

Reportaje a Salmón-Vudú

Salmón-Vudú y la búsqueda un método

Grupo De los que no estaban muertos

BREVE RESUMEN

Salmón-Vudú, en el primer acto, muestra una sucesión de hechos, circunstancias y personas, que en su conjunto dan la totalidad: seres que luchan por sobrevivir y que habitan una ciudad laberíntica; locos; N.N.; seres erráticos y extraños, pero reconocibles, que golpean puertas y deambulan tratando de darle algún sentido a sus vidas. El ambiente es de muerte, locura y violencia, teñido por un humor a veces grotesco y otras veces paródico.

El segundo acto modifica radicalmente la estética propuesta en el primero. Cambia la forma, pero no los temas o contenidos. En este acto se narran los pesares, miserias y alegrías de Pedro Fernández de Quiroz, un místico descubridor español de fines del siglo XVI, que dedica su vida a la búsqueda de un continente más grande que las Américas y que, según una leyenda inca, estaría en algún punto del gran Océano Pacífico. Y así, sin amilanarse ante los obstáculos humanos y naturales, don Pedro se hace a la mar tras su sueño, en un destartado galeón.

ENTRANDO EN MATERIA

Para enfrentar la dramaturgia de **Salmón-Vudú**, decidimos hacerlo de acuerdo a la vertiginosidad e importancia de la imagen. Es así que la perspectiva que teníamos era la de quien cambia de canal en un gran televisor; se mantiene el aparato, pero varía la historia presentada. No necesitábamos conceptos generales como 'marginalidad', 'muerte', 'soledad', 'violencia', etc., sino historias humanas contadas por hombres anónimos. Ahora, sumadas y ordenadas, seleccionadas y aprobadas por lo que nosotros llamamos evidencia de acción, estas historias, que son terminales en sí mismas, nos dieron una verticalidad de la obra evidente. Las secuencias quedaron unidas por temas, colores y un ritmo; formalmente, el primero y segundo acto nada tienen que ver, pero ahí está el punto central del asunto: nadie se sorprende si en un canal de T.V. en el cual vemos un video-clip de rock, pasamos en seguida a un noticiero e inmediatamente a una vieja película de piratas. El control remoto del aparato hace que



ura Pizarro, Jaime Lorca, Juan Carlos Zagal

espectador de T.V. se adapte instantáneamente al cambio brutal de ambiente, época y sonido; es teletransportado en el tiempo y en el espacio. Esto nos motivó a usar más o menos dicho fenómeno, y la diferencia formal entre los dos actos no nos preocupa mayormente. Es intencional.

Bien, una de las preguntas fundamentales que nos planteamos es el cómo narrar el cuento, y hablamos de narrar el cuento, ya que ésta es una característica clara en la obra. Los dos actos

ignoran casi totalmente la cuarta pared. El actor simplemente actúa hacia y con el público; buscamos sus ojos, alguien particular a quien contarle: es como decirle 'oye, es a ti, a ti te hablo, mírame, no te vayas'.

Evitamos cerrarnos en nosotros mismos con diálogos demasiado extensos; dialogamos con la gente, le contamos historias, entramos y salimos. Esto nos parece natural, ya que para nosotros es básico considerar el teatro como un juego, un gran juego de adultos,

alegre, entretenido, vertiginoso, pero con un trasfondo bastante amargo en lo que a temas y contenidos se refiere.

Ahora, tomando como base que la capacidad de oír un texto ha disminuido, sobre todo en los jóvenes, es que nos preocupamos en gran medida de atraer la atención al quehacer del actor. En otras palabras, accionar el texto.

Pero vayamos por parte.

Lo primero es que el texto (entendiendo por esto lo que se dice, las palabras) sea un poderoso texto de imagen, que estimule las visiones y asociaciones mentales del espectador.

