el tiempo, ella tendría siempre la chimenea encendida para que pudieran beberse la leña ardiente. Las Salamandras aceptaron, ella colocó su corazón en una caja, lo dejó en el desván y al instante se convirtió en una muñeca de madera, sin más preocupación que untar su carita con cera, mientras aparecía el amor de su vida.

Pero, una mañana, se acabó la leña.

Entonces sacrificó el comedor, un secreter que había sido de su madre, la biblioteca, la cama, la sala, y nada. En la desesperación, arrancó los pasos de la escalera, las puertas, las ventanas, unos retratos de sus antepasados y las cortinas; pero el amor no llegaba.

Cuando estaba a punto de arrancarse un brazo, para mantener ardiendo la hoguera de la juventud, apareció él. Se detuvo frente a la puerta y la miró como solamente el amor es capaz de mirar.

La muñeca corrió al desván, tomó la caja y, antes de salir al encuentro de su amado, se detuvo frente a la chimenea.

Sonrió, puso la caja sobre el suelo, agradeció a las Salamandras y abrió.

Horrenda fue su desdicha al encontrar su corazón hecho polvo por las polillas.

Allí acaba el cuento pero cuando lo recuerdo, me gusta imaginar a la muñeca arrojándose a la hoguera y ardiendo en el estómago de las Salamandras que no pueden dejar de reír.

Cuando acaba el cuento, la niña se ha convertido en la mujer mayor echada en su cama, se le ha pasado la vida soñando y ahora no encaja en esa vida pequeña a la que se había acomodado.

Intenta encajar, pero es imposible. La cama es pequeña, la silla también, y esa habitación que antes fue su protección se ha vuelto su enemiga. Primero intenta encajar en el mobiliario. Se sienta en

las sillitas, abraza muñecas, se prueba vestiditos y zapatos. Todo sin éxito.

Luego decide volver a la cama con la ilusión de volver a dormir y que todo haya sido una pesadilla, pero no entra en la cama y es imposible conciliar el sueño en tal incomodidad.

Entonces decide modificar el mobiliario poniendo sillas sobre la mesa, rompiendo la cama, estirando su ropa. Finalmente su realidad ha quedado destrozada sin lograr encajar ni siquiera en los escombros de su vida.

Convertida en una mujer mayor, sin infancia ni alternativa, decide escapar.

II ACTO - EL PROGRAMA CONCURSO

Caos

La mujer entra en el mundo de la demencia publicitaria que ofrece recetas perversas y soluciones mentirosas.

El espacio parece un enorme set de televisión, con cámaras, luces y técnicos. Un enorme televisor con estética de altar al que hay que adorar, señala los lineamientos y filtros que hay que seguir para ser aceptados. El altar tiene tres puertitas y está repleto de lucecitas de colores como si fuera un casino o un juego electrónico y representan los tres ámbitos en los cuales las mujeres encuentran los obstáculos para poder desarrollarse.

Puerta 1: EL MUNDO SOCIAL

Puerta 2: EL MUNDO LABORAL

Puerta 3: EL MUNDO AFECTIVO

En cada una de las puertitas hay imágenes de hermosos modelos quienes, como si se tratara de santos, ostentan la perfección y juventud inalcanzables y reafirman la fealdad y vejez de los que están fuera del sistema.

Empieza una música entre sacra y circense que anuncia el comienzo del concurso. Un enano acólito toca la campanita y del altar sale una voz con mucha reberberación que recuerda a las caricaturas de dios.

La voz en off del altar emite su mensaje y dictamina:

- *Tú no. Tú estás fuera. No sirves, no encajas. Recházate, castígate.*

Enseguida aparece un presentador mezcla de payaso con sacerdote. Sonriente en extremo saluda a las cámaras:

- *¡Buenas tardes, buenas noches, buenas vidas! En verdad os digo, que una palabra mía, bastará para salvarlos,... o condenarlos. ¡El juego va a empezar! No se muevan de sus asientos, sus camas o donde quiera que estén viéndonos. Y si no nos ven, tarde o temprano lo harán. Hoy tenemos a...*

Entonces se dirige hacia la mujer que lo mira extasiada. La señala y con un caliz negro de donde saca una ostia roja, la anima a participar mientras le ofrece la comunión:

- *¡Atrévete a cambiar, a ser mejor! ¿Aceptas el reto o abandonas el juego?*

Hay obstáculos y moldes que superar como en un concurso televisivo para llegar al altar. Pruebas obstáculos, exámenes y exigencias que hacen prácticamente imposible llegar a la aceptación.

