

El juego, internet y teatro

El juego es esencial en la improvisación teatral. Tratar de llevar al juego en una pieza ensayada donde el espectador logre llevarse toda la experiencia de control del momento que acaban de presenciar. Lograr llevar al actor a sentir esta misma experiencia y hasta al director y todo personal envuelto pero en una ambiente en el que ya se logró dar vida propia a la pieza. Supone dar el mismo sentido de frescura que la improvisación aunque está previamente definido.

Para lograr esta primera esencia del intento debemos eliminar el sentido de que una obra corra. El juego de monopolio nunca está corriendo o no, simplemente está pasando y es de cada jugador (actor/espectador/técnico/director) reaccionar al momento. Las personas disfrutan de negociar (el acto), las personas se molestan y se aburren (... o se emocionan) porque no nos toca negociar. Si se toma en serio la partida de dominó es bien visto que se tarde el justo tiempo que necesitan, igual en el ajedrez, para tomar la decisión correcta (o la que se piensa correcta más bien) lo que nos hace gustar de la diversión, ... y si le tiraba al 2. El juego de póker puede durar en teoría infinito. Hay quienes comen durante su participación. posibilidades casi infinitas.

Claro, ... que lo que hace que un juego no sea la esencia y sí algo concreto son las limitaciones que le exigimos (no existiría tal cosa como un juego sin limitarnos algo). No podemos jugar póker 3 meses sin parar. No en el 2009 (tal vez ahora desps de maya 2010). El baloncesto tiene el tiempo,... las fichas, barajas, balas. Espacio. La guerra depende mucho del espacio. Recuerdo que hay speed y jungla en el gotcha. Si logramos limitar nuestra puesta en escena de manera eficaz, las posibilidades de lograr eliminar el término/sentimiento de que algo corra suponen convertirlo en la subjetividad de cada participante acerca de lo vivido, como en todo juego. La obra se libera del peso de funcionar. Siempre y cuando no se haga trampa (esto de la trampa ha sido esencial en el teatro, no propongo eliminarlo necesariamente, pero...) el juego de pelota va a suceder.

La trampa es donde reside la problemática de la disyunción entre actor/director/técnico y el público. La trampa es saber. Hay formas de vencer las trampas. si llueve le ponemos techo a las canchas (este ejemplo en particular se refiere a una trampa menor que es justificada su superación para asegurar el acto (las debemos aceptar de otro modo...)). El juego logra nivelar a todos los participantes de manera que no sea posible la trampa (sólo las de supervivencia del acto). Al eliminar la trampa eliminamos el problema que tenía nuestro amigo Grotowski con su espectador (por usar terminología solamente...) y fijamos limitaciones efectivas que se supone desemboquen en eliminar la idea de correr.

Esperando que se entienda el porqué es necesario eliminar el que la obra corra, toca discutir las propuestas de cómo lograr esto. Primero debemos notar que gracias a nuestra posición hoy día nuestras limitaciones son fáciles de encontrar en el aspecto material, así que lo difícil (si es que algo así existe) será construirla a base de nuestro gran rango de posibilidades y de la ideología de lo que se espera del público que tenemos (...q a pesar de algunos de ellos van evolucionando con nosotros y el marqués fue un éxito (si es que algo así existe)...sigue siendo uno convencional.)

nuestras limitaciones entonces deben lograr aprisionar al público de manera que sea inevitable su participación.

Dicho esto, primero escoger un juego x y un tema (ó 2 ó 3...luego discutiremos esto porque esta limitación es mejor dejarla abierta en estos momentos) y buscar limitaciones que no te obstaculicen el juego. o...y ésta es la fórmula que planteo sirve mejor... construir buenas limitaciones y ése será tu juego. Un ejemplo comprobado (si existe algo así) es el performance de teatrum en expresiones (el primero...de la pintura). El juego quedó conformado después de fijar la primera gran limitación, la pintura, luego se le añadieron ciertas limitaciones medianas (acciones, participación del público...) y luego menores (cantidad de personal, personajes...). Esto de los sizes es muy relativo. Es importante notar que nuestra formación nos guía a preguntarnos después del performance... si corrió. Pero lo que lo hace importante en cuanto a esa liberación que se busca es que una vez el público entendió las limitaciones pudo haber seguido por mucho más tiempo sin ninguna preocupación del sentimiento de correr.

