

Las reglas de este juego

Roger Bernat, Verano 2006.

La necesidad de entender la realidad nos ha llevado a falsearla. Nuestro deseo de ver el mundo como un todo ordenado no nos ha permitido contemplar los hechos por lo que son sino que los hemos tomado por lo que “demuestran”.

El espíritu de nuestro trabajo es el de recuperar la estética de los hechos y los discursos. Para ello hemos tenido que dejar de imponernos a la realidad y aprender a crear las condiciones para que ésta se exprese.

Para este trabajo nos ha sido útil ser testigos del giro que ha dado la ciencia del último medio siglo para abordar las aporías a las que la realidad nos enfrenta.

1.

Antes de intepretar lo que nos rodea, antes de extraer conclusiones de unos hechos que apenas conocemos, queremos un tiempo de observación. A este momento nos gusta imaginarlo como un instante en el que la observación es puro deleite, un momento en que la realidad es observada como manifestación del devenir. Deseamos que el escenario sea un espacio de observación. Nuestro objetivo no es re-producir la realidad, ni siquiera re-presentarla, sino conseguir que ésta se exprese en un contexto artificial.

Ya a finales del siglo XVIII se impone en la cultura occidental el placer por la observación de la realidad. En un principio esa mirada se interesa por la realidad exótica. Se crean hábitats no naturales y se abren al público los primeros jardines zoológicos. El hombre occidental tiene la necesidad de observar la realidad como espectáculo e intenta reproducir los hábitats con toda fidelidad para que animales y plantas salvajes se expresen en todo su esplendor. Más tarde llegan las primeras fotografías y documentos de viajeros y antropólogos que exploran otros continentes y se exponen como grandes espectáculos elementos de la realidad de las otras culturas. Este placer por el “espectáculo de la vida” no deja de crecer con el transcurso del siglo XX hasta llegar a la espectacularización de cualquier rincón de la realidad de la mano de la industria de la imagen.

Sólo harán falta unos decenios para que esta mirada dirigida al otro, a los animales salvajes, a las culturas lejanas, gire 180 grados y apunte al propio observador. Se construyen los primeros miradores para observar el paisaje dispuestos para admirar la naturaleza en estado salvaje. No se trata de los pequeños balcones de los jardines versallescios en los que se admiraba el exquisito talento del hombre para “ordenar” la naturaleza sino de miradores en los que se admira el paisaje tal y como el azar lo ha dispuesto. Son paisajes naturales pero también paisajes de la propia ciudad en los que se da la oportunidad de observar la vida de las caóticas ciudad desde la distancia

suficiente como para poder obviar los pequeños dramas y disfrutar únicamente del decorado. Se observa la ciudad como si de un espectáculo exquisitamente urdido se tratara. Al igual que en los dioramas creados por el mismo Daguerre, en los miradores podemos disfrutar del espectáculo de la realidad.

Un siglo más tarde lo que nos impulsa a seguir el mismo recorrido es la certeza de que, de tanto re-presentar lo que nos rodea, hemos perdido la capacidad de observar. La necesidad de encontrar respuestas nos ha hecho olvidar las preguntas. Queremos volver a enfrentarnos a los misterios que plantea lo real.

El teatro es un medio idóneo para aislar y observar la realidad. No pretendemos usar las mismas herramientas que los arquitectos que a principios del XX trasladaban castillos enteros de sus geografías originales a los Estados Unidos de América. No es la quimérica ilusión de trasladar los objetos pieza a pieza obviando su contexto lo que nos permitirá observarlos sin haber perdido por el camino parte de su linaje. Trasladar la realidad a un teatro es sin duda modificarla. Para reencontrar sus elementos intactos hemos construido una máquina teatral que permite reencontrar entre las cuatro paredes del teatro una realidad que se expresa feroz y compleja, y suficientemente aislada como para poder observar sin interferencias los mecanismos de creación del propio devenir.

Trabajamos fundamentalmente con extraños a los que situamos en el escenario para observarlos. Ese es el espectáculo. Pero deseamos algo más que estatuas sobre el escenario. No nos contentamos con contemplar a las personas como objetos. El sujeto se emancipa en su acción. En palabras de A. Escohotado: “a diferencia de los objetos, que son sin necesidad de ser reconocidos, los sujetos están volcados sobre alguna identidad que pide reconocimiento. De ahí que éstos presenten la acción como efecto de un sí mismo, y aquéllos el sí mismo como acción”¹.

