



## **Spam. Una ópera hablada entre la performatividad y la representación.**

**Santiago Sánchez Kutika**

**(Universidad de Buenos Aires)**

### **Introducción**

*Spam*, de Rafael Spregelburd, estrenada en el 2014 en el teatro El extranjero, luego de su paso por el FIBA 2013, presenta la historia de Mario Monti, un lingüista (elección nada azarosa de la profesión del protagonista) que, luego de verse envuelto en una inverosímil trama de persecución, intenta recomponer su memoria a través de retazos inconexos de lo que fue su vida pasada. El lenguaje (con las traducciones e incomunicaciones de diversa índole como subtemas), la tecnología, la basura (real y virtual), el capitalismo, el humor e, inclusive, la soledad existencial se entremezclan en el desarrollo (y reflexiones) fragmentario de la historia de Monti y su peculiar manera de abordarla.

No es de extrañar, por lo tanto, que la puesta en escena, dirigida por el propio Spregelburd, presente, a primera vista, eclecticismo y un uso desbordante de los distintos lenguajes escénicos. Al realizar un examen un poco más exhaustivo, podemos notar la presencia de dos elementos que funcionan como organizadores de lo que vemos en escena. Uno de ellos es el lenguaje verbal, complementado en todo momento por el otro recurso: la música. El título mismo, *Spam. Ópera hablada*, nos ofrece un primer acercamiento a esta idea dual que sostiene la puesta. A través de la narración de una serie de hechos que le suceden al protagonista, Mario Monti, interpretado por el propio Spregelburd, la obra no deja de lado el aspecto ficcional, aunque pone en tensión la idea de representación de acciones. En primer lugar, y por sobre todo, mediante este relato oral de los hechos acaecidos y el constante acompañamiento musical, se organiza tanto el nivel del argumento como el de la forma en la que la historia aparece en escena. De esta manera, los otros lenguajes escénicos se ven afectados por este juego entre los



polos de una posible representación de los hechos sucedidos y su presentación en forma de relato oral.

El investigador Óscar Cornago Bernal, al analizar las nociones de performatividad y representación, observa una nueva manera de concebir este último concepto, que cuadra con la idea procesual que es observable en *Spam*. El teórico español admite la existencia de "una concepción del fenómeno de la representación desde un ángulo antes performativo u operacional que exclusivamente como significado en tanto que resultado de esa representación. Este nuevo panorama responde, por tanto, a la crisis de la idea de representación, el cuestionamiento radical de las relaciones entre los modos de representar y lo representado"<sup>1</sup>. Por lo tanto, puede observarse que *Spam* ocupa un lugar liminal<sup>2</sup> entre la ficción y la realidad, que distancia al espectador (aunque no completamente) de una posible identificación con la historia narrada. En este trabajo analizaremos cómo la obra realiza este procedimiento, a través de los diferentes elementos de la puesta en escena, poniendo especial énfasis en el lenguaje verbal y en la música. Para eso, utilizaremos tres ejes (cuerpo, tiempo-espacio y tecnología) que nos permitirán adentrarnos en los puntos clave de esta tensión.

*Spam*  
Foto: Hernán Corera,  
gentileza Duche&Zárate



<sup>1</sup> Óscar Cornago, "Cultura y performatividad: la puesta en escena del proceso", en *Revista Gestos*, año 19, N° 38, noviembre, 2004; p. 13.

<sup>2</sup> Concepto tomado de Ileana Diéguez Caballero en *Escenarios liminales. Teatralidades, performance y política*, Buenos Aires, Atuel, 2007.



## Cuerpo, palabras y música

Como adelantamos en el apartado anterior, el relato ocupa un lugar central en esta puesta en escena. Nos adentramos en la odisea del protagonista, Mario Monti, a través de su narración acerca de los hechos acontecidos. En este sentido, no podemos obviar la relación existente con el teatro de narración oral: en la puesta en escena se observa la "estilización de las estrategias diegéticas propias de los narradores populares (...) articuladas tanto con las técnicas actorales más tradicionales como con aquellas propias de la conversación informal"<sup>3</sup>, así como la ruptura de la "cuarta pared". Lo verbal, lo paraverbal y los silencios se tornan centrales.

