

Hacia una dramaturgia para el teatro de formas animadas: Shakespeare en Viajeinmóvil

Towards a Dramaturgy for the Theatre of Animated Forms: Shakespeare in Viajeinmóvil

Christian Ortega

Compañía Viajeinmóvil

coortegat@gmail.com

Resumen

A lo largo de su existencia, la compañía de teatro Viajeinmóvil se ha enfrentado a la cuestión de cómo desarrollar un método escritural que satisfaga sus búsquedas creativas. Este camino no ha estado exento de dificultades y sigue transformándose según las exigencias de cada nueva puesta en escena; sin embargo, a lo largo de los años ha acumulado una experiencia creativa y un método de escritura particular, que le permitió crear obras memorables, premiadas en escenarios internacionales y que constituyen un referente indiscutible en el teatro chileno. A través de la experiencia adquirida en sus elogiadas adaptaciones de *Otelo* y *Lear* de William Shakespeare, este artículo destaca algunas definiciones y principios rectores que podrían ayudar en el siempre difícil desafío de escribir para el teatro de formas animadas.

Palabras clave:

Dramaturgia - teatro de animación - Shakespeare - adaptación - Viajeinmóvil.

Abstract

Throughout its existence, Viajeinmóvil theatre company has faced the question of how to develop a scriptural method that satisfies its creative quests. This path has not been without difficulties and continues to transform according to the demands of each new staging; however, over the years it has accumulated a creative experience and a particular writing method, which allowed to create memorable works, awarded on international stages and that constitute an indisputable reference in Chilean theatre. Through the experience gained from its acclaimed adaptations of William Shakespeare's *Othello* and *Lear*, this article highlights some definitions and guiding principles that could aid in the development of methods or systems for the always difficult challenge of writing theatre in animated forms.

Keywords:

Dramaturgy - animated theatre - Shakespeare - adaptation - Viajeinmóvil.

Introducción

“No hay nada más aburrido que un títere que se cree actor y habla y habla; no hay nada más falto de creatividad que la pantomima ramplona de un muñeco cuya mayor gracia es imitar a al dúo Pimpinela”. Comentarios como estos abundan en torno al teatro de marionetas, pero más allá de la evidente beligerancia estética, dan cuenta de un arte en formación que se debate entre la tradición folclórica y el academicismo teatral; entre el oficio y la disciplina.

Durante las últimas décadas ha habido un aumento explosivo de este tipo de teatro en Chile; algunas compañías han alcanzado un gran nivel artístico y son invitadas permanentes a prestigiosos festivales internacionales; otras recorren diversas zonas del país conquistando nuevos espacios y públicos en aras de la educación, la sátira política o la mera entretenición. Tal vez por la fascinación mimética que el objeto-marioneta provoca o por su capacidad de prescindir de la fábula y facilitar el acceso a formas abstractas o subjetivas, es que se ha transformado en una de las especializaciones que más atrae a las nuevas generaciones y constituye buena parte del teatro contemporáneo que se realiza en nuestro país. Son tantas y tan variadas, que para intentar un análisis sobre su dramaturgia, habrá que zanjar primero la pregunta de qué se entiende por teatro de animación y en qué categoría se ubica, según lo cual, tendrá exigencias e implicaciones distintas. El problema radica en que las imbricadas posturas de actores y titiriteros ni siquiera llegan a acuerdo en el nombre. Mientras algunos le llaman teatro de muñecos para diferenciarlo de los “títeres” o teatro con muñecos (para subordinar a estos últimos ante el arte escénico); otros prefieren denominarlo según la forma sensorial o materialidad utilizada: teatro de objetos, de sombras, de hilo, de cuerpo, etc.; los más integradores, para obtener un alcance mayor, prefieren teatro de animación, teatro de la materialidad o teatro de formas animadas. Desde ya, declaro mi formación teatral y mi natural tendencia a abordar el debate desde esta vereda; por lo tanto, usaré indistintamente estas tres últimas para referirme a un tipo de arte que no se conforma con ser mera extensión o subgénero, sino que aspira a constituirse como una disciplina autónoma que ha empezado a escribir paulatinamente su propio alfabeto práctico y teórico, a pesar de que sus principales cultores sean reacios a levantar teorías o dejar por escrito sus hallazgos. En espera de sistemas o métodos que contengan y preserven las reflexiones sobre el para qué, el porqué y el cómo se hace teatro de animación en Chile, intentaré aportar a su dimensión epistémica algunas definiciones y principios rectores que fui descubriendo en los procesos escriturales para una de las primeras y más reconocidas compañías de teatro de animación del país. Utilizaré como objeto de estudio, las adaptaciones de dos obras de Williams Shakespeare: *Otelo* y *Lear*, que realizamos con Tita Iacobelli y Jaime Lorca en la compañía Viajeinmóvil.