Es cuando el sujeto se ve abocado a la acción que una cascada de acontecimientos se vuelca sobre el observador como en un espectáculo. Georges Pérec, citando a Marcel Mauss definía así el valor de la acción en el ser humano: “Hechos triviales, observados en silencio, pasados por alto, que se dan por sentados; (...) remiten, con mucha más agudeza y presencia que la mayoría de las instituciones e ideologías de que suelen nutrirse los sociólogos, a la historia de nuestro cuerpo, a la cultura que modeló nuestros gestos y posturas, a la educación que moldeó nuestros actos motores no menos que nuestros actos mentales”². Esos hechos triviales son la partitura de los hechos a la que asistimos sobre el escenario, sin necesidad de entender la letra de la canción.

2.

No obstante, trasladar a una persona de su hábitat natural al escenario de un teatro es una operación violenta. La inhibición que produce estar en un medio

¹ En *Caos y Orden*, Antonio Escohotado.

² *Pensar / Clasificar*. G.Pérec

extraño y la mirada del público modifican irremediabilmente el comportamiento de los intérpretes³. No pretendemos que eso no ocurra. La propia adaptación al medio teatral -un medio que el intérprete identifica con unas convenciones- será el primer paso de la mecánica del juego de la que nos serviremos para que la realidad se manifieste.

Construimos un contexto de reglas que hace posible que los intérpretes venzan la inhibición y tomen de nuevo acción y palabra como medios de expresión de sus identidades. El intérprete es contratado para un trabajo con unas mecánicas determinadas; sólo tiene que ser consciente de las tareas que se le han asignado. No se trata de convertir a los intérpretes en actores sino de conservar su estatuto de trabajadores. Las pautas de acción, periodos de descanso y remuneraciones son las que se dan habitualmente en el ámbito laboral. Las *Reglas del Juego* son el *Estatuto Laboral* del intérprete.

Este esquema está premeditadamente calcado del que se produce en las relaciones profesionales. No se contemplan plusvalías de tipo artístico. Intentamos hacer visible el hecho teatral en cuanto inserto en el orden económico de la sociedad. Tratar un hecho cultural en abstracto, separado de sus condiciones económicas, sería una falsificación, no ya por el hecho de que se haga abstracción de esas condiciones y se practique una separación no realista, sino en cuanto que el hecho cultural tiene que llevar en su propia estructura la impronta de esas condiciones sociales⁴.

Habiendo vaciado el acto de interpretar de todo espíritu artístico, la desviación que se produce en el comportamiento del intérprete debido a la presencia del público acaba siendo un elemento desligable de la acción y tiene una lectura autónoma.

3.

Un texto dramático es un libro de instrucciones con reglas muy precisas. Las intervenciones de los intérpretes ya han sido asignadas e incluso se han definido movimientos, silencios y entonaciones. Toda la trama de didascalias es, junto al texto dramático, un pliego de *reglas de juego*. En algunas ocasiones el director de escena y otros profesionales de la escena se hacen valedores de esas reglas y actúan como árbitros de la partida. Una pieza teatral es pues un juego muy concreto en el que el pliego de reglas tiene gran importancia o se ha hipertrofiado.

Nuestro trabajo reflexiona sobre esas *Reglas del Juego*. Se trata de definir tipologías, grados de libertad, proporciones y objetivos de la Norma. En este sentido nuestro trabajo no se aleja de la tradición teatral sino que aborda uno de sus aspectos fundamentales: *la convención*.

³ Solamente los intérpretes profesionales están “entrenados” para minimizar la presión de la mirada del otro. Tanto es así que las diversas técnicas de interpretación pueden leerse como otras tantas estrategias para obviar y/o usar la presencia del público.

⁴ Ver en alguna parte Agustín García Calvo.

Si dejamos de lado el contenido de la obra dramática, lo que queda ante nosotros es un conjunto de órdenes por las cuales unos hombres invitan a otros a reproducir unas acciones y unos discursos fijados en un texto. Pero, ¿cuál es la naturaleza de esas órdenes?, ¿qué grado de libertad llevan implícito?, ¿cuál es su objeto? Al responder a estas preguntas estaremos definiendo una tipología teatral y, simultáneamente, dando cuenta de un momento histórico en la evolución de las relaciones sociales.