El personaje-narrador, Mario Monti, es consciente de sus pesares, aunque su relato se halla plagado de humor. Gilles Lipovetsky, analizando el humor en la posmodernidad, acota algo que observamos en *Spam*: "Correlativamente el Yo se convierte en el blanco privilegiado del humor, objeto de burla y de autodepredación"<sup>4</sup>. Precisamente, parte de la comicidad del personaje-narrador "proviene de la propia reflexión, de la hiperconciencia narcisista, libidinal y corporal"<sup>5</sup>. En este nivel, asistimos por primera vez al juego entre la representación y la presentación (a nuestro entender, intencional), en la que muchas veces es difícil notar quién está dirigiéndose al público, si es el actor o si es el personaje. Lo que sí se puede sostener es que existe una conciencia de que existen personas concretas a quienes se les cuenta la historia. Creemos, asimismo, que la relación que esta puesta en escena plantea con respecto al texto dramático y al uso de la palabra no se adecua exactamente ni a la categoría de teatro dramático ni a la de teatro posdramático, según las entiende Hans-Thies Lehmann. En *Spam*, el texto es un elemento destacado, como venimos observando. Dicha característica lo acercaría a uno de los elementos que el teórico alemán observa en la primera categoría, cuando afirma, por ejemplo que: "El teatro dramático está subordinado a

<sup>3</sup> Beatriz Trastoy y Perla Zayas de Lima, "La palabra: confluencias e interacciones en la práctica escénica", en *Lenguajes escénicos*, Buenos Aires, Prometeo libros, 2006; p. 31.

<sup>4</sup> Gilles Lipovetsky, "La sociedad humorística", en *La era del vacío*, Barcelona, Anagrama, 2003; p. 144.

<sup>5</sup> Lipovetsky, ob. cit.; p. 145.



la supremacía del texto”<sup>6</sup>. Por el contrario, los conceptos de totalidad, ilusión y representación de un mundo -pilares del drama- sí se ponen en crisis. De esta forma, podríamos considerar a *Spam* como un caso de lo que Lehmann observa como un texto que “dejó de ser dramático”<sup>7</sup>, un nuevo texto de teatro, el cual “reflexiona sin cesar sobre su constitución como construcción del lenguaje”<sup>8</sup>. Completa esta idea Cornago Bernal en relación al texto del teatro posdramático: “...el tipo de relación que la obra teatral establece con el texto dramático es de interrogación acerca de la verdad de esa palabra, de modo que esta no funcione de una manera ilusionista, transparente o armónica”<sup>9</sup>. Sin embargo, no se llega a la completa autonomización del lenguaje ni al uso de la palabra como pura materialidad. La obra aún tiene, en ese sentido, un tratamiento representacional del texto, o por lo menos alude a un mundo referencial externo a la escena. Más allá de que no sea el objetivo de este texto definir si *Spam* es una obra posdramática o no, por lo menos es posible destacar que se ubica en este lugar incómodo, con límites difusos: también en este punto podemos notar su carácter liminal.

Existe otro aspecto de la palabra (que muestra constantemente su carácter de artificio puesto en escena para ser visto y escuchado) destacable: su poder creador de ficciones. El lenguaje conlleva la posibilidad de mentir y los hombres (los personajes) suelen aprovecharse de esto (especialmente el mismo Monti). Pero, esta misma característica le otorga a la palabra su posibilidad creadora. Así, la verdad, la mentira y la memoria aparecen como tópicos destacados de la obra. La amnesia de Monti le permite un nuevo comienzo, por fuera (pero, también, con todas las consecuencias) de las mentiras que ha creado a su alrededor. Sin embargo, los espectadores conocen la historia completa, tienen información que el personaje no posee. De ahí la comicidad de muchas situaciones. El humor y la ironía (con gran anclaje en el lenguaje verbal), de hecho, son factores de distanciamiento. Gilles Lipovetsky, en su análisis del humor en la cultura posmoderna

---

<sup>6</sup> Hans-Thies Lehmann, “El teatro posdramático: una introducción”, en *telondefondo. Revista de Teoría y Crítica teatral*, año 6, Nº 12, diciembre, 2010; p. 9.

<sup>7</sup> Idem.; p. 3.

<sup>8</sup> Idem.

<sup>9</sup> Óscar Cornago, “Teatro posdramático: las resistencias de la representación”. En J. A. Sánchez (dir.), *Artes de la escena y de la acción en España: 1978-2002*, Cuenca, UCLM, 2006; p. 167.



sostiene que “el código humorístico no es más que una de las formas que adopta ese proceso de destitución de la ilusión”<sup>10</sup>. Así, propone otro tipo de percepción por parte de los espectadores. Henri Bergson, en su libro *La risa*, plantea un panorama semejante: “Lo cómico, para producir todo su efecto, exige como una anestesia momentánea del corazón. Se dirige a la inteligencia pura”<sup>11</sup>. Por el contrario, la compasión que produce el personaje de Monti, especialmente cuando la distancia actor-personaje (y por ende, personaje-público) se acorta, no produce esa comicidad. Ya no existe, en esos casos, una mirada irónica sobre la vida del personaje.