Cuando finalmente se obtiene la respuesta, cambia la pregunta, como el molde de Procusto que se altera de manera majadera para que uno jamás pueda calzar. El presentador coge violentamente a la mujer y la somete a un nuevo reto, ofreciéndole más incentivos, más premios y haciendo que no desfallezca en su intento por ser aceptada.

Cada nuevo reto supone una nueva situación en la que ella debe probar que aún está en condiciones de ser aceptada y aún conserva

las mismas características de una persona joven para cumplir dicho reto.

Cada uno de los mundos tiene una estética y música distintas:

- El mundo Social: Estética de moda. Revistas, modelos, fotografías, objetos de diseño, música muy actual.
- El mundo Laboral: Estética de fábrica, música industrial, sonidos de maquinaria, los utileros y todo el personal van vestidos de obreros. Colores sólidos y contrastados.
- El mundo Afectivo: Estética de telenovela, música melódica, boleros. Colores pasteles, objetos de ensueño y multicolores.

El cambio de iluminación, la música y el tratamiento de las imágenes anuncian el bloque del MUNDO SOCIAL.

MUNDO SOCIAL

A. Se enciende la Puerta 1 y dicta su sentencia:

Voz en off:

Para conservar su espacio social, la mujer deberá sacrificar el comedor, la biblioteca, los pasos de la escalera, las cortinas, y sobre todo, no parecerse a ningún retrato de sus antepasados. La vejez está prohibida.

El televisor pasa a comerciales.

Tanda de comerciales 1: referidos a los espacios sociales, familiares y de entretenimiento donde la mujeres mayores ya no tienen cabida. Los comerciales ofrecen soluciones a los problemas y retos que plantean las puertas.

El presentador interrumpe los comerciales con un enorme control remoto. Una modelo perfecta sale de la Puerta 1 con un sobre que contiene los retos a los cuales se deberá someter a la mujer.

El presentador se dirige nuevamente a la mujer:

- *A ver, a ver. ¿Qué nos trae hoy nuestra belleza? (abre el sobre) Lectura del Gran Evangelio: Una mujer ya no debe salir pasada cierta edad. Si logras superar el reto, quiere decir que ¡AÚN NO TIENES CIERTA EDAD! ¿Aceptas el reto o abandonas el juego sin haber comenzado?*

La mujer asiente y súbitamente el escenario se ha convertido en una discoteca.

Situación 1: DISCOTECA (ver video, track nr. 7)

Pérdida del espacio social público.

Una mujer mayor entra a una discoteca y es rechazada por el colectivo que supone que una persona de esa edad no debe ir a sitios de jóvenes. Sin embargo, ante la inexistencia de lugares públicos, la mujer acude a ese sitio donde recibe burlas, risas y maltratos.

De manera violenta, el presentador interrumpe la situación y echa afuera a todos. La mujer está confundida y derrotada con el resultado. El presentador ayuda a incorporarse a la mujer y la anima a continuar:

- *No te des por vencida. Para eso inventaron el feminismo. En verdad os digo que, las mujeres ya no deben llorar. Ahora están hechas para luchar. ¡Vamos responde: ¿Aceptas el reto o abandonas el juego?!*

Mientras tanto, los utileros han armado el espacio doméstico de una familia donde se dará lugar el siguiente reto. La mujer acepta y es empujada por la modelo a ocupar la casa.

Situación 2: PERDIENDO ESPACIO (ver video, track nr. 8)

Pérdida del espacio familiar e íntimo.

Una familia. El tiempo va pasando y la hija va demandando mayor espacio. La madre retrocede primero con gusto, creyendo que es su obligación, y debe hacerlo con mucho amor. Sin embargo, esto es interpretado por la hija como una obligación de la madre. La hija se aprovecha y va desplazando a la madre de los espacios comunes y finalmente también del espacio personal íntimo.