La tipología teatral se define, antes que por el relato, por el pacto entre la persona que se presta a ser mirada y la que desea mirar. Ese pacto compromete al actor y al espectador pero también al acto teatral. El horizonte de expectativas del espectador se asienta, antes que en los elementos ficcionales de la historia, en la convención. Es una relación “contractual” que se establece con el intérprete a partir de la cual se definen los límites que separan lo teatral de la realidad. La diferencia que hay entre un espectáculo de *peep-show* y una ópera no está tanto en la historia que se representa sino en el frontera que intérprete y espectador han decidido trazar entre ambos. Es precisamente en ese terreno fronterizo en el que pequeños movimientos permiten a las artes dar luz o ensombrecer espacios de nuestra existencia que de otro modo estarían expuestas a la uniforme luz de lo invisible.

Pero este pacto no solo habla de las fronteras del teatro sino que también es un síntoma de nuestra sociedad. La representación teatral es un modelo de relación humana que define nuestra identidad social tanto como lo hace la manera en que nos gobernamos o las formas en que nos organizamos para trabajar.

La organización social y laboral de los seres humanos está sujeta al cambio histórico. Por ejemplo, desde el taylorismo al “*just in time*” de Toyota sólo han transcurrido unos decenios y, sin embargo, ha significado una revolución en la concepción del trabajo fabril y, por tanto, en los mecanismos a través de los cuales los hombres se organizan. Aunque no sea éste el lugar para extenderse, las consecuencias de estos cambios en la vida cotidiana son evidentes. O quizá sean precisamente los cambios de nuestras vidas lo que haya hecho que hayamos decidido organizarnos de otras maneras para trabajar; no importa. Lo que conviene destacar es que esos cambios se producen paralelamente en todos los ámbitos de la sociedad. Entonces, ¿por qué no pensar en cómo se organiza el teatro? ¿Por qué no plantearse que las relaciones entre el intérprete y el público modifican el hecho teatral? El teatro no deja de ser un sistema socialmente organizado y la convención es al teatro lo que la organización del trabajo a la fábrica. Ambas son poderosas herramientas de construcción de significados.

4.

El hecho teatral puede definirse en función del grado de libertad con que se establece la propia representación. El intérprete necesita prever lo que está dispuesto a ofrecer al público y éste quiere ser testigo de un acontecimiento “en

vivo”, en cierto modo irrepetible. Por un lado está la necesidad de orden y por el otro el deseo de desorden que ofrece la propia vida. Podría decirse que se trata del tradicional enfrentamiento entre Apolo y Dionisos que esta vez se da en el campo de batalla de la *convención*.

Como decíamos en la introducción, nuestro trabajo se plantea la mecánica misma del hecho teatral para introducir elementos de libertad en el interior mismo de la representación. Se trata de reformular las consignas por las que los actores se rigen en el escenario y crear mecanismos que, si bien condicionen la acción, dejen espacio para que el azar produzca en la realidad sus propios mecanismos de adaptación y cambio.

Nuestra tarea es la de crear organismos teatrales que no necesiten ser gobernados desde el exterior sino que sean auto-reproductivos y auto-organizados⁵. Se trata de crear reglas que no impongan significados sino que condicionen realidades. Nuestro material creativo se articula indirectamente. Como si fuéramos inventores de jaulas, construimos todo aquello que condiciona el comportamiento de los actores y luego los dejamos libres *allí dentro*. Creamos espacios de libertad acotada o, lo que los filósofos han llamado, espacios de “infinitud concreta”.

5.

Para ello hemos ido descubriendo, con un ojo puesto en algunas prácticas de la ciencia, señales que nos han permitido trazar el camino hacia una *Teoría del Juego teatral*.

Asimilamos la representación teatral a un juego. Construimos objetos de una sola estructura e infinitas formalizaciones. Como si se tratara de un juego de ajedrez en el que, si bien sólo hay 32 piezas y 64 casillas, podemos formalizar infinitas partidas. Nuestros espectáculos funcionan de manera similar, tienen una estructura determinada y, sin embargo, solo conocemos parte de lo que ocurrirá o se dirá sobre el escenario. Las variables que hacen imprevisible el resultado son muy diversas. Desde el *principio de indeterminación* que nos advierte de que la propia observación de un hecho lo modifica (el “peso” de la mirada del espectador condiciona el comportamiento del intérprete)⁶ del que ya hemos hablado, hasta los inevitables errores o malentendidos (*mutaciones*) que se producen al observar las Reglas de Juego pactadas.