Las dos ánimas del teatro de animación

Este tipo de teatro, indistintamente de si se ubica en las artes de la marioneta o en la escénica, debe entenderse y medirse en virtud de ambas. Dicho de otra forma, es una disciplina híbrida, que amplía la concepción grotowskiana binaria e irreductible que define al teatro como aquello que sucede entre espectadores y actores (Grotowski 13), para incluir un tercer y fundamental

elemento: la materia animada. En consecuencia, el teatro de animación es lo que sucede entre actores-animadores, la materialidad animada y los espectadores. Cuando digo actores-animadores y no *performers* u otras denominaciones posdramáticas, es porque considero que esta relación tripartita debe contener el elemento dramático capaz de crear mundos representados. Si se acepta esta delimitación, quienes quieran cultivar este arte deberán dejar atrás las anquilosadas posturas y dominar ambas técnicas: los que provengan del teatro deberán aprender el arte de la marioneta y los de la marioneta, el arte dramático; sin embargo, después deberán desaprenderlas, ya que no responderán directamente a las viejas categorías, sino a su misteriosa hibridación, la que, paradójicamente, requerirá de ambas para revelar sus secretos.

Existía al principio un prejuicio que venía de nuestra formación actoral, era molesto ser llamados marionetistas y no actores. O teatro de objetos y no teatro, a secas. Pero ese prejuicio pasó rápido porque al entrar definitivamente en la casa de las marionetas, comenzamos el Viajeinmóvil dentro del misterioso Teatro de la Materialidad que no termina nunca de construirse (Lorca 2010).

Para establecer los límites de la dramaturgia de animación recurriré al significado más elemental y fundante de ambas tradiciones artísticas: escritura de acciones. Etimológicamente “Drama” significa acción, y esta, como concepto mínimo e insustituible de la actuación (salvo en algunas propuestas posdramáticas), coincide con el principio básico del arte de la marioneta: solo aquel objeto que se mueve es susceptible de ser animado. Una marioneta que no presenta movimiento es una escultura, ya que únicamente a través de sus cualidades cinéticas se constituye como una entidad convencional dotada de un metasignificado.

Por sus cualidades plásticas y cinéticas, cualesquiera que sean los materiales y técnicas utilizadas, también por sus cualidades expresivas, el títere sigue trayendo a la escena, otras imágenes de movimiento, de corporeidad y una inscripción en el mundo visible o invisible, por tanto de las distintas vidas que producen actores o bailarines (Magalhães y Baptista 70-71).

Estas acciones deben condensar una realidad referida, estar preñadas de lucha (agonía), y generar un cambio significativo. Lo explicaré de esta manera: todo lo dramático es acción, pero no toda acción es dramática. En escena, no basta con la mera acción mimética capaz de generar la ilusión de una realidad referida, sino que este “suceder en agonía” debe modificar de manera significativa el estado inicial del personaje o agón objetual. Examinemos, por ejemplo, los títeres corporales de Inés Pasic y Hugo Suárez; las figuritas efímeras de hielo destinadas a derretirse al final de cada función, de Emily Valentin; las sombras producidas por el leve movimiento de las manos de Valeria Guglietti; los virtuosos títeres de hilo de Stephen Mottram; los diálogos hilarantes de Neville Tranter; o las polémicas marionetas electrónicas del doctorado en robótica Zaven Paré, por nombrar algunos célebres maestros de la especialidad. Todas estas propuestas, por tradicional o innovadoras que sean, deben poseer un requisito mínimo para ser consideradas teatro de animación: trama. Sin ella, pertenecerán al arte de la marioneta, a la *performance*, a la instalación, a las artes plásticas o a la ciencia. De facto, existen maravillosos espectáculos de marionetas —diminutas figuritas animadas o monumentales esculturas articuladas por decenas de personas— que, a pesar de su impacto social o su excelsa ejecución, no se sustentan en ningún

acontecimiento dramático que los transforme exoplástica o endoplásticamente (modificación externa o interna de un actante), por lo que quedan excluidos de esta categorización.

Los tipos de trama se pueden clasificar en el ampliamente difundido triángulo del diseño narrativo de Robert McKee: arquitraba (diseño clásico), minitraba (diseño minimalista) o anti-traba (antiestructura).

Un Acontecimiento Narrativo crea un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de Valor . . . Los Valores Narrativos son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro . . . Los acontecimientos narrativos producen cambios cargados de significado en la situación de vida de un personaje . . . Una Escena es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos en uno de los valores de la vida de un personaje de una forma perceptiblemente importante (McKee 54-56).

Pero la dramaturgia para formas animadas no solo consiste en elegir un diseño narrativo o “... crear secuencias estratégicas que produzcan emociones específicas y expresen una visión de mundo” (McKee 53), sino que, al ser un arte híbrido, debe contener también el misterioso sistema relacional de los actantes no humanos, que, al ser excitados por la acción de actores-animadores, conforman una microdramaturgia con sus propios códigos y principios. Estos deben complementarse al diseño dramático general para coexistir de manera simbiótica: la macrodramaturgia se encarga del diseño narrativo y la microdramaturgia provee la materia prima que nace de la interpenetración íntima e inefable de los intérpretes con la materialidad escénica que les circunda.

