



Recorrido a través de La Troppa

María de la Luz Hurtado

Escuela de Teatro Universidad Católica de Chile

Un teatro de grupo de los 90

Algo del antiguo espíritu de los *cómicos de la legua* y de la Comedia del Arte tienen Laura - Lorca - Zagal: La Troppa. Partieron hace casi una década con un nombre que los afirmaba a través de la negación: Los que No Estaban Muertos, sin duda, influidos por el entorno socio-político de mediados de los 80. La década del 90 la abren con su re-bautizo como La Troppa, expresión de un proyecto de energía positiva que se fue perfilando en la experiencia diaria de compartir juntos teatro y vida. Su nueva autoimagen connota un dinamismo inquebrantable de *pelados* dispuestos a cumplir con todas las tareas, sin jerarquías ni mayores recursos, apoyados en una alta solidaridad grupal, con vocación para emprender viajes épicos y para ir creando a su paso un tiempo/espacio significativo con todo aquel dispuesto al encuentro con su imaginario.

Pocos en el medio teatral chileno pueden ostentar un sentido de *grupo* tan auténtico como ellos. Mantienen esa energía arrasadora, basada en el trabajo cotidiano persistente, en el enamoramiento por el oficio y en la libertad exploradora de lenguajes y métodos que también caracterizó a los Teatros Universitarios en tiempos de esos otros jóvenes innovadores de los 40. Pero la poderosa institucionalidad que se dieron esos teatros, basada en una nítida división de funciones y disciplinas, es el sustento creativo opuesto al de La Troppa. No en vano ellos son nietos de esa generación de fundadores e hijos de los rebeldes reformadores de los 70; pero la nueva síntesis que hacen de estos procesos

ostenta claramente la marca de los 90.

La Troppa ha logrado desarrollar un tipo de grupo que desafía el acomodo al mercado y que evoluciona según exigencias creativas, estéticas y personales muy auténticas y sentidas por sus miembros. Una de sus conquistas en el tránsito desde Los que No Estaban Muertos a La Troppa ha sido concentrar el trabajo en su núcleo permanente de Laura, Lorca y Zagal. Y el paso del plural al singular en el nombre del grupo indica una actitud juguetona y leal de Tres Mosqueteros. La tríada parece ser el punto de tensión y equilibrio mágico en ellos, la que, proyectada al espacio, forma una pirámide que crea su propio campo de fuerzas. Habiendo iniciado esa complicidad en tiempos de la Escuela de Teatro en la Universidad Católica, donde compartieron los primeros pasos en las tablas en los talleres y montajes de la Escuela, sus inicios como grupo independiente estuvieron marcados por las metodologías y estéticas allí ejercitadas y por su intento de levantar una opción propia. Fue gravitante en su inconformismo frente a los modelos teatrales dominantes aquella convivencia de estudiantes inquietos y críticos, donde se forjan amistades, amores y vivencias compartidas que a la larga definen el temple característico de su trabajo.

En los tres montajes realizados como Los que No Estaban Muertos (**El santo patrono** en 1987, **Sal-món-Yudú** en 1988 y **El Rap del Quijote** en 1989), descubrieron lo difícil que era traspasar a otros actores, diseñadores y técnicos su ánimo de crear lenguajes que los expresaran con autenticidad desde la teatralidad propiamente tal y no desde los temas o contenidos

verbalizados. Como *La Troppa* resolvieron trabajar básicamente ellos tres, aunque acogiendo colaboraciones de personas muy afines, como las del diseñador Jorge González. **Pinocchio** (1990), **Lobo** (1992) y **Viaje al centro de la tierra** (1995) son fruto del trabajo de esta tríada y en ellos el grupo ha logrado saltos cualitativos en la definición y realización de su estética. La acumulación de experiencias, la autocrítica permanente y la discusión sin fin de sueños y proyectos han hecho que cada obra sea un paso inscrito en un proyecto que la trasciende.

El recorrido por su historia creativa parece entonces el camino apropiado para conocer las claves de su teatro. Tras un lustro como *La Troppa* y casi un decenio desde que empezaron con **El santo patrono**, han logrado articular un lenguaje escénico propio, un método y una organización del trabajo que fundamenta y sustenta sus realizaciones. Es tal la imbricación de estos aspectos en la práctica creativa que el intento de identificación que aquí realizaré tiene un carácter analítico de cierta arbitrariedad. Una entrevista personal sostenida con Lorca y Zagal en junio de 1995 contribuyó a aclarar las estaciones de este recorrido (Laura no asistió por su reciente maternidad), lo que les agradezco. Otros documentos que dan cuenta de su camino también me han sido útiles y, más que nada, el tener el privilegio y el goce de haber compartido como espectadora cada una de sus cinco espectáculos, muchos de los cuales he visto en repetidas oportunidades y contextos.