Los intérpretes se someten a unas reglas dadas y a su vez tienen la libertad de hacer en ese contexto lo que crean oportuno. Pero, a diferencia de las jaulas que organizan el espacio y sus recorridos, estas mecánicas organizan el tiempo.

⁵ Como los mecanismos cibernéticos, capaces de evaluar lo que ocurre a su alrededor para variar su funcionamiento. Un ejemplo básico de mecanismo cibernético es el termostato que al detectar una variación de la temperatura exterior enciende o apaga la máquina.

⁶ Lo mismo ocurre cuando el físico pretende observar las partículas sub-atómicas, la potencia de los rayos que son necesarios para captarlas modifican su comportamiento haciéndolas imprevisibles.

La duración de un juego equivale al tiempo que se tarda en pasar de un estado de equilibrio A a otro A'. Entre los estados A y A' se produce el desequilibrio (→) que las propias reglas del juego activan.

La dramaturgia tradicional también sigue el modelo equilibrio-desequilibrio-equilibrio (A → A'). La ficción suele articularse a través de un conflicto desestabilizador (la llegada del héroe o el monstruo) que tiende a purgar una situación de equilibrio viciado (A) y que desemboca en un final nuevamente equilibrado y "feliz" (A')⁷. La dramaturgia clásica desarrolla este esquema desde una óptica figurativa. La perspectiva del juego lo hace desde la abstracción. Asimismo, los mecanismos del juego hacen que el desequilibrio se de en *tiempo real*⁸ lo que provoca que los obstáculos y retos no sean idealizados sino que respondan a la micropolítica de la vida cotidiana.

La mecánica del espectáculo pasa de una situación de desequilibrio en la que los intérpretes, en principio aislados ante un reto del que no conocen el desarrollo, se reconducen a una conducta unitaria sirviéndose de su propia inestabilidad para generar formas de orden.

Lo único que es necesario para que eso ocurra es, por una parte, el tiempo suficiente para que el proceso se organice y, por otra, que las reglas del juego sean iterativas, es decir, que los intérpretes repitan continuamente la misma regla. Si se dan estas dos condiciones el procedimiento tiende a exhibir una forma. Se pasa así del desequilibrio al equilibrio⁹.

- a) El tiempo del espectáculo cobra aquí un sentido específico puesto que deja de ser el hilo en el que se engarza la información, la pauta que nos permite dosificar la información del drama, para pasar a ser pura potencia creativa. El tiempo dota al juego de una tensión específica puesto éste insufla a los intérpretes la *posibilidad* de orden. En todo momento puede ocurrir cualquier cosa. Mientras que en situaciones estables el tiempo tiene un papel secundario, el desequilibrio propiciado por el juego precipita el papel vertebrador del tiempo y éste pasa a ser un personaje más de la acción. Solamente el tiempo genera forma¹⁰.
- b) Por otra parte, que el funcionamiento sea iterativo permite que la propia estructura "aprenda" de sus errores. Al repetirse siempre la misma regla

⁷ Ver Jordi Balló y Xavier Pérez en *La semilla del tiempo*.

⁸ Una acción se desarrolla en *tiempo real* cuando los estímulos y las reacciones a estos estímulos ocurren sin mediar tiempo. Tomamos prestado este concepto de la tecnología *streaming* que, en el ámbito de internet, permite que un archivo sea descargado y reproducido al mismo tiempo. También resulta interesante la interpretación que de este concepto hace Joao Fiadeiro para su método de composición coreográfica.

⁹ En este sentido es útil acercarse a los "juegos de caos" que ofrece la matemática en los que la iteración azarosa de ciertas reglas captura datos sobre alguna forma –los fractales– y, en vez de mostrar el resultado de un proceso determinista, muestra el límite de un proceso azaroso. En *Caos y Orden*, A. Escotado.

¹⁰ En este sentido hay que apuntar que el tiempo necesario para llegar al equilibrio A' es tanto más imprevisible cuanto mayor es el grado de libertad que las reglas de juego permiten. Es por eso que nuestros espectáculos son a menudo de duración variable.

las respuestas tienden a mostrar un orden cada vez más definido que se sublima en el momento de reencuentro con el equilibrio. Por lo tanto, solo hay espectáculo si hay desequilibrio.

