

Las reglas de este juego

Roger Bernat*

Antes de interpretar lo que me rodea, antes de extraer conclusiones de unos hechos que apenas conozco, quiero un tiempo para la observación. Es la única manera de salvar el tópico, la idea preconcebida, el error. Es un instante en el que la observación es puro deleite, un momento en que la realidad es observada como manifestación del devenir. Deseo que el escenario sea un espacio de observación. Mi objetivo no es re-producir la realidad, ni siquiera re-presentarla, sino conseguir que ésta se exprese en el contexto artificial del teatro.

Trabajo con extraños a los que sitúo en el escenario para observarlos. Ese es el espectáculo. Pero me contento con contemplar a las personas como objetos; dicen que el sujeto se emancipa en su acción. 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”¹.

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 mi trabajo es el de recuperar la estética de los hechos y los discursos. Para ello he tenido que dejar de imponerme a la realidad y aprender a crear las condiciones para que ésta se exprese².

Teatro y juego

Un texto dramático es un libro de instrucciones con normas precisas. Las palabras 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,



Domini public.

* Director y creador escénico. Entre 1997 y el 2001 impulsó en Barcelona la General Elèctrica, junto con Tomás Aragay. Profesor en el Institut del Teatre. Este texto fue escrito en agosto de 2006. Puede consultarse otra versión en la página web del autor www.rogerbernat.com.

¹ *Pensar / Clasificar*. G. Pérec.

² Para este trabajo me ha sido útil ser testigo del giro que ha dado la ciencia del último medio siglo para abordar las aporías a las que la realidad nos enfrenta.

un pliego de *reglas de juego*. En algunas ocasiones el director 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 en el que las reglas ocupan más espacio que el propio desarrollo de la “partida”. En este sentido puede afirmarse que un texto teatral es un pliego de reglas de juego hipertrofiado.

Mi trabajo reflexiona sobre esas *Reglas del Juego*. Se trata de definir tipologías, grados de libertad, proporciones y objetivos de la norma. Al contrario de lo que pudiera parecer, no me alejo de la tradición teatral sino que me intereso por uno de sus aspectos fundamentales: *la convención*.

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.

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 la 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.

La convención es al teatro lo que la organización del trabajo a la fábrica. Ambas son poderosas herramientas de construcción de significados.

Certezas y probabilidades

El hecho teatral puede definirse en función del grado de libertad con que se establece la propia

representación. El intérprete prevé lo que está dispuesto a ofrecer al público y este quiere ser testigo de un acontecimiento “en vivo”, en cierto modo irreplicable. 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*.

Interrogarse sobre la mecánica misma del hecho teatral es intentar 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 permita que la realidad genere sus propios mecanismos de adaptación y cambio.

Se trata pues de crear organismos teatrales que no necesiten ser gobernados desde el exterior sino que sean auto-reproductivos y auto-organizados³. Se trata de crear reglas que no impongan significados sino que condicionen realidades. El material creativo se articula indirectamente. Como si fuera un inventor de jaulas, construyo todo aquello que condiciona el comportamiento de los actores y luego los dejo libres *allí dentro*. Creo espacios de libertad acotada o, lo que los filósofos han llamado, espacios de “infinitud concreta”⁴.

Asimilo la representación teatral a un juego. Construyo objetos de una sola estructura e infinitas formalizaciones. Como si se tratara de un juego de ajedrez en el que, si bien solo hay 32 piezas y 64 casillas, podemos formalizar infinitas partidas, los espectáculos tienen una estructura determinada y, sin embargo, solo conozco 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)⁵, hasta los inevitables errores o malentendidos (*mutaciones*) que se producen al observar las *Reglas de Juego* pactadas.

Como se ha apuntado más arriba, apenas hay diferencia entre juego y teatro. Como es bien sabido, en idiomas como el inglés o el francés se asimila el hecho de *interpretar* al verbo *jugar*. Y, en sentido más amplio, al igual que en la ficción, el

³ Como los mecanismos cibernéticos, capaces de evaluar lo que ocurre a su alrededor para variar su funcionamiento.