La madre queda finalmente arrinconada en la habitación más pequeña de la casa, junto con los trastos viejos, mientras la hija desarrolla su vida diaria en la totalidad del espacio familiar.

El presentador la descubre de entre los trastos viejos y la trae al frente del escenario.

- *Volviste a perder, pero Así es el juego. Y tú sabías que cuando uno juega, se arriesga a no ganar. Pero no todo está perdido, querida concursante, mujer mujercita, señora señorita. ¡En nuestro mundo, siempre hay nuevas cosas que probar, nuevos intentos, y nuevas promesas de ganar! ¿Aceptas el reto o abandonas el juego?*

El cambio de iluminación, la música y el tratamiento de las imágenes anuncian el bloque del MUNDO LABORAL.

MUNDO LABORAL:

B. Se enciende la Puerta 2 y dicta su sentencia:

Voz en off:

Para conservar su espacio laboral, la mujer deberá ser capaz de mantener ardiendo la hoguera de la juventud. Dejando todo de lado, incluso su corazón.

Ella está despedida. Se resiste pero es echada fuera del trabajo. Escribe curriculums con mucha experiencia, pero no valen nada al costado de un cuerpo joven. En el televisor aparecen imágenes de mujeres jóvenes trabajando alegremente y ostentando poder en empresas que luego prescindirán de sus servicios.

Tanda de comerciales 2: referidos al mundo laboral y a la búsqueda del empleo. Miles de avisos clasificados de distinto tamaño que exigen "buena presencia" y "años de experiencia", pero que quien postula no tenga más de 25 años.

Se dan sobre el escenario 3 situaciones referidas al mundo laboral:

Situación 1: LA OFICINA (*ver video, track nr. 9*)

Dos empleadas de distinta edad en una oficina realizan el mismo trabajo. Una es joven y la otra, mucho mayor. El jefe las trata de manera distinta. A la joven, el jefe no le exige rapidez ni productividad, debido a sus encantos físicos.

Con la mujer mayor, la historia es distinta. A pesar de que llega temprano y hace su trabajo con mayor efectividad y destreza, el jefe la trata mal porque la desprecia y ella soporta el maltrato porque siente que si la despiden, debido a su edad, no conseguirá otro trabajo.

Situación 2: ENTREVISTA DE TRABAJO (*ver video, track nr. 10*)

Una mujer mayor, con un curriculum vitae impecable busca trabajo. Cumple con todas las expectativas, dominio de idiomas, educación, experiencia en el campo laboral, etc, pero hay un pequeño inconveniente: El aviso decía "no mayor de 25 años". El entrevistador está sorprendido con su curriculum, pero llegado el momento la desprecia y maltrata por ser mayor y pretender quitarle el puesto de trabajo a la gente joven.

El presentador hace de entrevistador en la situación.

- *Buenos días, usted es la postulante nr. 27*
- *Hemos estado revisando su curriculum y hemos quedado impresionados. Realmente.*
- *A ver: Educación:*
- *Estudió en un buen colegio. Terminó la universidad con excelencia y ha cursado dos maestrías.*
- *Experiencia Laboral:*
- *Comenzó en una muy buena empresa, donde fue escalando posiciones hasta llegar a un puesto gerencial. Fue responsable de al reestructuración de su área, lo cual supuso un crecimiento importante para su empresa.*
- *Muy bien.*
- *Paralelamente estudió sus dos Maestrías y luego entró a trabajar en la empresa líder del mercado en su rama.*
- *Idiomas: Inglés, Italiano, portugués, francés, además del castellano.*
- *Dominio de programas de computación: Bueno, la lista es larga, usted parece un genio. Todo indicaría que es perfecta para el puesto que ofrecemos.*
- *Pero hay un pequeño inconveniente: ¿Usted no leyó el anunció?*
- *Sin duda usted tiene muy buena presencia, bueno para su edad, y toda la experiencia que requerimos, pero ¿qué parte de: NO MAYOR DE 25 AÑOS, no entendió usted?*
- *Mírese, usted es una vieja, con el perdón de la palabra, pero ¿realmente cree que nuestra empresa invertirá en una persona que no nos va a rendir ni durar en el puesto?*
- *Ubíquese, Señora. Usted le está quitando el puesto de trabajo a una persona joven que lo necesita más que usted.*

¿Habrá ahorrado en todos estos años para poder vivir decentemente no?. Pues retírese, jubílese, u déjele el campo libre a las personas jóvenes, con vitalidad, fuerza de trabajo y esperanza de vida. Por gente como usted, hay tanto desempleo. Le debería dar vergüenza estar en estos trámites, quitándole el trabajo a gente que lo necesita más que usted.