Nuestra primera limitación por la inutilidad que sería nuestro desarrollo teatral si la dejamos fuera (...nosotros donde estamos parados) tiene que ser la tecnología. ¿cómo lograr que la tecnología que tenemos accesible (teatrum, casa cruz) logre liberarnos de tener que correr? las proyecciones simples se quedan cortas. la pantalla tiene que convertirse en un personaje, digo pantalla y no computadora porque, basado en el marqués, el contacto con el público es mediante su vista en la pantalla. La pantalla es como la actuación de la computadora (y ésta, el actor). pero obviamente esto no es suficiente ya que todavía durante el proceso de ensayo y de presentaciones nos dio este amargo sentimiento/ necesidad de correr. ¿Qué hacemos? igual como el actor va al público para incitar, la limitación tiene que ir al público igual. La computadora tiene que ir al público. Es por esto que se me hace lógico dirigirme al Internet. Esto del Internet, al menos en mi generación (joven con acceso a educación) para abajo en este país, es el medio más socializado que conocemos. Todos tenemos e-mails, casi todos,... y facebook ... youtube etc. esta naturaleza de la red permite (o eso espero) que la disposición del público a participar sea más fácil de conseguir y tan cotidiana que no les resulte un peso (como un desnudo entre el público) sino que resulte imperativo y atractivo. Tanto Lydia con el Chat y el marqués con los mensajes de texto lograron hasta cierto nivel esto. Pero a baja escala. En cambio el ejercicio de precognición lo logra de otra forma porque el público se siente adelantándose o siguiendo o a la par pero rara vez construyendo.

Ahora ¿cómo lograr que el Internet funcione como la pintura en el performance? de la misma manera, en manos del público. suponiendo que estamos en nuestra gloria para nuestro próximo proyecto debemos poder conseguir cuatro proyectores con computadoras individuales. claro está que eso no será así (no para mi proyecto por lo menos) pero dos computadora con su proyector...y hasta una sola dependiendo del espacio... deben/pueden ser suficiente. De esta manera se construiría la escena (en teoría) en el momento. Hacer un search...video....música....wiki....no clo que se nos ocurra. Para que funcione (de igual manera que con la pintura) se necesitan otras limitaciones. El tema, los discursos, la estética.... pero (en mi opinión) deberíamos seguir en la tecnología y pasar a manos del público las funciones técnicas; luces, sonido y tramoya (...siempre y cuando sea seguro y no una estupidez).

Con estos dos componentes fuera de nuestras manos pasamos a ser espectadores nosotros de la misma manera que el actor y el director pasan a ser espectadores de los técnicos en una función. ... yo miraba el trabajo de Cris, Zuly y Milton y oía el de Junior mientras el público hacía lo mismo conmigo. Se invierten los papeles, realmente se equiparan ya que nosotros hemos decidido soltar algo de poder aunque todavía poseemos muchas armas después de todo todavía implantaremos el resto de las limitaciones {de aquí podemos sacar una teoría política... corchete para que se lea diferente... pero no fuera de contexto}

Ya discutidas las ventajas... ¿cómo lograr que nuestro discurso se transmita y formar un juego? pienso en un dado, un tablero. Y el reloj. Un dado ayuda a que las acciones/momentos cambien dándonos movilidad, un cierto desarrollo. El tablero nos da encasillados y permite escenas que surgen tras el movimiento del dado. El reloj nos da presión hacia los participantes a moverse (tomar una decisión).

Si nuestras limitaciones logran construir una experiencia como el juego de pelota, no se buscare que corra. Si logra incluir a todos como el performance de la pintura (hasta cierto punto) entonces se logrará dar la experiencia de nuevo cada vez que se haga. (Participar puede ser mediante la contemplación pero es necesario que exista la posibilidad de acción). De otro modo podemos recurrir a la trampa, para lo cual usaríamos, como no, la tecnología. Programar el dado para que las escenas surjan como se quiere. Búsqueda previa en Internet para tener las páginas identificadas.... espero hacer algo de sentido....

raúl reyes arias, 2009