⁴ Hace algunos años inicié un proyecto llamado *The Friendly Face of Fascism* (FFF) junto con Pedro Soler y Juan Navarro. El título del proyecto era una declaración de principios al tiempo que una constatación de nuestras realidades. En esa ocasión los intérpretes eran los propios espectadores que asistían a la representación.

⁵ 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. 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.

fin último del juego es crear la ilusión de un tiempo ordenado que nos haga creer en la *necesidad* de nuestro devenir. Juego y teatro son una misma cosa aunque el primero ponga el acento en el funcionamiento de la acción y el segundo en su significado. Uno y otro funcionan y significan.

Solo hay espectáculo si hay desequilibrio

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.

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 (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')⁶. 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 dé en *tiempo real*⁷ lo que provoca que los obstáculos y retos no sean idealizados sino que responden 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. Para que eso ocurra es necesario tiempo para que el proceso se organice de forma autónoma y 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 equilibrio.

⁶ Ver Jordi Balló y Xavier Pérez en *La semilla del tiempo*.

⁷ 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.

Tiempo y repetición

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 potencia creativa. El tiempo dota al juego de la *posibilidad* de un final. Si bien la situación de partida del espectáculo es muy desequilibrada (los intérpretes no saben lo que tienen que hacer y hay delante un público que *espera*), la forma en la que el tiempo se alía con el juego hace que toda la situación tienda al equilibrio, a un final en reposo. Toda mecánica de juego lleva implícita la idea de que hay que llegar al final en el menor tiempo posible. No solo se juega contra el adversario —en el caso que lo haya— sino que se juega contra el tiempo. La jugada más apreciada es la que permite llegar al desenlace en el menor tiempo posible. Mientras que en situaciones estables el tiempo tiene un papel secundario, el desequilibrio propiciado por el juego precipita el papel vertebrador del tiempo y este pasa a ser un personaje más de la acción. Solamente el tiempo genera forma.

Sin embargo, todo espectáculo necesita de una duración. Y en este caso esa duración está ligada al tiempo necesario para que una misma regla se repita suficientemente como para *formalizar* el espectáculo. Siguiendo con el símil del juego, diríamos que es necesario tirar muchas veces los dados para llegar a la última casilla de la oca. Si el juego finalizara después de tentar una sola vez la suerte, la mecánica y por tanto la forma del juego serían invisibles. El sentido del juego de la oca se define en la iteración de sus reglas. Es repitiendo la mecánica de tiro de dados y avance de casillas que se configura la forma del juego mismo.

El espectáculo está condicionado por una fuerza que acelera el juego hacia su final y por otra que tiende a suspenderlo en una duración sin límite. Son el azar y la necesidad. Por un lado el universo creativo que tiende a cambiar continuamente y por el otro, las leyes de la mecánica que tienden a que todo se repita sin evolución aparente. J. S. Bach se enfrentaba al mismo dilema al componer sus fugas. Una misma melodía se repetiría con algunas variaciones, no demasiadas para poder reconocer el camino trazado pero suficientes para mantener la pulsión del tiempo cambiante⁸.

⁸ Ver *Patience dans l'azur* de Hubert Reeves.

La repetición permite sentir la seguridad de un camino trazado mientras que, al mismo tiempo, la libertad del intérprete nos enfrenta a la posibilidad de que en cualquier momento ocurra cualquier cosa. Este enfrentamiento entre tiempo y duración hace que solo podamos llegar a la conclusión de que el tiempo necesario para llegar al equilibrio es tanto más imprevisible cuanto mayor es el grado de libertad que las reglas de juego permiten. Es por ello que mis espectáculos son a menudo de duración variable a diferencia del universo que es de duración infinita.

Dependencia y autonomía

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 modificarse desde el interior para encontrar en el transcurso del tiempo soluciones a los avatares de la acción.