La música es el lenguaje que acompaña permanentemente al relato. Zypce, el encargado de la performance sonora (utilizando instrumentos no convencionales, así como recursos digitales, mediante una computadora), aparece en escena desde un primer momento, entonando una canción como si se tratase de un karaoke, con la letra en una pantalla gigante ubicada a sus espaldas. Se ubica, de esta forma, en el aquí y ahora del encuentro teatral. Este es uno de los puntos fundamentales: desde un principio, su presencia se hace notar. Y no dejará de hacerlo, ya que, además de estar casi siempre en escena como hombre orquesta, participa como personaje secundario en las historias de Monti (inclusive con vestuario específico, de buzo). Asimismo, se encarga de generar algunas frases que se repiten en la puesta (como “alargue su pene”), leitmotiv del *spam* en los correos electrónicos. Zypce no es el único que canta, ya que también lo hace el personaje-narrador, en diferentes oportunidades. En un caso, recurre nuevamente a la idea de karaoke, pero agregando información que no está en las canciones originales (conocidas por gran parte de la audiencia). Además, en otro episodio canta en estilo de rap. En ambos casos, la velocidad rítmica ayuda a la narración de textos largos, plagados de información (política, en el caso de la disertación sobre la basura que produce el sistema capitalista; sobre la definición del arte, en el rap que relata las andanzas de los terroristas-artistas). Volviendo al eje central de nuestro estudio, no sabemos si lo dicho en estas canciones se corresponde con el pensamiento del personaje o del actor. La autorreferencialidad de la música aquí se diluye en pos de estos

<sup>10</sup> Gilles Lipovetsky, ob. cit.; p. 150.

<sup>11</sup> Henri Bergson, *La risa*, Buenos Aires, Losada, 2003; p. 14



mensajes. De este modo, su utilización se relaciona íntimamente con el rol destacado de la palabra en la obra: es otro elemento usado a la hora de relatar. No existe, por otra parte, mucho espacio para el silencio, tanto por la presencia de la voz y de la música como por la aparición de otros recursos sonoros. Este aspecto entra en correspondencia con el juego que tiene la puesta con una estética televisiva, como analizaremos más adelante.

Todo esto nos lleva a otro de los ejes centrales: el cuerpo en escena. En *Spam*, Spregelburd representa a un personaje en el proceso de relatarnos una historia, pero que, en general, no representa las acciones que describe (salvo en ciertos momentos, como el de la persecución, que intenta ser una reconstrucción del hecho, mediado por una cámara). Existe una acción predominante, en el aquí y ahora del encuentro teatral, y es la de narrar. Las palabras tienen una dimensión performativa: hacen, crean mundos posibles, además de promover emociones y reflexiones en el espectador. El cuerpo está detrás de la enunciación: "detrás de cada palabra hay un cuerpo, antes del logos está el habla, el decir como acción"<sup>12</sup>. En ese sentido, es interesante pensar en términos de la kinésica y ver la relación entre los movimientos del cuerpo y el ritmo verbal. Puede ayudarnos, también, la noción de actuación propuesta por Pietro Stambaugh, un hacer que dice algo, y que implica un querer ser visto y escuchado y que conlleva una intención narrativa<sup>13</sup>, a diferencia de las acciones significativas (que realiza el performer, pero que también pueden aparecer en el teatro gracias a la corporalidad pre expresiva). Pero, por otra parte, hay una identificación (parcial) de Spregelburd con el personaje, a la manera de Stanislavski, una *reviviscencia*, que no siempre se traduce al nivel de las acciones. Existen momentos en la obra en los cuales el actor muestra los sentimientos y emociones de su personaje, como la desesperación de no saber quién es o su soledad existencial. La "perspectiva del actor"<sup>14</sup> que conoce el futuro de su personaje se muestra explícita desde un principio. En ese sentido, debemos también observar la relación de lo que venimos exponiendo con ciertos recursos del

---

<sup>12</sup> Óscar Cornago Bernal, "Barroco y Modernidad: hacia una ética materialista de la representación (de uno mismo)". *Aisthesis*, Nº 50, diciembre, 2011; p. 123.

