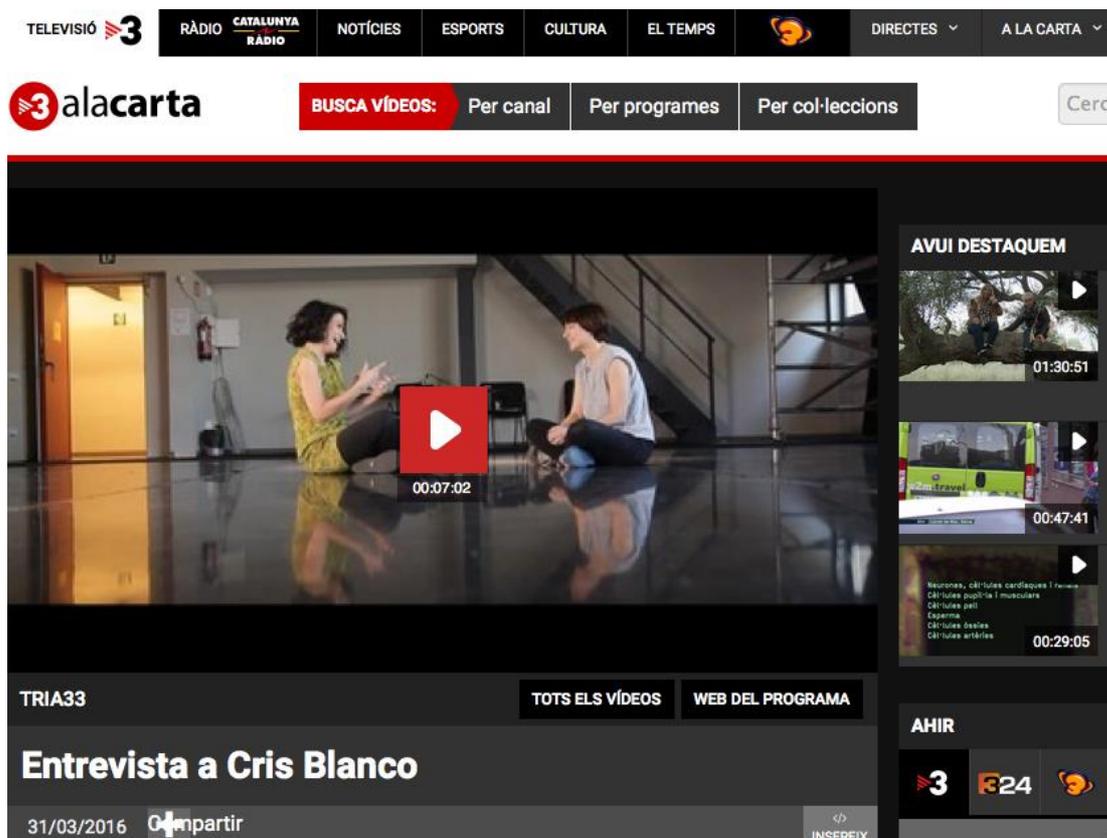


[Entrevista en TV3, programa Tria33 por Julia Beltrán.](#)



The screenshot shows the TV3 website interface. At the top, there is a navigation bar with categories: TELEVISIÓ 3, RÀDIO CATALUNYA RÀDIO, NOTÍCIES, ESPORTS, CULTURA, EL TEMPS, DIRECTES, and A LA CARTA. Below this is the '3 alacarta' logo and a search bar with the text 'BUSCA VÍDEOS: Per canal Per programes Per col·leccions'. The main content area features a video player showing an interview between a woman in a yellow dress and a man in a white shirt, sitting on a reflective floor. The video title is 'Entrevista a Cris Blanco' and it is dated '31/03/2016'. To the right of the video player is a sidebar with the heading 'AVUI DESTAQUEM' and three video thumbnails. Below the sidebar, there are social media icons for 3, 24, and a third icon, and a 'partir' button.

[Blog La Mandanga.](#)

Hay obras que no sabemos muy bien qué es lo que nos quieren decir, estas obras las tenemos que leer a la luz de las notas del programa de mano o gracias a las entrevistas con sus creadores, suelen ser obras excluyentes que se sirven de artículos teóricos o informes para subrayar lo que no han sido capaces de decir por sí mismas. Este corpus analítico adviene *a posteriori* y suele ser ajeno a su concepción. Estas obras no suelen provocar nada pues por sí mismas no son nada. Necesitamos que alguien, reencarnado en un mesías, les dé un mínimo de sentido. Gracias a estas obras hay gente en las universidades que lleva el pan a casa.