- *Hágame el favor, y lárguese de aquí. Siento lástima y mucha rabia por la gente como usted. Vieja loca, váyase a cuidar a sus nietos y no vuelva por aquí nunca más.*

Luego de que la mujer ha quedado destrozada, el entrevistador vuelve a ser el presentador y la ayuda a incorporarse. Con cuidado le arregla la ropa y la anima a seguir.

Situación 3: DESPEDIDA (ver video, track nr. 11)

Una narradora de noticias va contando la misma noticia durante años, una referida al maltrato a la mujer. Con los años va adquiriendo más experiencia, pero también se va haciendo más vieja para la pantalla. Finalmente es echada de su trabajo y sustituida por una más joven.

Buenas noches, con ustedes, las noticias:

- *OTRO CRIMEN DE GÉNERO*

Una mujer fue brutalmente asesinada ... por su pareja.

(Una más, una menos...por Dios, ¿hasta cuándo?)

- *El agresor había sido denunciado en varias ocasiones. La mujer solía ser maltratada, golpeada y vejada delante de sus hijos.*

(Y nadie hacía nada. Ni los vecinos, ni nadie. ¿Y la policía?)

- *La policía argumentaba que no podía inmiscuirse en problemas de pareja. Pero hace pocos meses, luego de una golpiza, la*

mujer estuvo al borde de la muerte. Entonces le hicieron caso.

(¿Quiere decir que es "normal" que tu pareja te pegue? ¿Que tu esposo te masacre, para la policía son "problemas de pareja"?)

- *El agresor tenía orden de alejamiento. Pero no la cumplía. Había prometido cambiar... y ella le creyó.*

(Ay, el amor, el amor ... suele ser el peor consejero. ¿Pero eso es amor?...Bueno.)

- *El cadáver fue encontrado hecho pedazos en un contenedor de basura. Deja 3 hijos de entre 4 y 11 años.*

(¡Qué espanto! ¿Hasta cuándo?)

- *Veamos las imágenes.*

El presentador entra en la situación y le sugiere que se haga una cirugía plástica. Ella acepta y entonces recupera su trabajo. Sin embargo, luego de la intervención la cara le ha quedado acartonada y sin expresión, lo cual hace que su trabajo empeore.

El cambio de iluminación, la música y el tratamiento de las imágenes anuncian el bloque del MUNDO AFECTIVO.

MUNDO AFECTIVO:

C. Se enciende la Puerta 3 y dicta su sentencia:

Voz en off:

Para encontrar el amor de su vida, la mujer debe mantenerse joven por siempre. Deberá pactar si es necesario, con las Salamandras, y ser capaz de arrancarse un brazo si llega el momento.

Ella quiere abrirla, ser aceptada en el mundo del amor. Detrás de la puerta y en el televisor, aparecen imágenes de mujeres jóvenes que disfrutaban de sus pasiones y enamoramientos.

El presentador la alienta a participar y le promete que esta vez sí encontrará al amor de su vida, al definitivo.

Tanda de comerciales 3: referidos a la sexualidad, el amor y la pasión. El discurso enfatiza que no pueden ser vivida si no se es joven. Los viejos están fuera. Y para solucionar el problema se ofrecen cirugías, dietas y maquillajes milagrosos que ocultan el paso de los años y mienten sobre la edad.

Se dan sobre el escenario 3 situaciones referidas al mundo afectivo:

Situación 1: PERDIENDO OPACIDAD (*ver video, track nr. 12*)

Una mujer experimenta la pérdida de opacidad. Con los años va entrando en los espacios sociales y cada vez se siente más transparente, y siente que nadie la ve. El éxito inicial se va convirtiendo en nada y cada día se siente más ignorada y que pasa desapercibida y nadie voltea a mirarla.