Recurrimos entonces a relatos con un marcado acento poético, un lenguaje poético urbano, agresivo, deliran-

te, violento, sordo. El cómo decir estos textos está muy ligado al ritmo total y sorpresivo de la obra. Se juega con variaciones, intensidades, timbres y velocidades como gancho auditivo (es casi pensar: "no se duerman, no se aburran"). Esto genera una musicalidad de texto constante, que está obviamente comprometida con las atmósferas y emociones propuestas por los contenidos de la obra.

Estas narraciones necesitan de mucha síntesis verbal, lo que no implica suprimir o restarle importancia a la palabra, sino que se le da un lugar específico dentro del espectáculo.

Se asemeja mucho a la dinámica del comic:

<p>COMIC</p>	<p>NARRACION Completa la historia a través de comentarios y apuntes de los pensamientos, emociones y sensaciones del personaje, y entrega datos del lugar, los otros personajes.</p>	<p>DIALOGO Personajes en sí.</p>	<p>DIBUJO Imagen visual objetiva que da lugar, tiempo, objetos y personajes precisos.</p>
<p>SALMON VUDU</p>	<p>NARRACION Completa la historia a través de comentarios y apuntes de los pensamientos, emociones y sensaciones del personaje que lleva la acción y entrega datos del lugar, los otros personajes, etc. Las hace el actor: interviene activamente ya sea como personaje o como actor.</p>	<p>DIALOGO Personajes en sí y con el público. También en ocasiones actor-actor.</p>	<p>ACCION Gancho visual objetivo, que tiende a ilustrar, hacer analogías, contraponerse al texto. Agiliza el cuento.</p>

Aquí aparece el concepto de narrar algún hecho o acontecimiento:

"Esta es la historia del guatón se-boso...", o "Pedro Fernández de Quiroz tenía una obsesión en su vida...", o

"Vi un crimen...", o "El macho con la hembra se fueron a casar...", etc., etc. Todos estos son inicios de algunas de las historias que contamos. Inmediatamente las ponemos en pasado, las dis-

tanciamos. Esto hace que los actores también las puedan ver de lejos, que nosotros al actuar no " sintamos" al personaje, sino que lo "mostramos", lo " hacemos", sin dejar de lado eso sí la emoción correspondiente a la situación (más adelante profundizaremos en los personajes).

En general, la palabra apunta a lo mismo que las acciones: son un vehículo narrativo que hace avanzar nuestro cuento. Se desprende que nosotros nos dedicamos a contar historias, dándole gran importancia al cómo, que se manifiesta a través de la palabra y las acciones. Estas acciones son sorprendidas e instantáneas. No requieren preparación anterior, se manifiestan bruscamente. Son sintéticas y lo más efectivas posible, permitiendo que el cuento siga su transcurso vertiginosamente.

¿CUAL ES NUESTRO CONCEPTO DE LA ACCION?

Veamos una pequeña clasificación:

Acción ilustrativa: Se ejecuta una acción que grafique sintéticamente lo que se está narrando, que vaya en una misma línea. El actor da con su cuerpo ya sea el lugar, el estado, la atmósfera, la emoción, etc. O recurre a un elemento externo, utilizaría en este caso, que debe ser un gancho visual atractivo, que se aleje del realismo y nos acerque al juego. Ejemplo: El Papa le entrega una carta de presentación a Don Pedro... pero es de un metro cuadrado.

Acción asociativa: se usan imágenes clichés y/o se recurre a una especie de memoria histórica colectiva y memoria colectiva auditiva, para que el espectador complete la imagen.

Veamos ejemplos: se sabe que un Papa murió de hipo. Ese es el dato. No-

sotros incorporamos ese dato a nuestro Papa, asociamos dos Papas de épocas distintas para dar el personaje. Otro: toda la gente oye música en inglés, pero no todos sabemos inglés, entonces éste se nos transforma en meros sonidos vocales. Nosotros en la obra cantamos un rock imitando esos sonidos, y mucha gente creyó que realmente cantábamos en inglés. Hubo incluso traducciones.

Acción análoga o paralela: Persiguen que el actor o la historia salga del sentido literal del texto y entregue un juego de asociaciones que abran o den más luces sobre el personaje o el mundo que habita. Las usamos también como gancho visual.