En mi experiencia, los principales problemas del teatro de animación surgen de la disonancia entre estos dos ámbitos dramáticos que la componen, ya sea la falta de un universo dramático coherente y cohesionado; debilidades en la trama; carencia o excesivo uso de palabras; poca complejidad, buscada o no, de sus personajes o roles; diálogos meramente informativos o redundantes; la instrumentalización de marionetas y objetos para fines que no les son propios; o acciones superfluas y predecibles, entre otros. Por diverso que sea el método que se utilice, ninguno debe subordinar al otro, ya que tienen enfoques distintos: uno pone el ojo en el camino y el otro en el horizonte; uno es intuitivo, emocional e impulsivo; y el otro, racional y estructurado.

Esta doble mirada a menudo choca y provoca estancamiento, ya que las rebeldes marionetas y los díscolos objetos no aceptan de buena gana que alguien les diga qué decir o qué hacer; aunque ese alguien sea el mismo titiritero o artesano que le dio vida y que intenta instrumentalizarlo. De manera opositora y disruptiva, la materia animada siempre lleva la trama en direcciones insospechadas, dejando obsoletas las propuestas iniciales, refutando las premisas y obligando a replantear constantemente el camino. Pero tampoco se les puede soltar las riendas, ya que, propensas al caos, pueden generar lecturas erradas y disonantes; saltar de tema en tema sin coherencia o cohesión; una especie de caja de pandora que puede generar consecuencias catastróficas en el relato y acabar con el universo dramático que se intenta construir. Es por eso que, al igual que en la pintura, la dramaturgia de animación requiere que la o las personas que la realizan, tengan una visión holística e integradora, capaz de adentrarse en el juego íntimo y

dionisiaco con los elementos, y, al mismo tiempo, se separen del atril para proveer una mirada panorámica y distanciada que guíe la creación desde un estado latente, hasta su apolínea concreción en un todo unívoco y entendible en virtud de sus propios propósitos.

Sobre la adaptación de *Otelo*

Cuando la compañía Viajeinmóvil emprendió este desafío mayúsculo, llevaba una larga trayectoria especializándose en el teatro de la materialidad¹ y experimentando con distintas formas de animación. Desde su fundación el año 2005, había trabajado con diversos títeres de varilla, mano y estructuras monumentales (*Gulliver*, 2006); con marionetas de manipulación directa inspiradas en el bunraku japonés (*El último Heredero*, 2008; *Orates*, 2010; *Benito Cereno*, 2011); con el teatro de objetos: alimentos, utensilios de cocina y cámaras en circuito cerrado (*Chef*, 2010); con bocones tipo Muppets (*La Polar, reconstitución de la última reunión del directorio*, 2012); y con muchas otras combinaciones de técnicas para marionetas, máscaras y actores en escena. Cada experiencia requirió de una metodología distinta en la que se intentó, de manera intuitiva, conciliar las dos almas de la dramaturgia de animación antes expuestas y que, por supuesto, no estuvo exenta de dificultades. Diversos dramaturgos habíamos colaborado en las obras de la compañía y nos enfrentamos, cuál más cuál menos, al choque feroz entre la micro y macrodramaturgia (Jerez, Calderón, Barrales, entre otros). *Otelo* no sería la excepción. Si bien, se tenía experiencia en la creación de obras originales y la adaptación de novelas (Swift y Melville), era la primera vez que recurríamos a un texto dramático para adaptarlo al lenguaje de las marionetas, y obviamente, nos produjo mucho vértigo el enfrentarnos al Bardo de Avon.

El estudio previo fue extenso y agotador. Durante dos años leímos todas las versiones que encontramos, desentrañamos su trama y nos formamos una concepción particular de cada uno de sus roles principales. Antes de iniciar el abordaje escénico debíamos establecer claramente las premisas fundamentales sobre las que edificaríamos nuestra versión de la tragedia, las que tendrían que fundarse en el tipo de lenguaje y materialidad escogida. Eduardo Jiménez confeccionó la cabeza del Moro de Venecia, Juan Salinas compuso la música original y con esto comenzaron los primeros acercamientos escénicos que, a través de prueba y error, arrojaron ciertos principios rectores que se presentaban también en forma binaria.

La primera dualidad fue constatar que la clásica tensión entre el manipulador manipulado nos permitía articular el diseño de una trama basada en un Yago que le susurra al oído el veneno de su resentimiento a un Otelo que descendería en la escala de valores hasta quedar a su merced. El otrora orgulloso Almirante se transformaría —endoplásticamente— hasta la condición más abyecta de los criminales pasionales. Este balancín de estatus en el que el actor antagonista va minando la voluntad de un protagonista marioneta mantendría unidos a los opuestos, cual siameses, hasta la anagnórisis, cuando después de asesinar a Desdémona, el Moro de Venecia descubre que ha sido “manipulado” por Yago.