<sup>13</sup>Pietro Stambaugh "¡Lucha libre! Actuaciones de teatralidad y performance". En D. Adame (ed.), *Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva latinoamericana*, México, Universidad Veracruzana, Facultad de Teatro, 2009; p. 125-127.

<sup>14</sup> Conceptos tomados del análisis del actor de Marco De Marinis, en "El actor y la acción física", en *En busca del actor y del espectador. Comprender el teatro II*, Buenos Aires, Galerna, 2005; p. 24.

teatro épico de Bertolt Brecht (narración, música, humor e ironía que distancian, etc.). La obra entera está atravesada por esa tensión que genera un distanciamiento entre el personaje y el actor, que hace que el espectador tampoco se identifique plenamente con el protagonista. Así, “el personaje se convierte para el actor en un simple instrumento, un medio, como todos los demás de los que se sirve, para activar y modelar su propio proceso expresivo”<sup>15</sup>. De esta manera, Mario Monti muchas veces se borra. El personaje que narra la historia aparece como una especie de presentador verborrágico de varieté o de algún espectáculo popular (el micrófono y su traje confirman esta idea), mientras que muchos episodios en la puesta funcionan como números que atraen al público: sombras en una tela, videos explicativos e irónicos, grabaciones en vivo, una cabina en la que se traduce a ritmo vertiginoso, música en vivo, etc. Por estos motivos, existe una relación compleja entre el actor y el personaje. Hay un desdoblamiento: Spregelburd actúa un personaje que narra (y que puede coincidir con un Mario Monti futuro a todo lo que le sucedió). A su vez, este personaje-narrador, además de relatar, a veces actúa y representa tanto acciones como emociones del personaje de Monti.



*Spam*  
Foto: Hernán Corera,  
gentileza Duche&Zárate

<sup>15</sup> Marco De Marinis, ob. cit.; p. 36.



## **Tiempo y espacio de la narración**

Ya desde el comienzo (si no tenemos en cuenta la proyección de imágenes del yate "Costa Concordia" que recibe a los espectadores, como una especie de marco de la representación) del espectáculo, con Zypce en escena, observamos la presencia física del tiempo, a través de un calendario. Rápidamente aparece el personaje-narrador, quien vuela con una máquina los números ubicados en el atril. Este acto desconcertante trae aparejados varios asuntos. En primer lugar, pone en escena el artificio que organiza la historia. Pero, además, destruye el orden dado para comenzar a narrar desde las ruinas, con retrocesos, repeticiones y antelaciones, como si se refiriera directamente a una memoria no lineal de los eventos. La fragmentación es acompañada por la intertextualidad con otras formas artísticas: el cine, la música pop y la pintura de Caravaggio que se observa en la obra. Estas relaciones no son meras referencias: la vida misma del pintor italiano funciona en una relación de paralelismo con lo que le ocurre a Mario Monti, con lo cual Caravaggio aparece como un doble que pone en escena el artificio de la historia narrada. El azar en el orden de los capítulos (ya sea ficticio o no) también modela la narración posterior, dado que existen capítulos (días) que se saltean e incluso comentarios sobre el (des)orden dado y las dificultades que esto trae a la hora de la comprensión de la historia por parte del público. Más allá de este acto inicial y las interrupciones que acabamos de mencionar, el relato oral, con todos sus paréntesis, prosigue como lo indican los números.

Queda un problema pendiente: ¿desde qué tiempo se produce el relato? La historia de Monti parece ubicarse en un pasado reciente. Pero, cuando él comienza a hablar de sus problemas, lo hace en un tiempo presente, o pasado cercano, como si estuviese contando los hechos vividos en simultáneo o con una breve distancia temporal. Hay, entonces, una bifurcación (que es evidenciada en escena), un tiempo del personaje en su historia y un tiempo presente de la narración (y de la música acompañante), en conexión estrecha con el público. Las dos modalidades se entrelazan en distintos momentos, sin que una termine de predominar.



