

LA RISA, UN OBJET

En 1987 Yllana comenzó su aventura teatral con el teatro del absurdo, concretamente con *La cantante calva* de Eugène Ionesco, y poco tiempo después abandonó la palabra. Casi para siempre. Y no es que fuera por un hecho causal, como si Ionesco, con su protesta sobre la insensatez humana, con su ataque al significado lingüístico, y con su notorio y disparatado final del colapso total de la semántica nos hubiese transformado en neófitos de una filosofía pseudo-nihilista que protestarían sobre la inutilidad de la palabra. No, no fue así. Todo fue, más bien, producto del azar.

Joseph Michael O'Curneen

Miembro fundador de Yllana
Director del Teatro Alfíl

Y lo casual comienza por un hecho curioso, anecdótico, y discúlpenme pero no puedo evitar la tentación, ya que esto, en parte, va de palabras (o la falta de), pero es que el segundo proyecto de Yllana, pocos meses después, tuvo que ver con la UNESCO. UNESCO, palabra / acrónimo homónimo de Ionesco, incluso, forzándolo un poco más, homófono, porque aunque son palabras que suenan igual, nos sugerían, en aquel entonces, de un modo u otro, principios totalmente opuestos. Porque mientras que Ionesco se deleitaba con situaciones de incomunicación y de paradoja producidas por la palabra, la UNESCO sin embargo debía usar la palabra para aspirar, supuestamente, a todo lo contrario.

Y es que el proyecto que nos comisionaron consistía en crear una obra de teatro que transmitiera un mensaje de paz para un público compuesto por nacionalidades diversas y prácticamente sin idioma común. El uso, pues, de la palabra castellana para aquel público tan específico presagiaba algo babélico, un fracaso en la comunicación teatral a nuestro modo de ver, y optamos por suprimirlo. Lo abandonamos, pero, ya digo, no por una coherencia propia de la Patafísica, sino por seguir la lógica natural y básica de que para remover el intelecto y los sentimientos se requiere entendimiento. El objetivo era contar una historia coherente, comprensible, y tras descartar la danza contemporánea casi por unanimidad, recurrimos a la comedia (quizá por un com-

partido espíritu farandulero) y a un lenguaje común basado en el uso de elementos universales y puramente teatrales como son el gesto y la acción.

Basándonos en un corto checo de animación, montamos una breve obra sobre el poder y la mentira, y con el cuerpo, con pitos (los sonoros, quiero decir), y con tan solo el uso de dos vocales, dos fonos, la «o» y la «a», creamos *O*; una sátira en la cual la imposición ideológica en una sociedad totalitaria quedaría representada por los esfuerzos de las autoridades en hacer ver a los ciudadanos que la letra «o» era la «a» y no la «o», pero por mucho que se empeñaban los déspotas en tergiversar, siempre habría alguien que les llevaría la contraria, es decir, saldría pitando y abogando por la «o» y, por tanto, por la verdad. Y la verdad fue que, entre pitos y fonos, la cosa gustó y divirtió.

En retrospectiva, Yllana, de Ionesco a *O*, casi una pequeña historia de la regresión de la palabra. Pudo haberse quedado en algo excepcional, pero son ya tres lustros vagando profesionalmente por los mares del absurdo y del género de la comedia sin palabras, aguas que incluso, a día de hoy, seguimos empeñados en navegar.

La experiencia de *O* fue determinante para la compañía. Ahí se fraguó un proceso de creación que aún sigue vigente y del cual destacaría cuatro características fundamentales: la creación colectiva o el trabajo en equipo; la constante exploración del lenguaje del gesto

IVO SERIO DE TRABAJO

y la acción; el humor y el gag; y, por último, la enorme estima que tenemos hacia el público.