¹ En 1990, el crítico de teatro Juan Andrés Piña, acuñó por primera vez el término “teatro de la materialidad”, al elogiar en el diario *La Tercera*, la innovadora propuesta que la Cía. La Troppa ofrecía con la obra *Pinocchio*. Este concepto más amplio, sin ser todavía una certeza estética, comenzó a abarcar un espectro mayor, cuando Jaime Lorca, uno de los fundadores de aquella mítica agrupación, decidió profundizar en el mundo de los objetos y marionetas fundando la compañía Viajeinmóvil.



Jaime Lorca y Teresita Iacobelli en *Otelo* de William Shakespeare. Compañía Viajeinmóvil. Adaptación y dirección: Iacobelli, Ortega y Lorca. Fotografía de Claudio Pérez.

La lucha de poder entre quien anima y lo animado es un clásico en el arte de la marioneta, baste recordar el célebre espectáculo de títeres de hilo que popularizó el francés Philippe Genty en 1974, en el que un pequeño Pierrot tomaba conciencia de su condición de marioneta y decidía cortar uno a uno los hilos hasta liberarse de su manipulador en un simbólico suicidio.

... el juego del titiritero con su títere siempre puede ser leído como una alegoría de las relaciones de poder, una dimensión simbólica que las diferentes propuestas artísticas nunca dejaron de llevar a la escena. La salida de los títeres de su tienda no conduce necesariamente al abandono de sus cualidades primarias. Lo más probable es que lleve, por el contrario, a manifestarlos en una forma más evidente, frente a un público diversificado (Magalhães y Baptista 71).

Por su parte, Tita Iacobelli, con una cabeza de goma (maniquí utilizado para la práctica de peluquería), configuró la segunda dualidad: la femenina. La actriz-animadora interpretaría a Emilia, la esposa de Yago y sirvienta confidente de Desdémona (cabeza-marioneta). En torno a estos dos binomios se comenzó a trabajar de manera paralela: la macrodramaturgia, que tenía a cargo la adaptación del texto y la concepción de una metahistoria que pudiera justificar la versión contemporánea de la pieza clásica; y la microdramaturgia, que seleccionaría las cualidades intrínsecas de los personajes para plasmarlas en un cúmulo de frases corporales que comenzaron a configurar el tejido base de la obra.

Durante meses presencié, con gran admiración, la misteriosa microdramaturgia relacional y escénica que Jaime, con la cabeza de Otelo y uniforme de marino, y Teresita, con una cabeza estándar comprada con otras partes de maniqués en el barrio Meiggs de Santiago y un vestido blanco de novia, realizaban. La oscura cabeza del Moro contrastaba con la belleza plástica, ingenua y estereotipada de una Desdémona producida en serie. Como si fuesen escultores, ambos desentrañaron la vida encerrada en el “mármol inerte” de sus muñecos. “La técnica libera” suele decir Jaime Lorca, y es cierto, por paradójico que resulte, cuanto más riguroso y técnico sea el trabajo, mayor es la libertad expresiva que se alcanza. Así como los músicos pasan largas horas al día ensayando escalas o bailarines de ballet que repiten rigurosas posiciones hasta que sus dedos bailan sobre las teclas o sus piernas hacen música en el espacio, ambos intérpretes lograron obtener un control total de sus muñecos: una compenetración bidireccional que bien podría denominarse “marionetización del actor” y “humanización de las marionetas” (conceptos que sobrepasan este estudio y que será menester tratarlos en otra ocasión).

Es claro que en un trabajo de este tipo las autorías visitantes no funcionan. Uno debe observar en silencio cómo se producen las epifanías escénicas, enriquecerlas, complementarlas y direccionarlas. El imaginario solitario de una escritura plasmada en un manuscrito que se entrega a un colectivo para su puesta en escena puede funcionar en otros tipos de teatro, pero en este, simplemente no tiene cabida. La dramaturgia para marionetas es siempre la resultante de una larga experimentación que integra y equilibra la ambivalencia escritural ya descrita, y en la que concurren actores, escritores y directores sin mayores jerarquías. Es decir, dicho rol es ejercido por todos quienes participan de la creación del montaje.

En la puesta en escena del Teatro de Animación Contemporáneo, las jerarquías de funciones van desapareciendo y los roles tradicionalmente definidos se mezclan: el director está obligado a ser —más que un ensayador— un dramaturgo y el actor titiritero —más que un intérprete— un creador (Cherubini).