Con el espacio sucede algo parecido a lo expuesto en relación al tiempo. La escenografía está compuesta de diferentes espacios, mezclados entre sí. En el centro, podemos observar los objetos musicales usados por Zypce. Sin ninguna pared que funcione de límite, se encuentra la habitación de hotel en Malta de Mario Monti, representada sencillamente por una cama, rodeada de las muñecas que el personaje vende en la playa. Este es el único espacio que refiere a un espacio de la historia del lingüista. En el fondo, contamos con una cabina, parecida a la de ciertos juegos televisivos, en la que el personaje-narrador se encierra algunas veces para traducir o hablar rápidamente. A la derecha del espectador está el ya mencionado atril, que aparece desde el comienzo de la obra. En el fondo, la pantalla de video sobre la que se proyectan imágenes. El vacío central, que funciona como un espacio neutro de narración, fuera del espacio-tiempo de los hechos narrados en la obra, es ocupado por el personaje-narrador casi constantemente. Por todas estas características, tenemos un espacio en el que las acciones (ya sea en escena o en video) ocurren simultáneamente. Un espacio plagado de fragmentos de diferentes lugares y tiempos, algunos contenidos dentro del marco de la historia y otros que no tienen esta motivación. Se presenta un problema análogo al temporal: ¿qué es este espacio vacío, pero, al mismo tiempo, lleno de posibilidades que ocupa un



lugar central? Es el espacio de la narración, del contacto del personaje-narrador con su público, que lo escucha atentamente, llenando los huecos espacio-temporales que el relato deja abiertos.

*Spam*  
Foto: Jorge Pogorelsky,  
gentileza Duche&Zárate



## **Tecnología, sonido y comunicaciones fallidas**

El uso de material de video, tanto grabado anteriormente como producido en el momento tiene gran relevancia en la obra. Ya sea una imagen con capacidad de evocar ilusiones ficticias en un tiempo diferido (caso de los eblaítas) o una más cercana e inmediata (imagen de *skype* de Cassandra, personaje ausente, pero siempre presente), "la imagen es siempre algo cerrado y perfecto en sí mismo, una totalidad situada en un tiempo distinto al del espectador"<sup>16</sup>. Es decir, se diferencia de la realidad del actor, de su cuerpo físico: "El cuerpo se alza como un elemento excesivo, estrategia de resistencia a una realidad prefabricada; no se trata de una imagen acabada y perfecta, sino que está haciéndose en cada instante"<sup>17</sup>.

El video grabado en vivo problematiza esta diferencia entre imagen y cuerpo, como veremos. Por otra parte, contamos con el relato de la lengua de los eblaítas por parte de Monti (que nos deja ciertas preguntas sin respuesta, como por ejemplo, ¿de qué se trata este material? ¿Es realmente el trabajo que tiene archivado en su notebook? ¿Cuándo y cómo fue realizado? Lo importante aquí es, más bien, la ironía sobre el modo de construcción de ciertos discursos en imágenes), pero también contamos con un video que parodia el discurso de los noticieros (con el caso de la muñeca que dice malas palabras, otro conflicto relacionado con la lengua). Además, se observan otro tipo de imágenes, como fragmentos del naufragio del barco Costa Concordia, yate que efectivamente volcó cerca de la costa italiana, imágenes de karaoke o imágenes de las pinturas animadas de Caravaggio (*Medusa* y *La decapitación de San Juan Bautista*, que acechan cada vez más al protagonista).

Finalmente, encontramos el uso de la cámara en vivo, subjetiva en casi todo momento. Mediante este recurso, se representa la escena de la persecución, al mismo tiempo que se nos narra el (des)encuentro del personaje con los maleantes malayos que lo persiguen, así como el origen de su pérdida de memoria. La

---

<sup>16</sup> Óscar Cornago Bernal, "El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen", en *Arbor. Ciencia Pensamiento y Cultura*, Vol. 177, No. 699/700, marzo-abril, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2004; p. 600.

<sup>17</sup> Ídem; p. 601.

representación del hecho permite comentarios sobre los hechos por parte de la narración oral (tanto pasados como simultáneos al acontecimiento). La movilidad y la falta de luz (sumada a la calidad en sí de la cámara) logran una imagen confusa, a tono con la dinámica de acción de la secuencia. Pero los actores continúan en escena, por lo que el espectador es obligado a elegir qué es lo que desea ver: la imagen proyectada o a los actores (o una alternancia). La cámara en vivo también es utilizada en los episodios en los que Monti entra en la cabina. En estos segmentos grabados en vivo la tensión que estudiamos en el presente trabajo es puesta de manifiesto: representación, presentación, actuación, todo se mezcla, dado que no existe pura representación de los hechos por los actores, ni en video (como en el caso de los eblaítas, en la que nos sumergimos en la historia) ni tampoco se enfatiza únicamente la presencia material de los actores en escena. Lo mismo sucede con la coexistencia entre la imagen de Cassandra y el cuerpo real en escena. En parte, la imagen, aunque ampliada a escala sobrehumana, hace que "el cuerpo del actor se confunda en un juego virtual, en el cual su realidad se desplaza"<sup>18</sup>, como si los dos cuerpos estuvieran en el mismo plano de existencia. En esos capítulos se juega más que nunca con la relación presencia del cuerpo y ausencia de la imagen, ambos perceptibles por el espectador. El diálogo hace que los dos personajes existan en escena, pero la comunicación se ve perjudicada por problemas tecnológicos y personales, relativos a la historia. Por otra parte, *Spam* juega con una audiencia acostumbrada a una percepción fragmentaria, inmediata, televisiva. E incluso más: la obra remite a la lógica de internet, con su "exceso de información: información fragmentaria que crea la alucinación de un conocimiento absoluto (...) un enciclopedismo electrónico a escala mundial"<sup>19</sup>. Porque lo que se pone en escena es más que la imagen mediatizada: es un tipo de percepción. Aquí, vemos, desde una perspectiva irónica y crítica, cómo el discurso mediático se construye como formador de credibilidad, de autenticidad, tanto en el video del noticiero como en el propio *documental* de los eblaítas. El uso de la tecnología en este caso también apunta a observar el carácter procesual de estas