En cambio hay otras obras que exceden los límites de sus sinopsis y teorías. Obras que no necesitan de una explicación externa porque cuando nos acercamos a ellas, desde nuestros conocimientos y experiencias, somos capaces de saber de lo que nos están hablando. Esto no quiere decir que sean frívolas, superficiales o más planas que una tabla de planchar, al contrario, tienen tantos niveles como personas se acercan a ellas. Estas obras son inclusivas y fomentan tanto la lectura y el pensamiento como el goce y el disfrute; si acaso ambos niveles pueden existir por separado. Gracias a estas obras sigue existiendo el teatro.

Bad Translation de Cris Blanco pertenece al último grupo. Este fin de semana hemos podido disfrutarla por segunda vez en Madrid, ya pudimos verla a principios de este verano, y, una vez más, a pesar de la programación madrileña, el patio de La Casa Encendida estaba hasta arriba, y eso que las diez de la noche de un domingo no es la mejor hora. Con las piezas de Cris Blanco el bocaoreja está claro que funciona, la gente no hace más que recomendar sus trabajos y cuando alguien ve alguno por primera vez, suele repetir. Da gusto ver un trabajo de eso que por aquí llamamos artes vivas -o coreografías expandidas como lo llama Óscar Cornago, suponemos que a partir del concepto de teatro expandido que conocíamos por José Antonio Sánchez-, es decir, mola ver cómo a las artes vivas no les falta público y que una sala que programa este tipo de trabajos acoge por igual a actores del teatro comercial, programadores, estudiantes de arte dramático o diletantes culturales. Tal vez esto signifique que *Bad Translation*, por su saber hacer, se sostenga más allá -o a pesar- de las etiquetas.

La sinopsis de *Bad Translation* que podemos leer en la página web de La Casa Encendida es una sola frase, además de un juego que reconoceremos al ver la pieza, que dice: "Bad Translation es una batalla

en la que lo analógico vence a lo digital". Y sí, puede que sea eso, pero a su vez son más cosas.

En *El Agitador Vórtex*, la anterior pieza que pudimos ver también en La Casa Encendida y Teatro Pradillo, Cris Blanco, sola en escena, juega con un dispositivo similar al de *Bad Translation*. Esta vez ha sabido seguir avanzando en el juego y rodearse de un buen grupo de *performers* para apretar más la tuerca y, por qué no, cargar la maquinaria de otro pensamiento.

En todo momento Cris Blanco sabe estar y sabe hacer encima del escenario. Podemos decir que es una buena anfitriona cuando nos *invita* a ver uno de sus trabajos. Sabe que una mirada, un guiño o una sonrisa a tiempo comunica más que cualquiera de los aparatos conceptuales. Todo lo que pasa en escena, más allá de la destreza, las pautas marcadas o los diferentes artefactos, está muy vivo. Tan vivo que en su trabajo convive el éxito con el fracaso, la buena factura con la chapuza escénica, el genio con la tontería, la elegancia con el *do it yourself*. Entiéndase en sentido positivo, por favor.

En *Bad Translation* Cris Blanco nos presenta el interior de nuestro ordenador convirtiendo a los chips, impulsos eléctricos y demás vainas tecnológicas en trabajadores que hacen que el sistema sea posible, igual que en *Inside Out* convierten a los sentimientos en bichos de colores diferentes. No creo que a Cris Blanco, si llega a leer este texto, le importe la comparación: las referencias a la cultura pop están presentes en su obra. El sistema, con unos obreros que asumen su función y se ven desbordados por el trabajo, acaba colapsando por su uso y abuso. ¿Les suena? En este momento el ordenador se convierte, sin forzar el análisis, en una metáfora de lo social.

Gracias a una dramaturgia casi circense y a partir de *macguffins*, no es importante lo que se nos cuenta sino el cómo y el para qué se nos

cuenta, Cris Blanco consigue hacer una pieza que nos habla de cómo la tecnología organiza nuestra vida: está más vivo el ordenador que quien lo utiliza, de hecho su usuaria nunca aparecerá en escena; o de cómo la parte primordial para el buen funcionamiento de un sistema son sus trabajadores y el propio sistema los ahoga sin demasiadas contemplaciones. El cambio de lo analógico a lo digital es también un cambio en los ritmos, un cambio de tiempos. Cuando la sociedad quiere ir más rápido que la vida surge la frustración y se impone la imposibilidad.

la identidad siempre ha tenido un papel muy importante quién está enfrente, ¿nos importa más lo que somos frente al otro que lo que somos frente a nosotros mismos? Al vivir en sociedad necesitamos el contacto con el grupo, que la individualidad se diluya en las colectividades, pero pareciera que un *like* de Facebook fuese ya la única forma de posteridad y reafirmación posible. Y para eso nos inventamos diferentes estrategias que nos permiten alejarnos de la realidad y su permanente insatisfacción, ya sean viajes falsos a Cancún o poemas en polaco que no son más que canciones de Ricky Martin mal traducidas por Google.