Cuando comenzamos la adaptación, teníamos la idea de un hotel como espacio aglutinador, que, más allá de la semejanza sonora con el título de la obra, nos permitía múltiples locaciones ideales para la intriga y las relaciones de poder entre servidores y servidos. Pero cuando llevábamos casi un año de ensayos, la obra se empantanó y no pudimos salir del nudo gordiano. El mayor problema radicaba en que, para intentar ser fieles con Shakespeare, habíamos avanzado verso a verso, escena por escena en una traducción directa del teatro convencional al lenguaje de marionetas. Una transportación imposible, ya que por mucho que sintetizáramos o redujéramos la trama, la materialidad escénica estaba sometida a los dictámenes del teatro. En otras palabras, nuestros títeres estaban siendo ocupados como actores convencionales y su trama original no se resignaba a “hacer la pérdida”. Decidimos partir nuevamente. Nos preguntamos cuál era el momento de la obra que contenía todo el material genético de la tragedia. Si hubiera que elegir un instante, el imprescindible para contar la obra ¿cuál sería? La respuesta fue unánime: había que centrarse en el momento en que Otelo mata a Desdémona y desde ahí resignificar todo.

El resultado fue conmovedor. La epifanía teatral nos hizo prosternarnos ante la evidencia escénica. La parte de atrás del Centro de Investigación Escénica de la compañía Viajeinmóvil en Vivaceta, donde ensayábamos, se transformó en un cementerio de marionetas que ya no



Nicole Espinoza, Jaime Lorca y Teresita Iacobelli en *Lear* de William Shakespeare. Compañía Viajeinmóvil. Adaptación: Christian Ortega. Dirección: Iacobelli, Ortega, Lorca y Espinoza. Fotografía de Claudio Pérez.

usaríamos. Los más de veinte personajes de la obra se redujeron a los cuatro ya descritos y un Cassio sin palabras. Algunos personajes secundarios indispensables para el relato, como Bravancio y Bianca, fueron reemplazados por un texto de referencia, una voz, una luz o una canción. Así las cosas, tuvimos que cambiar las premisas iniciales. Si la escena que condensaba la tragedia era el asesinato de Desdémona, había que subordinar los conflictos políticos y raciales al crimen pasional. Debo aclarar que en ese entonces (enero de 2011), aún no se alzaban con fuerza las voces que lograrían el repudio transversal que hoy se tiene hacia todo tipo de violencia hacia la mujer, así que era común leer en diarios de circulación nacional como *La Cuarta*, titulares que señalaban “La maté porque la quería” o “La mujer asesinada era un panal de abejas”; el acoso callejero y la objetivación sexual de mujeres en programas televisivos eran una costumbre aceptada y poco cuestionada; y los fallos judiciales todavía consideraban como atenuante del asesinato cobarde de una mujer por parte de su pareja, el estado de “locura pasajera” producido por los celos.

Descorrimos la trama magistral de Shakespeare, desde atrás hacia delante y cambiamos la metahistoria. Ahora la acción ocurría en un solo espacio físico: la habitación de una pareja arquetípica. Como único elemento escenográfico: la cama, síntesis máxima de la familia y, por lo tanto, de la sociedad. En la cama se nace y se muere; en la cama se consagra el amor y en sus sábanas se introduce el veneno de los celos que conduce a la destrucción familiar y, por extensión, lesiona a la sociedad toda. Finalmente, nuestra tesis mutó a: *La tragedia de Oteló*, el *Moro de Venecia* no es la tragedia del protagonista; es la tragedia de Desdémona: un femicidio expuesto en tiempo real frente a los espectadores silentes, casi cómplices, que observan aquello que ocurre en el espacio privado de una pareja.

La obra se siguió escribiendo después de estrenada, metodología particular de la compañía que busca una mejora permanente al integrar la experiencia con el tercer elemento constitutivo de este tipo de teatro: el público. Función a función potenciamos algunos momentos, mejoramos la anagnórisis y enriquecimos la fragmentada secuencia final, deconstruyéndola en diversos planos: brazos, seres humanos, piernas entrelazadas, para acabar en una metonimia brutal en la que los actores, simplemente animando una pierna de plástico y una cabeza de maniquí, se distanciaban de la figuración para acceder directamente a la idea y provocar una catarsis amplificada. Como en el *Gestus* brechtiano, que contrariamente a los postulados teóricos de su autor, consiguen emocionar más que el teatro naturalista, no buscamos que los espectadores creyeran voluntariamente en la muerte simulada de una actriz, sino que accedieran directamente a su esencia y la completaran según el conjunto de relaciones sociales a las que pertenecían. La obra obtuvo un amplio reconocimiento y se ha mantenido vigente por más de una década, presentándose a lo largo de todo Chile y siendo elogiada en veintitrés países, entre los que destacan las presentaciones en el Festival Internacional de Teatro Clásico de Almagro, España; Londres (no es fácil presentarle una versión de Shakespeare a los británicos) y la Habana, Cuba (premiada como mejor obra extranjera en 2006).