Situación 2: DESAPARECIENDO (*ver video, track nr. 13*)

Una mujer siente que va desapareciendo y perdiendo su capacidad para atraer y generar el reconocimiento del otro. Sentada en un café se desespera por llamar la atención y sufre en su camino a volverse absolutamente invisible.

Situación 3: SOÑANDO CON OTRA (*ver video, track nr. 14*)

Una pareja hace el amor. Él piensa en otra. Imagina que está con una mujer mucho más joven, mientras está con su esposa.

Situación 4: ABANDONO (*ver video, track nr. 15*)

Una pareja camina por la calle. Ambos deben de tener alrededor de 55 a 60 años. Él ve a una chica mucho más joven que su esposa, y se separan. La mira y se acerca a ella, abandonando a su esposa sola en medio de la calle.

Luego de los fracasos, el presentador, le sugiere operarse y la sigue animando con un tono de optimismo patológico, sin fundamento en la realidad.

Sucesión de cirugías, ofertas, dietas, etc.

En la pantalla del enorme televisor aparece un molde que cambia de manera majadera e imprevista. Se dictamina tener pechos grandes, luego muy pequeños, luego ser alta, luego muy flaca, etc. Y cuando ella ha logrado parecerse al modelo, los requerimientos han cambiado, produciendo frustración y desasosiego. Encajar es imposible.

Aparecen entonces varias mujeres que ofrecen sus alternativas, cuentan sus historias, temiéndose, envidiándose y deformando cada vez más el molde ideal donde deben encajar. Nada las ayuda.

Hay solidaridad y odio entre ellas.

Como un caleidoscopio, en simultáneo muestran sus versiones y luego por momentos se mueven en coro para luego distorsionarse nuevamente a sus propias metáforas.

El molde sigue alterándose hasta hacerles entender que no encajarán nunca. Hagan lo que hagan, el secreto es no encajar.

Agotada por una sucesión de movimientos frenéticos y repetitivos, la mujer cae en medio del escenario y todo desaparece.

III ACTO - DESPERTAR

RESTITUCIÓN DEL ORDEN

La mujer se queda sola en medio del vacío. Todo ha desaparecido, menos el molde.

Con mucha tranquilidad, destruye el molde, y con el barro resultante se pone a confeccionar un molde a su medida.

El efecto de la anestesia está pasando y el dolor empieza a apoderarse de su cuerpo. Cree sentir a las enfermeras burlándose de ella mientras la están vendando y un coro confuso de voces femeninas se mezclan entre sí.

De pronto, despierta.

Se da cuenta de que no se ha operado, sino que todo fue un sueño. Está en su cama. Se incorpora, coge el teléfono y cancela su cita. No piensa someterse a la operación que tenía pactada.

EPÍLOGO: (ver video, track nr. 16)

En un café, toma desayuno e intenta reconstruir su sueño. Con los retazos que va recordando, escribe una versión distinta de La muñeca que envejecía. Mientras lo hace, aparece en una mesa contigua un caballero que la mira. Ella se da cuenta y también lo encuentra atractivo. Al cabo de un rato, están sentados compartiendo la mesa. Salen del café tomados de la mano y se funden en un beso apasionado al final de la calle.

LA MUÑECA QUE ENVEJECÍA - 2

Ella era una muñeca que envejecía.

Prometió a las Salamandras que si le permitían detener el tiempo, ella tendría siempre la chimenea encendida. Las Salamandras aceptaron y ella colocó su corazón en una caja.

Frente a un enorme espejo, se lijaba la piel, pulía sus codos y tiraba por la ventana relojes, calendarios y agendas, mientras esperaba que algún caballero apareciera.

Pero una mañana, se acabó la leña.

Desesperada, sacrificó los muebles de la casa, la biblioteca y la cama, pero el amor no llegaba. Dejó de salir, de contestar el teléfono y de visitar a sus amigas por vigilar el fuego que se tragaba poco a poco toda la casa.

Entonces apareció él.

La muñeca lo miró agotada mientras el fuego se extinguía. En otro tiempo hubiera estado dispuesta a arrancarse un brazo, pero ya no tenía fuerza para nada y las Salamandras habían empezado a cobrar su precio.

