

INTERACTUAR CON UN ESPACIO

**Diego Alejandro Quintero García
Puesta en Escena Dramaturgias
Victor Quesada - Elena Sterenberg
Pontificia Universidad Javeriana - 2018**

La dramaturgia es entendida en algunos casos como un elemento que articula la puesta en escena. De esta manera existe un nivel de libertad a la hora de ejecutar y montar el ejercicio escénico. Pero, ¿Qué pasaría si la dramaturgia se encarga de describir la mayor cantidad de elementos posibles dentro de la puesta?

Encuentro un interés en la construcción de dramaturgias cuando esta se encarga de generar una sensación en el participante, a partir de diferentes elementos que se alejan del lenguaje verbal, tomando así al participante como el principal usuario de la dramaturgia, y dejando de lado al ejecutante como la persona encargada de darle vida a la dramaturgia. Es decir que para la propuesta dramatúrgica que planteó desarrollar pongo en relación al participante y construcción de la narrativa, explorando cómo esta se puede generar sin la necesidad de un ejecutante.

Al no tener un ejecutante presente, la interactividad del participante con el ejercicio se convierte en un aspecto primordial. Entendiendo entonces que el participante posee un rol activo dentro de esta puesta, me interesa explorar la idea de que este pudiera alterar los hechos que pueden suceder dentro de la puesta, generando así un sentido de interactividad. Por esta razón un espacio que actúe como contenedor de la situación fue la decisión tomada para la propuesta dramatúrgica. Pero el espacio no debería ser abierto como una galería o una bodega, más bien este debería tener una serie de habitaciones ambientadas en las cuales el participante puede caminar y entrar en contacto con los objetos que se encontraban en la habitación, tales como muebles, cartas y comida.

Empecé la investigación sobre el tema que la puesta podría abordar. Encontré que existen aproximaciones del teatro que se refieren al mismo como un evento interactivo y que dentro de estas propuestas cabe cualquier fuente u dramaturgia ya escrita. Como es el caso de 'Sleep No More' de la compañía Punchdrunk, en la cual el participante es guiado por habitaciones de un hotel, pero así mismo es entregada la libertad al participante de caminar e interactuar con el espacio de la manera en que este lo desee.

Dentro del hotel se desenvuelve la obra Macbeth escrita por William Shakespeare. Su director Felix Barrett (2013) describe la obra, en conversación con Future of StoryTelling como: “una experiencia en donde un espacio se transforma con una atención al detalle a manera cinematográfica, en donde todo se puede tocar.”

Pero ese tipo de puesta no era la que yo buscaba, ya que mi entendimiento de interactividad transgrede el simple hecho de que el participante es parte de la puesta. Lo que me interesa es que esta persona tenga la oportunidad de construir una experiencia por sí solo y que sus decisiones dentro de la misma, sean las que afecten el curso narrativo de la puesta. Esta es una idea planteada por los videojuegos. Que significa que aunque existe una línea narrativa clara, es mediante las decisiones que toma el jugador que este puede avanzar en esta línea o no, como lo explica Robert Leach en su libro Theatre Studies (2013): “A través de la computadora, un artista puede hacer el comienzo de una historia interactiva que el espectador individual puede entonces cambiar, seguir adelante, perder, como lo desee. El trabajo en sí es asumido por el público.” (p.69)

Las Escape Rooms presentan un modelo de interacción particular dentro de lo que es vivir una experiencia en la realidad, y no solo a través de una pantalla. En un Escape Room los jugadores ingresan a una habitación en grupos de 5 hasta 10 personas, una vez dentro tienen una hora para encontrar y resolver los acertijos planteados en los elementos mobiliarios (escénicos) que conforman la habitación para así, si logran resolver todos los acertijos salir victoriosos del lugar.

Esta modalidad de juego plantea una dramaturgia particular ya que no desarrolla una narrativa de manera explícita, sino que son los elementos escénicos, principalmente la escenografía, utilería e iluminación, los que juegan un rol importante a la hora de generar un contenedor en el cual el participante tiene la libertad de generar su propia línea narrativa. Este es el aspecto que más me llama la atención ya que como lo

expone Marco De Marinis, se le debe dar al participante una creatividad controlada autónoma. Es decir se le generan al participante una serie de reglas en donde este tiene la libertad de jugar.

“Cuanto más el performance permita a los miembros de la audiencia su propia experiencia de la experiencia en escena, también debe guiar su atención para que, en toda la complejidad de la acción presente, el espectador no pierda el sentido de la dirección.” (De Marinis, 1987, p.106.)

Ahora bien, al percibir lo que me propone una Escape Room, las primeras sensaciones que me llegan a la cabeza son de encierro, ansiedad e intranquilidad. Estas sensaciones me remiten directamente a las sensaciones corporales de la depresión y el suicidio. De esta manera mi ejercicio dramático se nutre de la sensación que es sentir esta emoción y como esta puede llevar a las personas a un límite.