Para empezar, y partiendo de la obviedad de que el teatro no es un fenómeno puramente lingüístico, por fortuna, concebimos *O* con la idea de que la palabra quedaría sustituida no por el silencio, sino por la pieza más básica de la lengua, el fonema. Su uso en el escenario nos distanciaba de un género puramente mímico, es decir, la mímica clásica del siglo XIX, al estilo Marceau, con la cara pintada de blanco y con sus silencios. El uso de la onomatopeya y de los sonidos guturales adquirirían el grado de complemento. No es el lenguaje en sí, se entiende, sino meramente uno de los recursos básicos para acentuar el lenguaje o la expresividad corporal, o, en todo caso, para crear un efecto cómico. Con los años, todo este desarrollo del lenguaje corporal por parte del compañía iba en consonancia con las enseñanzas del teatro de movimiento del revolucionario Jacques Copeau, y más concretamente de Jacques Lecoq, como íbamos a descubrir más tarde —se dice que Lecoq fue quien hizo que los mimos «hablaran»—. Pero, en realidad, nuestras influencias artísticas iniciales provenían no tanto del teatro de movimiento francés, ni tan siquiera del teatro (con excepción quizá del Tricicle), sino más bien de la comedia de la tele, con el *Flying Circus* de los Monty Python, por poner solo un ejemplo; y también del séptimo arte, con Charles Chaplin y Buster Keaton, por poner solo dos; por no hablar de Mel Brooks, Jacques Tati, Peter Sellers, los Hermanos Marx, Stan Laurel, Oliver Hardy, Lucille Ball, Chuck Jones y sus animaciones, Rowan Atkinson, etc.

Pocos años más tarde, cuando el interés de la compañía residía casi exclusivamente en la comedia, la pasión por el humor creció y la risa se convirtió en un objetivo serio de trabajo. Lo que parece evidente es que el fenómeno de la creación es un fenómeno de construcción, y por lo tanto parece difícil que pueda prescindir de un ordenamiento o de una me-

todología, pero las ideas en general no solo surgen por un procedimiento metodológico, de forma causal, sino también surgen como productos del azar. De nuevo el azar, y aquí es inevitable romper una lanza a su favor. En la comedia, y en especial en el género de la comedia sin palabras, el azar cobra especial relevancia, porque no solo puede presentarse inesperadamente en el desarrollo del juego escénico vestido de musa, sino que acaba siendo, indiscutiblemente, uno de los máximos protagonistas del género, y lo hace desdoblándose en las fuerzas de la fortuna y del infortunio, hilvanando sus artes entre personajes que parece que siempre están a merced de sus caprichosos avatares.

En inglés, a este arte de los hechos fortuitos y las desgracias imprevistas, se le denomina *slapstick*, y para un óptimo desarrollo, exige de una metodología que no esté reñida con el azar. No son aspectos excluyentes, aunque a primera vista puede que lo parezca. Aunque uno exige e impone rigor, el otro se nutre de una libertad casi absoluta; por tanto, una forma ideal de compaginar los dos durante el proceso de creación es adoptar una metodología de creación basada en técnicas de improvisación, sobre todo si se pretende trabajar en equipo. Es quizá la metodología



La cantante calva de Eugène Ionesco, representada por el grupo Yllana. Teatro Alfíl, 2005.

© Daniel Alonso

Sobre el escenario,
el mismo instrumento
de comunicación teatral,
el actor, se hace autor.

más conveniente para estos casos y la que mejor prepara la mente. «El azar solo favorece a la mente preparada», dijo Luis Pasteur. Probablemente el descubridor de la penicilina, Alexander Fleming, coincidiría plenamente con esto. Y tiene sentido. No todo el mundo que haya observado la caída del árbol de una manzana iba a formular después la ley de la gravitación universal. Lo que sí es probable es que el que posteriormente formulara la leyenda irónica de que aquella manzana que cayó del árbol le golpeó a Isaac Newton directamente en la cabeza, comprendería muy bien que la fuerza de la gravedad y el azar llevaban ya milenios siendo autores cómplices de la comedia pura, o visto de otro modo, eran elementos determinantes en lo que podríamos llamar, impertinente, la ley de la comedia universal. Para un *clown*, simplemente parte del oficio. Comprenderán que tras un traspíe, es la gravedad la que termina con la trágica faena. ¿Y la puntilla?... La risa cruel del observador.