El título de la pieza, *Bad Translation*, no creo que sea inocente. Existe una mala traducción. Un puente en ruinas. Si la sociedad corre al ritmo de la tecnología, al ser humano no le queda más remedio que convertirse en un *robot*. Y esto hecho y contado desde el juego y el ingenio. Desde un sentido del entretenimiento casi *brechtiano*, mucho humor: sólo el pensamiento pacato está reñido con el humor, y un buen puñado de honestidad. A partir de disonancias entre lo que se ve proyectado y lo que se ve encima del escenario: no es baladí que los encargados del mantenimiento del sistema salten y retocen agobiados cuando tienen que desempeñar una tarea que le sobrepasa. Es probable que como ocurre en *Bad Translation* todo esté a punto de saltar por los

aires. Pero es más probable que Bad Translation, como todas las cosas buenas, sea mucho más de lo que en un principio nos pueda parecer.

Bad Translation, de Cris Blanco. Posibilidades de diálogo, por Óscar Brox

<http://diarios.detour.es/ciudadvisible/bad-translation-cris-blanco-posibilidades-dialogo-oscar-brox?platform=hootsuite>

Es una metáfora de los usos y costumbres de la sociedad contemporánea que partiendo de un elemento tan presente en nuestras vidas como un ordenador, Internet y las redes sociales, teje un relato disparatado sobre nuestro acontecer y las mentiras sobre nosotros y nuestra vida. Está claro que para afianzar que se pierde en la traducción debe ser el equivalente a ese momento de duda, de titubeo, en mitad de una conversación en otro idioma, cuando te empeñas en traducir automáticamente, sin fluidez ni naturalidad, esas palabras que se resisten. Cuando cedes un amplio margen a la ocurrencia, casi a la improvisación, para rellenar el pequeño vacío de una expresión que no sale, que no tienes muy claro si se dice así, asá o todo lo contrario. Sin reparar en la (presumible) estupefacción de tu interlocutor o, en el mejor de los casos, en la buena voluntad de hacerte creer que lo ha entendido. Quizá porque vivimos en una época en la que tecnología digital ha ampliado el campo semántico de la traducción, ahora más que nunca cada una de nuestras ideas, pensamientos, sensaciones y acciones se filtra a través de un

dispositivo. Da igual si se trata de un procesador de texto, un archivo de audio o el emoji más ocurrente. En un punto u otro, siempre hay un proceso de intermediación entre nosotros y el mundo. O entre nuestras ideas, sensaciones y todo lo demás. La pantalla plana de una tableta, el escritorio de un ordenador personal o la lente de unas Google Glass.

Bad Translation, el último proyecto escénico de Cris Blanco, comienza escenificando la pantalla de un reproductor de vídeo. En el centro del escenario, la pantalla muestra el resultado de la alocada coreografía preparada por Blanco y su equipo para representar, artificial y analógicamente, el complejo entramado de esa tecnología digital. Casi en forma de gag, atropelladamente dinámico y divertido, que arranca las risas del público y el reconocimiento hacia su elaborada puesta en escena a base de ingenio, cartón y un ejemplar uso de cada uno de los recursos (efectos especiales en riguroso directo, mini-cámaras y una panoplia de cartulinas, gadgets y bastidores) a su disposición. Pero que, también, arranca una certera reflexión sobre un modo de vida que hemos asumido como habitual. Como una extensión de nosotros mismos, desperdigada entre carpetas, perfiles virtuales y selecciones musicales e iTunes, sin la cual, efectivamente, tal vez existiríamos un poco menos. O sin la cual, quizá, la realidad cojearía un poco más.