Sobre la adaptación de *Lear*

La tragedia del Rey Lear es considerada por muchos como la más grande obra de todos los tiempos, incluso por sobre *Hamlet*, así que abordamos esta segunda adaptación shakesperiana desde la siguiente premisa: mientras más complejo sea el tema, más necesaria será la síntesis. El tema de la vejez y los conflictos relacionados con la demencia senil en una sociedad que envejece rápidamente nos pareció urgente de abordar (problemas de sucesión, violencia hacia los adultos mayores, la tragedia de los cuidadores y el debate sobre la eutanasia).

El cambio demográfico que se producirá dentro de unas décadas más impone retos y preocupaciones por la velocidad del cambio, capacidad del sistema de seguridad social para afrontar las demandas en salud y pensiones, papel de la familia en materia de atención a la vejez, combinaciones en las transferencias económicas familiares, discriminación laboral, y necesidad de planificar para enfrentar una sociedad que envejece y permitan orientar las funciones y servicios del ámbito sanitario hacia las necesidades de una población de más edad (Arango y Peláez 345).

Para nosotros, la monumental tragedia posee una advertencia implícita: cuídense de llegar a viejos sin ser sabios, porque cada generación se siente obligada a reinventar el mundo en el que les tocó nacer, aunque deba hacerlo sobre las cenizas de sus padres. Este choque generacional arquetípico nos permitió reducir, fundir y diseccionar la desmesurada obra, que contiene excesivas manifestaciones de crueldad y abnegación, de traición y lealtad, de dominio y sometimiento, de riqueza y despojo, de ambición y desprendimiento, para centrarnos en el drama familiar que enfrenta a padres e hijos. Con ese propósito, se sumó al trabajo Nicole Espinoza, ampliando las posibilidades interpretativas y completando el elenco para el que había que escribir: obra para tres actores, objetos y marionetas.



Lear. Compañía Viajeinmóvil. En la imagen: Jaime Lorca y Tita Iacobelli. Fotografía de Claudio Pérez.

Utilizando la misma metodología de escritura que en la adaptación de *Otelo*, fuimos equilibrando los dos ámbitos de la dramaturgia de animación a lo largo de todo el montaje. Al analizar retrospectivamente nuestro método de escritura, distingo tres etapas que he denominado: inventio, dispositio y síntesis.

Inventio

En esta primera etapa, eminentemente analítica, que consiste en hallar en la memoria individual y colectiva todo el material genético que desarrollará la macrodramaturgia, tuvimos que seleccionar las traducciones y adaptaciones en lengua española que más nos servían; “destripamos la trama” para escoger hitos o escenas claves que contuvieran la progresión y el arco dramático principal; establecimos las combinaciones de personajes según su estatus e interdependencia; propusimos la materialidad con la que se representarían los personajes (actores, objetos, marionetas u otros actantes); definimos los espacios físicos y simbólicos; y se escribieron las escenas que condensaban tema, estilo y lenguaje a utilizar.

La primera decisión de la macrodramaturgia fue eliminar la subtrama de Gloucester, sin perjuicio de que alguno de sus personajes y textos fueran fundidos o añadidos a otros roles. La segunda, estructurar la progresión dramática según el avance de la enfermedad degenerativa que padecía el protagonista, la que, mérito de Shakespeare, coincidía con las últimas fases del mal de Alzheimer: pérdida de memoria, explosiones de ira, tendencia a la depresión y deterioro de la función cognitiva que avanza hasta la desconexión total con la realidad.

Dispositio

En esta segunda etapa, que se desarrolla durante el período expresivo, en donde la microdramaturgia descarta, confirma y/o modifica —total o parcialmente— las propuestas iniciales de la macrodramaturgia, pudimos confirmar las propuestas iniciales y las fusiones de roles que debíamos hacer: Lear- Gloucester (Marioneta creada por Tomás O’Ryan); terapeuta- bufón (Jaime); Cordelia-Regan (Nicole); y Goneril-Edmund (Tita). También surgió desde las improvisaciones, un metaespacio indefinido desde el que se debía atacar la obra; una especie de asilo que bien pudiera ser un hospital o el paisaje interno de un anciano. Como único elemento escenográfico, se eligió un enorme y transparente velo de tela manipulado como marioneta no antropomórfica, con el que se crearon metáforas visuales, fantasmagorías y saltos espaciotemporales que pululaban entre la realidad y el delirio. De esta manera, la iluminación de Héctor Velázquez y la música de Simón González abrieron las compuertas a mundos subjetivos y produjeron múltiples combinaciones simbólicas y narrativas.

