



Viaje al interior del juego

Pedro Celedón

Historiador del Arte

Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación

Una de las principales características que la crítica periodística y especializada ha resaltado del grupo La Troppa es su capacidad de instalar, en cada uno de sus montajes, un espacio *con amplia dimensión lúdica*.

Esta afirmación es tanto un lugar común en las múltiples referencias realizadas en el medio nacional, como en las generadas en su paso con **Pinocchio** (1993) y **Lobo** (1994) por importantes festivales, entre los que se encuentran los de Medellín y Manizales en Colombia y la Feria Mundial de la Juventud con el Festival Iberoamericano, en España.

De ellos han surgido opiniones posibles de resumir en el título del análisis realizado en el diario La Voz del Interior, de Argentina, en donde se resalta que el espíritu que proyectan las obras de La Troppa son un verdadero viaje *en el reino de la imaginación*.

En Chile, Juan Andrés Piña, en la Revista Mensaje N° 402 de septiembre de 1991, fue quien oportunamente captó la línea que comenzaba a madurar al interior de este colectivo teatral, llamando la atención hacia la capacidad de establecer una situación en que el gran protagonista es *una actuación no realista y (que) varía constante y vertiginosamente, estableciendo un juego de guiños al espectador*.

Ahora bien, qué significado tiene exactamente resaltar el valor lúdico de piezas de teatro que son en sí un espacio de juego, al punto de que en otras lenguas como el francés y el inglés es con el verbo jugar que se define la acción de actuar.

Para responder esto no será necesario sumergir-

se en la etimología de tan rico vocablo, sino simplemente navegar por las proposiciones de este grupo de pocos pero muy estables miembros, compuesto por Laura Pizarro, Jaime Lorca y Juan Carlos Zagal, quienes permanentemente se han planteado realizar sus obras desde el territorio que les es connatural: el del actor.

Por ello es posible afirmar que La Troppa ofrece, en el panorama del teatro chileno actual, la versión más pura de un *teatro de actor*, complemento perfecto para el teatro de director que ha estado reinando en esta y otras latitudes desde hace ya más de tres décadas, y que permite identificar a los principales grupos nacionales con nombres precisos como el de Andrés Pérez, Mauricio Celedón, Alfredo Castro o Ramón Griffero.

La Troppa, en cambio, visualiza y soluciona sus problemas teatrales desde el alma de sus motores primordiales, imprimiéndole al espacio escénico un aire disparatado que está lejos de ser un rompecabezas surrealista europeo y que se hermana con una de las corrientes que mejor han identificado a Latinoamérica en estas décadas, el realismo mágico.

Este se presenta en una versión generacional propia de los hijos de la televisión y primos del Nintendo, en donde los fantasmas no sólo recorren caserones decimonónicos semi arruinados, sino que también habitan generosamente los flippers, las ferias de entretenimientos y seducen abiertamente bajo la luz neón.

Es indudable que en el alma de cada actor habita una infancia mucho más persistente que en el espíritu de los ciudadanos que realizan otros oficios, incluso que en el de los directores de teatro, quienes muchas veces se



Juan Carlos Zagal y Jaime Lorca
en *Viaje al centro de la tierra*.

transforman en guías, ejerciendo —aunque no esté originalmente en sus intenciones— una especie de paternidad ineludible como es posible constatarla en Eugenio Barba, Peter Brook, Arianne Mnouchkine e incluso en Pina Bausch.

Laura, Lorca y Zagal han ido construyendo sus puestas en escena con las soluciones y los límites de la mirada desde el interior, incorporando en la acción dramática a la utilería, la música y al espacio como compañeros de juego. Esto permite crear permanentemente una atmósfera sustentada en acciones que se superponen a la historia contada, desterrando absolutamente el peligro de caer en la estructura perfecta que proyecta muchas veces el teatro de director, lo que los hace totalmente diferentes a montajes, incluso callejeros, de grupos como Els Comediant de Catalunya o los del Odin Teatret de Dinamarca.

La Troppa posee la fuerza del juego basado en el

ensayo y el error, que sólo los niños y algunos grupos de teatro son capaces de explorar sin caer en estereotipos. Esto es absolutamente constatable en su último espectáculo inspirado en la obra de Julio Verne **Viaje al centro de la tierra**, donde Zagal y Lorca encarnan a dos aventureros dispuestos a entregar su vida en la búsqueda de un saber que los hará crecer como personas.

Durante ochenta minutos ambos personajes, tan próximos a Tintín el Aventurero como a los buscadores de salitre en el desierto chileno de principios de siglo, dibujan en el espacio un viaje delirante, principalmente sustentado en gestos precisos y emociones claras.

El juego está absolutamente presente en toda la acción, compuesta, además, por la manipulación que hacen de una buena cantidad de objetos de utilería que, gracias a las formas en que se relacionan con ellos, devienen verdaderos personajes capaces de proyectar emociones sin sabor a envasado ni menos a truco aprendido y coreografiado.

Una magnífica locomotora de trescientos kilos concentra en este espectáculo magistralmente el espacio escénico, ofreciendo situaciones que sólo pueden surgir del contacto íntimo persona a persona-objeto, teniendo el plus de que todos los que actúan en la obra han sido construidos con ayuda de los propios actores que los utilizan.

De este contacto íntimo surgen una serie de propuestas de ritmo, sustituciones de los actores por muñecos y utilización del espacio que se sostienen más por la fuerza con que son encarnadas que por su dramaturgia, la cual en rigor decae por momentos. Falta en esta adaptación de Julio Verne el momento claro en que los aventureros llegan a la meta, a la cual todos como público hemos aspirado junto a los personajes y desde la cual la historia comenzará a jugar su cuenta recesiva.

Sin embargo, es tal la atmósfera emotiva de las acciones que es posible afirmar que La Troppa ha consolidado absolutamente su viaje al interior del juego y está en excelentes condiciones para dar el paso que sus miembros sueñan desde hace algunos años: el de crear un espacio que sea sala de teatro y escenografía a la vez, en el cual se diluirán las fronteras público-actor y el juego pertenecerá a todos.