Con la gracia propia de un viejo slapstick, Blanco y el resto de actores elevan el nivel de dificultad de su propuesta replicando en decorados de cartón la interfaz de Facebook, Youtube o de un videochat, el Photoshop o un videoclip de Sia. O, ya puestos, el cambio de idioma en los comandos del Mac. Así, el espectador no deja de repartir su mirada entre lo que sucede en la pantalla de proyección y la frenética actividad, en sí misma una obra aparte, que mueve a los cinco intérpretes de un lugar al otro del escenario. De disfrazarse para remedar una suerte de parodia de Chandelier a barajar la posibilidad de interpretar en directo alguna escena de It Follows. Así, sin parar, hacia

el más difícil todavía, mientras en pantalla los problemas se suceden, las llamadas externas interrumpen el visionado de la película y la traducción simultánea de las ideas en formato análogo adquiere, si cabe, unos cuantos puntos más de complejidad. Mientras, qué duda cabe, deja en el aire la sensación de que parece difícil replicar, escenificar, el denso entramado de estímulos que rigen nuestra vida digital, que es lo mismo que decir nuestra vida. A secas.

Puede que sea difícil encajar la idea, más o menos tradicional, que tenemos del teatro con el trabajo que lleva a cabo Cris Blanco. No en vano, esa mezcla de viejos y nuevos formatos, que a buen seguro haría las delicias de un Michel Gondry, pone el dedo en la llaga de un posible diálogo interdisciplinar. Entre el teatro y el audiovisual, así como entre lo analógico y lo digital. O entre nosotros y la realidad que construimos tras cada acción. Por eso Bad Translation es, a su manera, el intento de poner en escena esa densa maraña de estímulos y locas ideas que la pulcra precisión digital traduce en algo perfectamente comprensible para nuestros interlocutores, si bien al precio de encadenarnos a cada una de sus herramientas. Como si, más allá de esa burbuja, lo analógico perteneciese al País de las Maravillas. O al de Nunca Jamás. Desfasado. Olvidado. Perdido. De ahí que Bad Translation juegue con gracia la baza de su frenética puesta en escena, de los errores y de la maravillosa inventiva de todas sus reconstrucciones de lo digital en formato cartón-piedra. Mediante la risa, a partir de la confusión entre medios, no deja de invitarnos a pensar en las dudas, los titubeos, la naturalidad de nuestros propios errores, que se pierde en la fría, casi perfecta, convivencia digital. Que, tal vez, nos hace un poco menos humanos. O que, simplemente, no ha prendido la mecha para empezar un diálogo. Entre el teatro y el audiovisual. O entre nosotros y nuestro mundo.

Eldiario.esCultura Makma:

http://www.eldiario.es/cv/culturamakma/Cris-Blanco-analogico-digital_6_576802316.html

La última performance de Cris Blanco, 'Bad Translation', que acoge este sábado 5 de noviembre Las Naves, es una lucha encendida entre lo analógico y lo digital, y donde la primera de las opciones resulta claramente ganadora. Blanco, artista multidisciplinar, invita al público a adentrarse en un juego lleno de humor donde intenta traducir la nueva tecnología a la vieja, creando un efecto divertido y atrapante desde el primer minuto, y en la que, además, se nos habla de cómo la tecnología organiza nuestro día a día.

Para cumplir este objetivo, Blanco nos presenta como escenario un gran ordenador, creado con materiales artesanales, elaborados por la propia compañía. Es hacer el camino a la inversa, «traer lo digital a lo analógico», describe la propia Blanco. Esa analogización está llena de reflexión sobre el influjo que tiene la tecnología en la sociedad actual, pero también de comedia, de un interés por encima de todo de divertir al público, de hacerlo cómplice y partícipe del juego. «Me gusta ese mix de disciplinas, mezclar lo supermoderno con lo tradicional, jugar con las convenciones teatrales (...) que todo sea permeable». El público, por supuesto, se presta encantado a ese juego que se da entre adultos que aceptan creérselo y que están dispuestos a reírse mucho.

No es la primera vez que Blanco experimenta con esta voladura de las reglas convencionales. En 'El agitador vórtex' (2014) creaba cine en directo, y el patio de butacas asistía al rodaje de una película hecha también de manera artesanal.

Cris Blanco desarrolla proyectos escénicos desde 2003 y trabaja en performances, música, teatro y cine, mezclando los géneros y las

disciplinas. 'Bad Translation' ha sido creada y desarrollada por ella y Óscar Bueno Rodríguez, Javier Cruz, Amaranta Velarde y Cris Celada, los cuales también actúan en la obra. Ha sido coproducida por Mercado de las Flores/ El Granero, La Casa Encendida, Las Naves, Fuga.es y CAET - Centro de artes escénicas de Terrassa.