Acción de contrapunto: Atacan el texto, pero tienden a develar las verdaderas o secretas intenciones de un personaje; desmitifican una imagen o concepto sobre algo que se está tratando.

Acción simbólica: Usamos gestos, símbolos, mitos y leyendas para darle una mayor profundidad y, en lo posible, universalidad al cuento presentado. En el segundo acto, en una isla paradisíaca, Bustamante, que es un marinero español de ojos turbios, viola a Evalope, reina de los isleños, provocando una guerra sin cuartel. Pedro y Evalope se amaban platónicamente.

PARAISO	ISLA PARADISIACA
ADAN	PEDRO I
EVA	EVALOPE
SERPIENTE	BUSTAMANTE
MANZANA	VIOLACION

Accion subliminal: Con las cuales el actor va narrando, a medida que transcurre la obra, signos o hilos que deja abiertos para cerrarlos después, o

que apuntan a contar historias que a simple vista pasan desapercibidas. Están ligadas a un juicio que el actor tiene de lo que hace y dice, y que llevan el nivel de lectura y comprensión de la obra a temas e ideas, en ningún caso enunciadas, pero que pertenecen a nuestro universo común. Esto produce en el actor una lucidez y conciencia del por qué hace lo que hace, y lo mantiene fiel a lo que se planteó como autor de la obra en la que actúa. Estas acciones y las simbólicas están estrechamente ligadas a los contenidos y simbología del trabajo.

Ilustremos con un ejemplo: "La increíble pero cierta historia del Guatón Seboso". Esta secuencia está en la mitad del primer acto. Es la historia de cómo un guatón desalmado, por medio de una predestinación, accede a la riqueza, protegido por un chupete de hueso que le sirve de amuleto, siempre y cuando no lo pierda, ya que si eso pasara, se iría a la "misma mierda". Al ser invulnerable se dedica a arrasar con todo y todos los que encuentra a su paso, adquiriendo más y más riquezas y creando en los otros el deseo de poseer

el chupete 'mágico'.

Pero un día... pierde el codiciado chupete el cual "se fue navegando por el río de aguas podridas que corre por las alcantarillas y el guatón, sacando la tapa, descendió al reino de la mierda", de donde sus temerosos conciudadanos no lo dejan salir, tapiándole todas las salidas posibles hasta que la ciudad entera es tapiada, saqueada, incendiada y abandonada, convirtiéndose en la cloaca del mundo a la cual "día y noche llegan los containers atestados de cagadera humana que navegan a la deriva en este mar de mierda que tranquilo nos baña".

Veamos cómo calzan nuestras acciones:

Acción ilustrativa: el texto es el protagonista y es narrado por dos hombres que se sientan frente al público. La acción es sencillamente sentarse a narrar un cuento.

Acción asociativa: se tiende, con la narración, a la fusión sonora de dos ritmos característicos provenientes de dos culturas distintas, lo que da una especie de 'cueca-rap'.

Acción análoga o paralela: al pro-



mediar el cuento, aparece una mujer vestida de blanco, con máscara blanca y trayendo dos rollos de papel higiénico blanco; comienza a enrollar con éstos desde los pies a los narradores. La intensidad del cuento crece a medida que el papel se los va tragando... se hunden al mismo tiempo en que el texto habla de alcantarillas de 'mierda'.