Hay multitud de mecánicas de juego posibles. Las que van a interesarnos, sin embargo, serán únicamente las que permitan generar *estructuras de tipo disipativo*. Como se ha dicho más arriba, no hay juego sin desequilibrio y son precisamente las estructuras disipativas las que rehuyen el equilibrio. Una estructura disipativa es la que se genera, por ejemplo, al destapar el tapón de una bañera. Las moléculas del agua, indiferentes o no correlacionadas ante el desagüe, rompen esa indiferencia al comenzar el proceso de evacuación, estableciendo vínculos que llegan a generar un orden en forma de espiral alrededor del desagüe¹¹. Paradójicamente, el desequilibrio se revela aquí como único mecanismo capaz de organizar el caos de partículas. A diferencia de lo que habíamos creído durante siglos, el equilibrio no es equivalente al orden. Lo que demuestran las estructuras disipativas es precisamente todo lo contrario. Es en el movimiento que genera el desequilibrio donde la materia tiende a “sensibilizarse” y a crear forma.

Modificamos la convención formulando otras reglas o “condiciones” que permiten pasar de un estado de equilibrio pasivo e informe (los momentos antes de empezar la representación) a un estado de precipitación que genera un desequilibrio (los intérpretes enfrentados al público). Al crear “condiciones de excitación” la acción se desarrolla sobre el escenario de forma independiente y *necesaria*.

Estos juegos son sistemas auto-organizados. A diferencia de los sistemas hetero-organizados que necesitan de un ente superior que los gobierne, los sistemas auto-organizados permiten ser modificados desde el interior para encontrar en el transcurso de la representación soluciones a los avatares de la acción. De hecho, es la acción misma la que tiende mediante procesos de repetición a corregir errores y a pasar de estados de inestabilidad a formas de orden.

Este tipo de sistemas no tienen apenas espacio para el error. Al no haber un modelo preconcebido toda reacción es genuina y forma parte del discurso del espectáculo. Lo que sí hay son estrategias fértiles y estériles en cuanto que un tipo de acción tiende a continuar la producción de estructura y la otra tiende a llevar la acción a una vía improductiva. La propia situación de desequilibrio, supongamos que los intérpretes se quedan en el escenario sin saber qué hacer, genera nuevas acciones que vuelven a poner la estructura *en movimiento*. Los intérpretes se miran unos a otros y hacen mención de la incomodidad reciente o cualquier otra estrategia que tienda a desbloquear la situación. Pero es el desarrollo mismo de la acción que tiende a descartar las desviaciones hacia el equilibrio. Solamente puede considerarse un error aquello que se produce en el seno de la Regla misma.

¹¹ Ejemplo recogido del libro *Caos y Orden* de Antonio Escohotado.

El espectáculo funciona aproximadamente como la realidad desprovista de un Dios intervencionista. La materia (protones, electrones y neutrones) sometida a las leyes de la física (mecánica y termodinámica) generan unas interacciones sin finalidad aparente. Dadas unas condiciones de existencia, el proceso se auto-organiza y genera cambios y evolución. Según cuenta Ilya Prigogine, el Dios judío creó el mundo actual tras 26 tentativas fracasadas. Al dejar listo este por última vez el universo exclamó “Halway shéyaamod” (con tal que aguante)¹². Éste sería aproximadamente el sentido de nuestro juego.

6.

Puede resultar ridículo que desde el teatro queramos reproducir la manera en que funciona la realidad pero ¿no es acaso una de las mayores obsesiones del artista reproducir aquello que lo rodea con el único fin de gozarlo y, en ese gozo, entender la realidad por la vía de la emoción? En nuestro caso –el mío pero también el del equipo que construye un espectáculo- el objetivo no ha sido el de reproducir la realidad en sus formas sino en sus mecanismos. Hemos intentado reproducir los mecanismos de la vida en el momento en que se generan, no cuando cristaliza.

Trabajar con intérpretes que no saben lo que ocurrirá durante la representación es reproducir lo que nos ocurrirá a todos al salir de este teatro cuando tengamos que decidir qué comer o qué camino tomar para volver a casa, articular conversaciones con desconocidos o imaginar una vida mejor. En cada decisión se rompe la simetría que se establece entre dos opciones. Es en la superación de cada una de estas pequeñas bifurcaciones que se define un nuevo universo. En nuestro caso el pequeño universo de un espectáculo teatral, en el suyo el de la realidad que poco a poco construyen.

¹² Ver Ilya Prigogine en *¿Tan sólo una ilusión?*