Historias de aventureros iluminados: redefinición de la épica

Hay un impulso vital básico que comparten los de *La Troppa* con sus personajes: la sed visceral de aventura, guiada por una pasión utópica nacida de un imaginario fantástico y de las necesidades más profundas de la psiquis. Los protagonistas de sus obras son seres que rompen esquemas, que pertenecen a una rara estirpe en lo humano, en lo físico y en lo mental. Por ello, dejan un destello a su paso que alumbra un estado superior posible del ser, como también, las limitaciones más

misteriosas y oscuras de la condición humana. La vida urbana como jungla desquiciada, llena de trampas y pequeñeces, suele ser el lugar donde se confrontan estos personajes marcados por una estrella diferente. La amenaza a su integridad puede provenir también del caos y las fuerzas indomables de la naturaleza, requiriéndose similar arrojo y fe para enfrentar el plano social, el psíquico y el natural.

En **El santo patrono**, su primera obra, estos elementos estaban incipientes y preferían el recurso a la farsa para hablar de los iluminados: en el pueblo de Poquita Fe, un ladrón se viste con los ropajes del santo de la iglesia para escapar de la policía. El pueblo cree que es un milagro y acude a él, manifestándole sus vicios ocultos y anhelos. El *santo* se conmueve al ver tanta miseria humana y juega un papel de transformación de ese medio, haciendo justicia, denunciando, desarrollando la fe. El mismo es presa de este misticismo y se acerca al espíritu del evangelio y del santo, y arremete contra las hipocresías, vanidades y falsos poderes.

Salmón-Vudú afina esta línea, intentando establecer un núcleo dramático y de personajes menos disperso. El primer acto se centra en la sordidez y desorientación de la vida urbana:

seres que luchan por sobrevivir y que habitan una ciudad laberíntica; locos; N.N.; seres erráticos y extraños, pero reconocibles, que golpean puertas y deambulan tratando de darle algún sentido a sus vidas. El ambiente es de muerte, locura y violencia, teñido por un humor a veces grotesco y otras veces paródico. (Los que No Estaban Muertos, 1989).

Tanto **El santo patrono** como este primer acto de **Salmón-Vudú** fueron creados en base a textos e improvisaciones de los actores sobre personajes, acciones y cuentos elaborados libremente por ellos. El segundo acto de **Salmón-Vudú** se constituye en un hallazgo que los definirá en adelante: se inspiran en un personaje histórico, de ribetes míticos, Don Pedro Fernández de Quiroz. Es un místico descubridor español de fines del siglo XVI que, guiado por su creencia en un trato humanitario y en la conversión religiosa de los indígenas, sale en busca de un continente más grande que las Américas para realizar su misión:

Sin amilanarse ante los obstáculos humanos y naturales, don Pedro se hace a la mar tras su sueño, en un destartado galeón. (Los que No..., 1989)