También en esta fase, desde mi rol extraescénico, tuve el privilegio voyerista de observar en silencio cómo se producía la compenetración de los tres intérpretes con la materialidad que animaban. Es una experiencia única e irrepetible que retrotrae a los orígenes de la civilización, cuando los primeros seres humanos, creyendo en su condición dual e inmanente (cuerpo y alma), les otorgaron esas mismas características a las rocas, ríos, plantas, rebaños, para luego crear deidades, mitos, religiones y —por extensión— obras de arte que se secularizaron al pasar los siglos, pero que aún mantienen viva la llama metafísica. Ese pensamiento animista primigenio persiste hasta nuestros días como sincretismo religioso en las diminutas casitas a lo largo de las carreteras, que se construyen para que el espíritu de una persona muerta en un accidente pueda “acercarse a descansar” al reconocerse en los objetos que sus familiares ponen ahí; pero también está presente en la convención artística de “intérpretes-médiums” que, en un juego lleno de virtuosismo, le insuflan vida a lo inanimado a través de un *conjunto* refinado de movimientos polisémicos. Tal vez ese es el motivo por el que el teatro de animación nos produce un inefable recogimiento y goce espiritual: porque volvemos a creer en la magia y nos maravillamos al conectarnos con nuestro origen más primitivo.

Síntesis

Esta etapa —inspirada por la teoría hegeliana— se ubica en la fase escénica y surge de la interacción con el dispositivo técnico y el público asistente a las funciones. En ella se produce la formulación final que resuelve o intenta resolver al máximo, todas las contradicciones producidas por la dialéctica entre ambos ámbitos de la dramaturgia de animación. Señalaré solo dos ejemplos de esto. En *Otelo*, luego de casi una decena de funciones, decidimos eliminar toda la estructura de telas y transparencias que ocultaba a los marionetistas, lo que además de ser una complicación innecesaria, impedía que la presencia visible de los animadores produjera lecturas polisémicas que enriquecían el espectáculo. Esta decisión hizo que la obra incrementara el ritmo y obligó a la macrodramaturgia a eliminar textos y sintetizar algunas transiciones textuales reemplazándolas por fundidos de iluminación o música. En *Lear*, por su parte, los textos se siguen cambiando después de años. Cada pueblo, ciudad o país que visita; cada origen, edad o

idioma de los espectadores (incluyendo el lenguaje de señas), nos ha obligado a realizar ajustes de texto o pequeñas adaptaciones, que sumadas, como en la paradoja de Teseo, constituyen una obra bastante distinta a la que se estrenó. Esta actualización eterna busca alcanzar el ideal sintético en el que no sobre ni falte nada; sin embargo, esto jamás se logrará. La dramaturgia de animación en Viajeinmóvil nunca está terminada.

¿Traducción, adaptación o versión libre?

En ambas adaptaciones realizamos un estudio comparativo profundo entre las distintas versiones de la obra existentes en español, y existen diferencias radicales entre ellas. Muchas veces tuvimos que realizar nuestras propias traducciones de ediciones existentes en inglés o francés; sin embargo, en reiteradas ocasiones, la opacidad era tal que tuvimos que imaginar lo que el texto original pudiera haber querido decir; por lo tanto, inventamos. Por irreverente que esto suene, fue la única manera que encontramos para actualizar obras escritas hace cuatro siglos, llenas de palabras en desuso e intrincadas construcciones verbales que las constantes traducciones no pudieron actualizar completamente y que para un espectador actual, podrían resultar redundantes o superfluas. Nuestro camino fue hacer una versión propia, porque adaptar a Shakespeare sin ser Nicanor Parra nos pareció una tarea imposible. Teníamos que encontrar un equilibrio entre lo culto y lo vulgar; entre el pasado y el presente; entre el verso y la prosa; entre lo local y universal. En resumen, un lenguaje que recuperara el espíritu popular que originó estas tragedias, en las que el uso del verso tenía la finalidad de facilitar la comprensión de un auditorio heterogéneo y mayoritariamente analfabeto que anticipaba la sonoridad de las palabras, y que, en ningún caso, buscaba transformarse en un templo académico para el exclusivo deleite de élites intelectuales.

Teniendo en cuenta el caos terminológico reinante, resulta difícil decantarse por una u otra concepción de este trasvase, y mucho más decidir si los traductores responden a una imagen de "sirvientes" (o "mediadores") ante la obra original o, por el contrario, encajan mejor en su condición de "creadores". Igualmente complejo supone hacer clasificaciones a partir de las categorías de "traducción", "versión" o "adaptación", dada la falta de claras líneas divisorias entre las tres y las diferencias expresadas por los diversos estudiosos para referirse a ellas (Riera 68-69).

El dramaturgo español Juan Mayorga en *Conservación y creación. Respuesta diferida a un actor chino*, una comunicación presentada al Congreso Institucionalización de la Cultura y Gestión Cultural en Madrid (2007), señaló que *La Tragedia del Rey Lear* era una enciclopedia abreviada de lo humano, capaz de contener todas las pesadillas y anhelos; todos los estilos y géneros, porque Shakespeare todo lo hereda y todo lo anticipa. El autor de esta célebre carta diferida, prefiere llamar a toda adaptación como traducción entre dos tiempos y señala la imposibilidad de una correspondencia directa.