Por tanto, nuestra metodología de trabajo, además de manejar, como es natural, ideas preconcebidas por el instinto cómico de los autores, recoge y lleva implícito esta idea de que el ingenio se agudiza con hechos fortuitos, o por incidentes que de pronto generan expectación y demandan resoluciones que apelan al ingenio. Para lograrlo hay que forzar acontecimientos para invocar el azar y para agudizar la capacidad de observación y de respuesta. Y lo hacemos con el juego, improvisando, estrujando las mentes en un escenario vacío, en equipo, y no solos delante de una hoja en blanco como lo suelen hacer los autores más convencionales. De esta manera se exploran múltiples temas e ideas, además de desarrollar los personajes. Copeau, en su afán por renovar el teatro, enfatizó la importancia de la improvisación. Abogaba por el retorno a las viejas glorias del teatro, como fue la *Commedia dell'Arte*. Ahí, sobre el escenario, el mismo instrumento de comunicación teatral, el actor se hace autor, y con el juego (que, por cierto, está estrechamente vinculado con el azar) libera sus impulsos creativos para que puedan escapar del control represivo de la inhibición o de un texto preestablecido.

Este género de comedia no utiliza la palabra, pero no por ello esta exento de sin-

taxis. Los gestos, como las palabras, también se someten a un ordenamiento para producir significado. El grado alcanzable de complejidad es indudablemente inferior al de la palabra. Las combinaciones y permutaciones léxicas que generan sentido superan ampliamente las que podrían generar los gestos en un lenguaje meramente corporal, y además la superan en sofisticación. Hay que reconocer, pues, que el cuerpo, como instrumento de comunicación, descartando su capacidad para generar palabras, es limitado, pero puede ser tan eficaz en la comunicación si se mantiene alejada de grandes «discursos». Por ello las historias han de mantenerse sencillas.

Para empezar, este tipo de teatro se desarrolla fundamentalmente en el presente indicativo. Es un lenguaje esencialmente verbal, donde la historia es representada y no descrita. Son pocos los adjetivos que el cuerpo pueda comunicar por sí solo y parece evidente que a medida que aumentan sus pretensiones descriptivas (sin poder recurrir a la palabra), más se acerca a los terrenos abstractos o poéticos o confusos y, por tanto, más se aleja de la comedia. La palabra narra, el cuerpo exhibe. En cuanto a los demás tiempos verbales, son todos ellos prácticamente inabordables por el cuerpo en sí, como lo son por ejemplo el condicional y el subjuntivo, que son tiempos propios de la palabra. Para abordarlos habría, pues, que recurrir a la palabra (voz en *off*, rótulos) o, por el contrario, recurrir a efectos escénicos (como la música) que claramente indican saltos en el tiempo, semejantes a la elipsis y a los *flashbacks* del lenguaje cinematográfico, pero en todo caso las escenas se seguirían desarrollando en el presente de indicativo. Esto crea la ilusión, como es bien sabido, de que el espectador es testigo directo de lo que sucedió o de lo que va a suceder en un futuro.

Para vencer estas limitaciones del lenguaje del gesto, se procura ampliar el espectro de posibilidades albergando métodos compuestos y explorando otras áreas artísticas, y todo ello con el fin de proporcionar al actor técnicas y elementos que le ayuden a sofisticar el juego escénico. Esto en parte se consigue explorando las técnicas circenses, de la proyección de imágenes, del teatro negro,

del teatro de títeres, de la danza, de la magia, y del teatro ambiental (*environmental theatre*) para que el actor interactúe directamente con el espectador. Se pretende, además, que los sonidos, el vestuario, el atrezzo, los objetos, y la música, adquieran roles activos para poder fracturar la armonía y así crear conflicto, que es el motor de la acción. Pero todo esto, en definitiva, sirve de complemento al actor, porque no hay que olvidar que el actor de gesto, en nuestro método, es el objeto protagonista por excelencia y ha de estar siempre supeditado al mandamiento supremo: hacer que el público se ría.