Estaba envejeciendo.

La muñeca intentó ocultarse en el desván. Temía por su corazón, que se lo volvieran a destrozar.

Pero él llegó primero.

Lentamente, abrió la caja donde reposaba el corazón de la muñeca y al verlo, cayó arrodillado por la impresión.

El corazón revivió con sus lágrimas y ella por fin se sintió mirada como solamente el amor es capaz de mirar.

FIN

TRATAMIENTO

(ver video, trackS nr. 1 - 4)

Con referencia al movimiento:

El personaje principal sufrirá cambios dependiendo de las situaciones y las emociones. Sostendrá posturas muy verticales que permitan las acciones directas y que representan la idea de seguridad y actividad, hasta posturas muy inclinadas que conviertan al movimiento en indirecto representando la sensación de inseguridad y pasividad. Además, las posturas abarcarán niveles extremos de verticalidad, por ejemplo mostrando desde una persona muy alta hasta una extramedamente baja.

El personaje está sujeto a transformaciones físicas, no por la cirugía en sí, sino por los vaivenes emocionales. Así, la metamorfosis del movimiento esta presente, la mutación de un estado a otro por medio de la contención gradual, in crescendo o decrescendo. Sin embargo, los cambios en algunos casos, también podrán ser violentos y súbitos, fruto de la reacción inmediata a alguna circunstancia interior o exterior.

Es un personaje muy gestual, casi telenovelesco, donde las expresiones del rostro toman un rol importante.

Inspirados en las situaciones puntuales, los movimientos responden a las acciones y se transforman dependiendo de la emoción.

En el caso del diseño del movimiento, cuando no forma parte de una situación, dicho movimiento depende de la emoción pura. Por ejemplo, al sentirse el personaje manipulado por el sistema, los movimientos responden al de un muñeco manipulado, por lo tanto el

uso de las articulaciones es vital. El muñeco manipulado es la inspiración para lograr el movimiento. Otro ejemplo, cuando el personaje siente un rechazo, el movimiento responde a la reacción y la inspiración para el diseño del movimiento es la resonancia de las partes del cuerpo hacia adentro, es la fragilidad de cada parte del cuerpo, es perder peso, derretirse. Y así, con cada momento.

Por ningún motivo los movimientos deben indicar técnicas contemporáneas. Éstos serán creados respondiendo a la verdad del sentimiento y de las acciones, pudiendo inspirarse en metáforas correspondientes al guión, así como la inspiración del animal u otra motivación que corresponda siempre a la emoción y situación.

Con referencia al montaje:

Las imágenes y algunos de los recursos que se sugiera utilizar corresponden a las metáforas de las situaciones propuestas. Algunas se sostendrán por la misma imagen, mientras otras se desarrollarán en el movimiento con la simbología correspondiente.

Las situaciones alucinadas deberán tener una tesitura onírica. El video es vital para complementar las atmósferas, los elementos y también el movimiento. El engaño primero de demostrar algo hermoso que se va transformando en lo real. Se deberá indagar en la técnica croma como las películas antiguas donde el personaje protagónico está en una situación y el resto son las imágenes proyectadas que arman la escena.

El uso del video en escena es esencial como parte del lenguaje. El ecran representa además en ciertas situaciones, la imposición de una realidad de la que los personajes dependen, aunque no pertenezcan a ella en medio de la sensación de extrañeza y dependencia. Por otro lado, esas imágenes proyectadas cumplirán también el papel de fondo sobre el cual las situaciones se dan, aunque sea evidente la falsedad de este recurso.

Durante el transcurso de la obra, se deberá volver unas 3 veces al hilo conductor de la operación, mostrando con énfasis la agresión

del acto. La escena recurrente se mostrará desde 3 ángulos distintos:

1. Plano Vertical: la camilla de pie hacia el frente para que se vean bien los dibujos en el cuerpo que además deberían ser como los cortes de la vaca.
2. Plano horizontal: donde se muestre la posición de superioridad en la que están los médicos, y la total vulnerabilidad de la paciente.
3. Plano aberrante: Tomas cercanas, contrapicadas para evidenciar lo violento y absurdo de la situación.