Para esto, propongo un ejercicio dramático en donde el participante entrará en contacto con la pieza bastante tiempo antes de llegar al lugar en donde se desarrolla la acción. Poniendo en conflicto así el postulado de Aristóteles (s.f.) que plantea: “Una trama bien construida, por consiguiente, no puede empezar o terminar en el punto que se desee; el comienzo y el fin en esto deben ser de las formas justamente descritas.” (Capítulo VII)

Me interesa la idea de sumergir al participante en la experiencia antes de que este se disponga a vivirla, volviendo borrosos así los límites del inicio y el fin del ejercicio escénico.

Propongo entonces el ejercicio dramático ‘Una Última Vez’, en el cual el participante se verá inmerso en una serie de habitaciones en las que se le darán una serie de pautas a manera de acciones que el participante podrá realizar, y así mismo

estas acciones son detonantes para las posibilidades creativas que el participante puede tener en las habitaciones, como por ejemplo:

HABITACIÓN 1 - SUICIDIO DE KURT COBAIN

PLACA: TOQUE LA GUITARRA. SIENTASE COMO FREDDIE MERCURY.

HABITACIÓN 2 - SUICIDIO DE VIRGINIA WOOLF

PLACA: MOJE SUS MANOS, SUS PIES Y SU CABEZA. RECOLECTA LA MAYOR CANTIDAD DE PIEDRAS. INTRODUCIRLAS A SUS BOLSILLOS. SEGUIR RECOLECTANDO HASTA HUNDIRSE. AHÓGUESE.

HABITACIÓN 3 - SUICIDIO DE EVELYN MCHALE

PLACA: CAMINE HASTA EL BORDE DEL PRECIPICIO. DISFRUTE LA VISTA. SALTE Y SIENTA EL VIENTO MIENTRAS CAE.

Me interesa aun la intención del juego. Es decir la idea de que el participante pueda alterar los hechos que suceden en las habitaciones, en donde este se encuentra solo rodeado de más participantes, mediante el cumplimiento o no de las acciones que se verán como misiones el participante podrá acceder a la siguiente habitación, generando así una línea dramática similar a la de un videojuego, en donde el participante es el protagonista y solo este es quien puede realizar las misiones para lograr llegar al final del juego.

Esta cualidad de juego la relaciono con el sentido de intensificación de la vida de el cual habla Marvin Carlson (2002); Él explica que los ejercicios escénicos tienen la cualidad de ser no solo un espejo de la vida sino un lugar de exploración y celebración de las posibilidades de la misma. “La teatralidad nuevamente sufre de una red mental que privilegia la vida cotidiana normal como la experiencia de interés y validez primaria, y el realce teatral de esa vida como artificial” (p.244). Es decir mostrar el aparato

escénico no como un creador de falsedades y representaciones, pero como un marco en donde se muestra una serie de imágenes que pueden ser observadas de manera subjetiva.

Me importa llevar a los participantes a un límite, y así generar el arco dramático que tienen los ejecutantes en una obra, en ellos mismos a la hora de completar las pautas descritas previamente.

Encuentro entonces que mi propuesta dramatúrgica se basa en el concepto de Josette Feral (2002) que indica que lo performativo es aquello que establece una relación que se diferencia de lo cotidiano. “Al observar, el espectador crea un "otro" espacio, ya no sujeto a las leyes del cotidiano”(p.105). Cuando el participante se encuentra lejos de las leyes del cotidiano, este puede asimilar la experiencia con otro punto de vista que le permite abrirse al juego dentro del contenedor escogido, generando así una sensación de libertad dentro de la puesta.

Busco crear esta relación al poner al participante en una situación a la cual está acostumbrado que es el estar en una habitación e interactuar con la misma, pero extrapolo entonces su experiencia y a lo que está acostumbrado al momento que este debe realizar acciones que surgen de una pauta y están llevarán su manera de entrar en relación con la habitación al límite ya que las pautas están en estrecha relación con actos de suicidio. El participante vivirá entonces experiencias que se relacionen directamente con el suicidio. Y se verán inmersos en el mundo de varias personas celebradas que han cometido suicidio, para de esta manera generar conciencia de lo que es el suicidio.

Bibliografia

Aristóteles. (s.f.). La Poética .

Carlson, M. (2002). The Resistance to Theatricality. Wisconsin: University of Wisconsin Press.

Feral, J. (2002). The Specificity of Theatrical Language. Wisconsin: University of Wisconsin Press.

Leach, R. (2013). Theatre Studies. Routledge

Marinis, M. D. (1987). Dramaturgy of the Spectator. Cambridge: The MIT Press.

Phi, C. (2013). In Conversation: Felix Barrett. Retrieved from
<https://phi-centre.com/en/event/in-conversation-felix-barrett-en/>