La misión del adaptador es doble: conservar y renovar. Y no se cumple mejor con la misión conservadora dejando intocado el original, si el tiempo ha convertido éste en un objeto ilegible.

Es decir, si el tiempo ha hecho que el texto deje de ser texto. Ello no ha de entenderse como un salvoconducto para la arbitrariedad, sino como una llamada a la responsabilidad. Sólo una intervención responsable —artística— puede hacer justicia al original. Sólo ella puede despertar en el espectador la nostalgia del original. El adaptador no es ni un arqueólogo ni un cirujano plástico. El adaptador es un traductor. Para ser leal, el adaptador ha de ser traidor (Mayorga 3-4).

Por lo tanto, el teatro de la materialidad y su dramaturgia siempre se construyen a partir de la tradición y la innovación. El teatro y el arte de la marioneta seguirán existiendo por separado, pero el teatro de animación —fusión iniciada recién a mediados del siglo XX por artistas de diferentes disciplinas en sus búsquedas vanguardistas— tiene la obligación de escribir un alfabeto teórico-práctico que le otorgue autonomía frente a otros campos del saber y del hacer.

El Teatro de la Materialidad se fabrica tanto en el escenario como en el taller y el artista es también el artesano y el técnico, porque la especialidad así lo exige, pues es necesario ser manipuladores de la materia para luego manipular los objetos hasta que dejen de serlo y adquieran esencia dramática, significado y alma. Ese es nuestro punto de partida y llegada. El objeto se cuestiona a sí mismo y en este choque adquiere dimensión humana y conmueve haciéndose necesario para la sociedad (Lorca 2008).

Quiero concluir señalando que, aunque las experiencias no son siempre posibles de replicar, espero que los principios y definiciones expuestos en este artículo puedan ayudar al debate y al surgimiento de una dramaturgia especializada para el teatro de formas animadas, que de manera respetuosa, se construya desde la proposición y no desde la imposición; desde el aprendizaje constante y la sorpresa; y sobre todo, desde la capacidad de escuchar la vida que late en la materia inerte.

El silencio será la clave. Solo con respetuoso silencio la alquimia se produce, los metales se funden, el barro se modela y la belleza escurridiza se asoma. Pero no es fácil calmar la ansiedad productiva, el afán de permanecer en la memoria de los espectadores intentando trascender, y acallar la mente rectora que pretende controlarlo todo para modelar el universo a su manera. Nuestro narcisismo pueril cree que inventa mundos a su imagen y semejanza, pero es el mundo el que nos esculpe en todo momento: no creamos utensilios para que les sirvan a nuestros propósitos, sino que nosotros somos el vehículo sensible que utiliza la materia para expresarse, para contar su propia historia, para pensarse a sí misma, para volverse poema, discurso, espejo o pesadilla. Sin embargo, para que esto ocurra hay que aprender a desaparecer, abandonar por algunos instantes la vida e insuflarle a la materia inerte un ánima que le permita manifestarse en virtud de sus propios anhelos. Aprender esto toma tiempo. Es un ejercicio permanente de abnegación y paciencia. Hay que equivocarse mucho antes de escribir una sola línea, seleccionar un solo gesto, pronunciar la primera palabra, realizar la primigenia rutina.

Obras citadas

- Cardona Arango, Doris y Enrique Peláez. "Envejecimiento poblacional en el siglo XXI: Oportunidades, retos y preocupaciones". *Revista Salud Uninorte* 28.2 (2012): 335-348. Recurso electrónico. 2 oct. 2022.
- Cherubini, Luiz André. *Rebelión de los Muñecos*. Definición inédita para el Programa de Especialización en Teatro de Animación de la Asociación Teatral Viajeinmóvil. Julio de 2019.
- Grotowski, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*. Trad. Margo Glantz. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 1970. Impreso
- Lorca, Jaime. Comunicación personal. Agosto de 2008.
- . Comunicación personal. Enero de 2010.
- Magalhães, Carla y Maria Manuel Baptista. "Renovação do passado para uma definição do presente – A abertura do teatro de marionetas à cena contemporânea". *Comunicação e Cultura: II Jornada de Doutorandos em Ciências da Comunicação e Estudos Culturais*. Eds. Zara Pinto-Coelho y Joaquim Fidalgo. Portugal: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, 2013. 60-72. Recurso electrónico.
- Mayorga, Juan. *Conservación y creación. Respuesta diferida a un actor chino*. Ministerio de Cultura y Deporte de España, 2007. Web.
- McKee, Robert. *El guión. Story*. Barcelona: Alba Editorial, 2011. Impreso.
- Riera, Jorge Braga. "¿Traducción, adaptación o versión?: maremágnun terminológico en el ámbito de la traducción dramática". *Estudios de Traducción* 1 (2011): 59-72. Recurso electrónico.