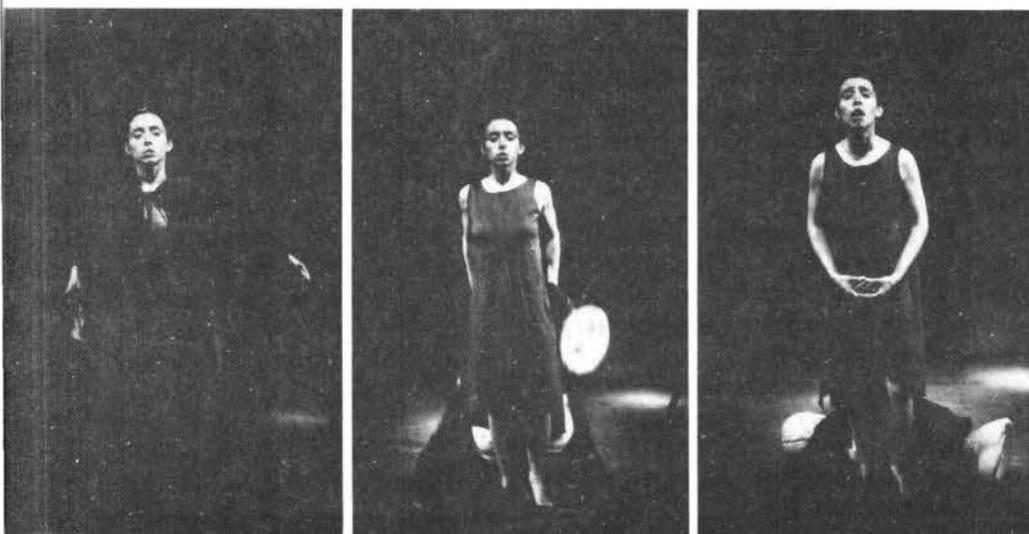
Acción de contrapunto: los personajes que narran este cuento lo hacen contentos, con energía, casi con placer; al leer el texto aparece negro y violento, al hacerlo en escena aparece gracioso y entretenido. De hecho, es uno de los pasajes más festejados de la obra. El cómo narramos en este caso se opone a lo violento de la imagen literal, haciéndola atractiva y humorística. Ocupamos mucho la reiteración, elemento principal de la risa.

Acción simbólica y subliminal: la mujer de blanco, los narradores vestidos uno de rojo y el otro de azul, nos dan el tricolor patrio. El texto termina aludiendo al himno nacional, o sea, apuntamos a Chile, no panfletariamente, sino a un sabor generacional de repugnancia. Al final, los narrado-

res son momias de papel higiénico, seres sin rostro, enajenados, rígidos, que deambulan como péndulos cantando un twist sordo, anacrónico, monocorde, apocalíptico.

DE LOS PERSONAJES

Las creaciones colectivas anteriores nos han llevado a que el actor trabaje con una gran conciencia de lo que está haciendo. Es piedra y escultor, va moldeándose a sí mismo, conversa, discute y juega con los otros actores, es responsable de sí, tiene a mano el libre albedrío, pero esto no implica que ponga el fin en sí mismo y en la creación de su personaje. Vamos, más bien, a la situación, al hecho o circunstancia que muestre un mensaje o contenido. El cuento va, como decimos, avanzando inexorablemente; no permite detenciones ni escapadas. Hay una partitura guiadora; el intérprete puede variar, alargar, relentar ínfimamente las notas, pero al próximo compás debe estar donde se le próxima. Pero sí, la ubica y rige con determinadas leyes.





Laura Pizarro y Juan Carlos Zagal

Entonces, aparecen personajes tipos, situacionales, con características visibles y precisas que los identifican, con elementos-signos de vestuario que develen su rol o lugar dentro de la historia.

Pero estos personajes no están para mostrarse ellos, su historia, sus características, pensamientos, etc. Todo esto aparece, pero en relación estricta al cuento que se narra.

La gran particularidad la tiene el hecho narrado. Los personajes están ahí porque fueron llamados a contar una gran historia y no a engolosinarse con ellos mismos.

EL CAMINO POR RECORRER

Sería absurdo que, al final de un trabajo, uno pretendiera que todo se ha resuelto y que la fórmula está ahí para ser repetida. Al contrario, lo que queda es una vaga sensación de haberse adentrado en un camino lleno de obstáculos y trampas en el cual fácilmente se pierde el rumbo, y lo que creíamos seguro aquí, un paso más adelante ya no lo es.

Esta incertidumbre no nos detiene, sino que nos estimula a corregir los errores y a aprovechar y valorar los aciertos. □