La realidad, desprovista de un Dios intervencionista, funcionaría de la misma manera: la materia (protones, electrones y neutrones) junto con la acción de unas fuerzas (leyes de la mecánica y la termodinámica) generarían unas interacciones sin finalidad aparente. Dadas unas condiciones de existencia el proceso es totalmente auto-organizado y genera en sí mismo cambios y evolución. El Dios judío creó el mundo actual tras 26 tentativas fracasadas. Al dejar listo este universo en el que vivimos exclamó “Halway shéyaamod” (con tal que aguante)⁹. Este sería aproximadamente el sentido del juego.

Una de las ventajas de este tipo de sistemas es que no tienen apenas espacio para el error. Al no haber un modelo preconcebido toda reacción 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 lleva 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 acciones que vuelven a poner la estructura *en movimiento*. Es en el desarrollo mismo de la acción que se tiende a descartar las desviaciones hacia el equilibrio. Que el funcionamiento sea *iterativo* permite

⁹ Relatado por Ilya Prigogine en *¿Tan solo una ilusión?*

que la propia estructura “aprenda” de sus errores. Al repetirse siempre la misma regla las respuestas tienden a mostrar un orden cada vez más definido y complejo¹⁰. La reacción de los actores a las reglas de juego es siempre necesaria e inevitable. Si la norma está mal concebida, en lugar de producir una situación de desequilibrio, mantiene a los intérpretes en un equilibrio caótico u ordenado que no precipita la acción y, por tanto, la forma. En el ámbito de la industria el objetivo es producir más y mejor, en el divino producir infinitamente; en el mío, producir sin intervenir.

Actor, intérprete y personaje

Construyo unas reglas que hacen posible que los intérpretes tomen de nuevo acción y palabra como medios de expresión de sus identidades. El intérprete es contratado para un trabajo con unas mecánicas determinadas; solo tiene que ser consciente de las tareas que se le han asignado. No se trata de convertir a los intérpretes en actores.

Este esquema está premeditadamente calcado del que se produce en las relaciones profesionales. No se contemplan plusvalías de tipo artístico. Intento 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 sociales¹¹.

La identidad del intérprete está ligada a su sexualidad, profesión, origen o edad. Los espectáculos generan un corte en la masa social y ponen sobre el escenario un grupo de personas que comparten alguna de estas características. El discurso que se desprende no tiene que ser de grupo, sino individual. Aparecen las opiniones, costumbres y gestos de la masa. Se produce así un singular retrato de la “opinión pública”¹².

El uso la ficción es por tanto una estratagema para “cubrir” o “proteger” a los intérpretes. Por ejemplo, unos adolescentes encarnando personajes de dramas medievales o taxistas haciendo de *cowboys*. La utilización de estos arquetipos permite ligar los discursos individuales a los relatos de nues-

¹⁰ 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. Ver *Caos y Orden*, A. Escotado.

¹¹ Ver en alguna parte Agustín García Calvo.

¹² Ver James Surowiecki en *Cien mejor que uno*: “A partir de las respuestas de un grupo grande se puede alcanzar la respuesta correcta al problema. Esa respuesta será más precisa que la dada por un comité de expertos. El grupo más inteligente no es el que contiene el mayor número de personas inteligentes, sino el que contiene la mayor diversidad de inteligencias”.

tra cultura a la vez que dotan al intérprete de una máscara que hará más visible lo que queda detrás. En su manera de enfrentarse al personaje estará también el gesto que hablará de su identidad.

Epílogo

Puede resultar ridículo que desde el teatro quiera reproducir la manera en que funciona la realidad, pero ¿no es acaso una de las mayores obsesiones del artista reproducir aquello que nos rodea con el único fin de gozarlo y, en ese gozo, entender la realidad por la vía de la emoción? En mi caso, el objetivo no ha sido el de reproducir la realidad en sus formas sino en sus mecanismos. He intentado reproducir los mecanismos de la vida en el momento en que se generan, no en su cristalización. Trabajar con intérpretes que no saben lo que ocurrirá durante la representación es reproducir lo que nos ocurrirá 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 mi caso el pequeño universo de un espectáculo teatral, en el suyo el de la realidad que poco a poco construyen.



Tot es perfecte.