Es bien sabido que para producir risa en todo su efecto, lo cómico debe pasar de la mente del espectador directamente al diafragma, esquivando de lejos al corazón. «El peor enemigo de la risa es la emoción», lo dijo Henri Bergson. Por ello nos gusta creer en eso de que la comedia es más «intelectual» porque no apela a las emociones del público. Y para que la gente se ría, hay que crear el gag, la partícula básica del lenguaje cómico, la perla de la comedia, la que hace de la obra, en su conjunto, algo parecido a un collar de perlas, un hilo conductor de gags sucesivos con intervalos cortos entre gag y gag. El gag es un golpe de efecto, es la sorpresa, y cuanto más logre sorprender, más fácil lo tendrá en la consecución de la risa. Es evidente, pues, que existe una correspondencia directa y manifiesta entre el público y el cómico en el transcurso del hecho teatral, más que en cualquier otro género. Además, el público ha de responder de forma inequívoca, con espontaneidad, y con unanimidad para que el hecho cómico se consuma con éxito. El espectador es, pues, una pieza esencial del hecho cómico. Es decisivo. Su risa es equivalente a una voz de aprobación, y por ello resulta incuestionable esa gran estima o consideración que el cómico ha de tener hacia su público. Su éxito radica en el grado de sintonía que tiene con él, por que para asombrarlo, maravillarlo o fascinarlo, en definitiva para sorprenderlo, debe de conocerlo. Y aunque solo sea para interesarlo: si lo desconoce, corre el riesgo de producir tedio, y lo que es peor aún, indiferencia.

En la leyenda de Newton y la manzana, la afirmación de que la manzana le cayó en la cabeza es más bien figurativa, porque, en rea-

lidad, no es que la manzana le golpeará en la cabeza, literalmente, o así se entiende, sino que lo que observó funcionó más bien como un golpe de efecto, un golpe a la mente, a la imaginación. Lo que observó Isaac le inspiró, le sirvió de catalizador, pero sobre todo le sorprendió. Y se produjo un momento «eureka», como el de Arquímedes. El observador se transforma en un testigo presencial privilegiado. Privilegiado por lo que pueda descubrir en un acontecimiento cotidiano, algo capaz de asombrarle, algo capaz de sorprenderle. Salvando las distancias, en la comedia se produce un fenómeno semejante, de mayor o menor grado, según, pero parecido. A través del gag, como golpe de efecto que es, el cómico presenta inesperadamente lo inesperado, y lo presenta como en un juego de intriga, creando expectación para luego resolverlo de un modo inmediato y con ingenio, y si realmente se lo propone, con una incisiva ironía, es hasta capaz de desmascarar la realidad. Cuando esto sucede, el público le corresponde con la risa, que es como una voz de asombro, como un eureka por el cual manifiesta el descubrimiento y su comprensión.

Y pregunto, de soslayo..., ¿no es esto a lo que aspiran todos los públicos, a ser espectadores de privilegio, espectadores de hechos u obras sublimes, pertenezcan al género que pertenezcan?... Y si es así..., ¿contribuyen en algo los autores de teatro de hoy en cumplir esas legítimas aspiraciones?... ¿Acaso lo tienen en cuenta?... En fin...

En inglés, al autor de teatro se le denomina *playwright*; literalmente, artesano del juego, y es un hecho bastante apreciable que son principalmente los buenos dramaturgos y los faranduleros en general los que aún mantienen viva la llama de ese «pormenor» del teatro. Quítale ese pormenor y se produce el fenómeno del teatro del «tear-to», capaz de espantar por el tedio que genera. El teatro es juego, y el actor es el instrumento o la pieza que mimetiza al ser humano en el juego teatral que imita la vida. Es un juego para un público, un juego capaz de fascinar en lo trágico y capaz de fascinar en lo cómico, el juego capaz de deleitar en lo lúdico y capaz de deleitar en lo serio. Pero, sobre todo, siempre juego. ■

Los gestos, como las palabras, también se someten a un ordenamiento para producir significado. El grado alcanzable de complejidad es indudablemente inferior al de la palabra.