---

<sup>18</sup> Álvaro Narváez Díaz, "Relaciones cuerpo tecnología en la escena teatral", *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, vol. 3, enero-diciembre, 2009; p. 112.

<sup>19</sup> Asunción López-Varela Azcárate, "El gusto del público: la magia digital", *Revista Signa*, N° 17, 2008; p. 78.



representaciones, dado que, además de tener en cuenta el significado, se pone énfasis en cómo funcionan. Es decir, qué estrategias de puesta en escena llevan a cabo para lograr esa autenticidad.



*Spam*  
Foto: Jorge Pogorelsky,  
gentileza Duche&Zárate

## Conclusión

*Pero el hombre mismo tiene una invencible inclinación  
a dejarse engañar y está como hechizado  
por la felicidad cuando el rapsoda le narra cuentos  
épicos como si fuesen verdades*

(“Sobre verdad y mentira en sentido extramoral”, FRIEDRICH NIETZSCHE)

Mediante este análisis, hemos visto cómo existe en *Spam* un juego entre la representación de los hechos y su presentación, especialmente a través de la narración musicalizada, que organiza el resto de los lenguajes escénicos. Este juego basado en la performatividad oral es siempre consciente de estar transcurriendo en una escena teatral, de manera tal que se logra una especie de “*presentación de la representación*”<sup>20</sup>, que hace visibles los telares de la representación. Inclusive, diríamos que se trata de la representación (mediante el personaje-narrador) de la

<sup>20</sup> Óscar Cornago Bernal, “Cultura y performatividad...”, ob. cit.; p. 15.



presentación (narración oral como acto performativo) de una representación (la historia de Mario Monti). Necesitamos el engaño, aunque seamos conscientes de él: La palabra (y la enunciación) es, a la vez, presentación y representación, acto performativo y artificio creador de ilusiones. En ese vaivén se mueve *Spam*. Esta fuerza performativa está relacionada a un cambio en el pensamiento en el siglo XX, que tiende hacia lo concreto, limitando el poder y la universalidad del concepto. Cualquier similitud con el pensamiento de los eblaítas no es mera coincidencia.

### **Ficha técnica**

**Autoría:** Rafael Spregelburd.

**Actúan:** Rafael Spregelburd, Federico Zypce.

**Actuación en video:** Laura Amalfi, Elisa Carricajo, Patricia Frencio, Pino Frencio, Manolo Muoio.

**Vestuario:** Florencia Lista.

**Maquillaje:** Georgina Serafini.

**Diseño de escenografía:** Santiago Badillo.

**Diseño de luces:** Santiago Badillo.

**Diseño sonoro:** Federico Zypce.

**Video:** Elisa Marras, Alejo Moguillansky, Alessandro Olla, Valentina Olla, Alejo Varisto.

**Música:** Federico Zypce.

**Fotografía:** Hernán Corera, Nicolás Levín.

**Asistencia general:** Manuela Cherubini, Gabriel Guz.

**Prensa:** Walter Duche, Alejandro Zarate.

**Producción:** Cetc, Rafael Spregelburd, Federico Zypce.

**Dirección musical:** Federico Zypce.

**Dirección:** Rafael Spregelburd.

[sanpisi@gmail.com](mailto:sanpisi@gmail.com)

**Palabras clave:** *Spam*, narración, representación, performatividad, Spregelburd.

**Key words:** *Spam*, narration, representation, performativity, Spregelburd.