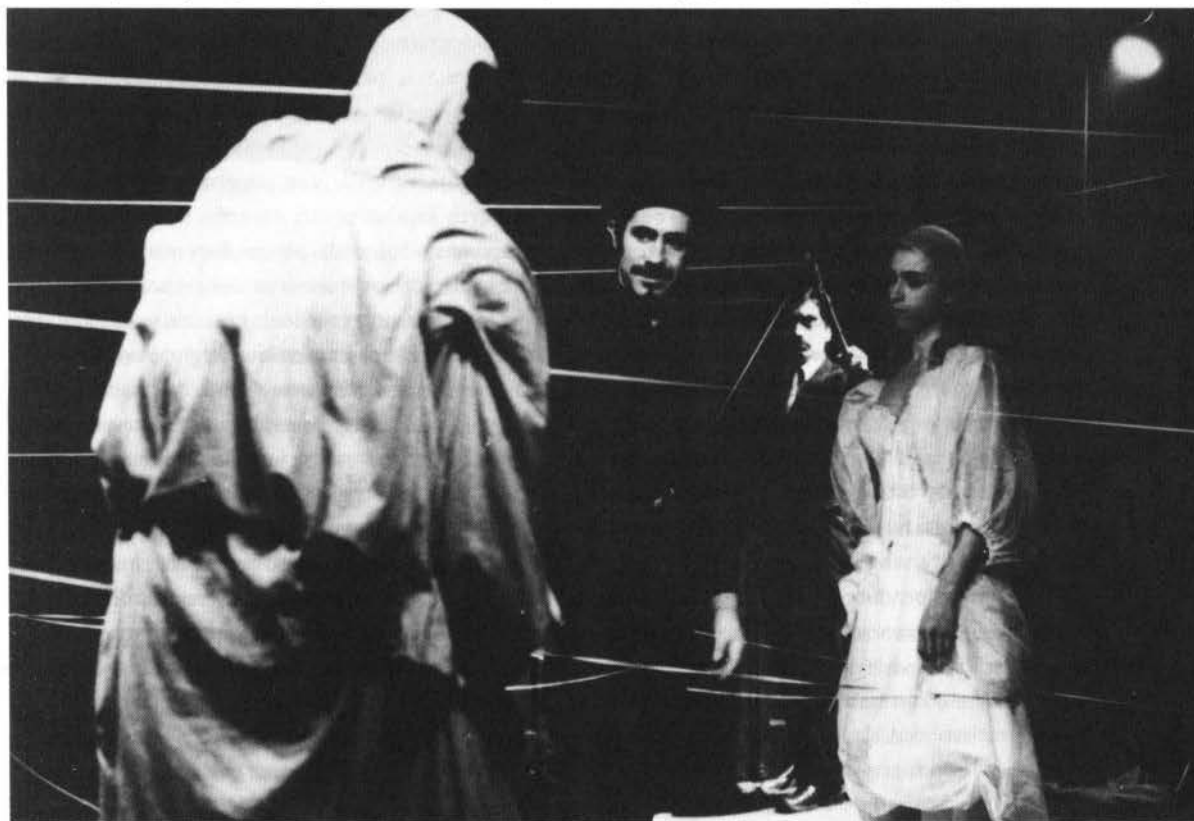
En aventurada travesía, lucha contra los motines traicioneros de la tripulación, la tormenta y la peste. En la imposibilidad de conquistar su ideal lo encuentra la muerte, de ribetes absurdos puesto que nunca supo que llegó a atisbar la tierra ensoñada sin reconocerla.

Basarse en personajes que tienen delineado en la historia o en la literatura su horizonte utópico y su conflictivo recorrido vital por el mundo es un valioso apoyo estructurador de su dramaturgia. Desde ese estímulo potente que selecciona y delimita los recorridos del relato ellos crean con la más plena libertad. Pasan así naturalmente de ese Quijote del mar que era Pedro Fernández de Quiroz al Quijote propiamente tal y, de ahí en adelante, la adaptación teatral de novelas será el

soporte de sus creaciones. Las novelas elegidas hasta ahora plantean siempre, desde diferentes ángulos, la misma preocupación. Sus personajes centrales son aventureros que transitan por un mundo natural y social enigmático y amenazante, a la vez que por su propio laberinto interior, en busca de un ideal. No en vano la novela es la expresión máxima del espíritu moderno en contradicción con su propia utopía, en la cual los héroes ya no son los dioses o semidioses ni tampoco los pueblos o las clases, como pudiera darse en una épica revolucionaria o en las gestas de las naciones. Aquí el héroe es el sujeto individual, síntesis iluminadora de otros sujetos que se develan a través de él por analogía o contraste.

La novela y el cuento fantásticos son los que más se avienen con el espíritu lúdico de La Troppa, aquellos que exploran lo real a través de lo irreal, que por tanto

En *El santo patrono* (1987), de *Los que No Estaban Muertos*: Juan Carlos Zagal, Jaime Lorca, Miguel Pinto y Laura Pizarro.



están en el límite entre razón y fantasía, entre historia y mito, entre cultura sofisticada y cultura popular, en fin, entre tradición pre-aristotélica y modernidad. Del **Rap del Quijote** pasan a **Pinocchio**, viendo en él a un niño a quien la sociedad no le da plena cabida en el reino de lo humano (pertenece al mundo natural: la madera). Su pulsión contradictoria de eros/tanatos lo llevan primero a enfrentarse a las normas y restricciones que coartan sus pulsiones vitales, alejándose del padre y prestando oído a las tentaciones que le proponen los seres antropomorfos que pueblan la ciudad, los que lo hunden en la violencia, la traición y el abandono; luego, sus aventuras recorren el camino de la salvación del padre y el reencuentro, que es, en verdad, el camino de su propia humanización.

Lobo es aún más radical en esta línea. Basada en **El lobo hombre** de Boris Vian, se mete de lleno en el terreno del mito. El protagonista es a la vez parte del mundo animal y del humano (hijo de un lobo y de una mujer-prostituta, dominada por un cachete mafioso). Lobo vive su infancia de naturaleza en la selva, pero la necesidad de reencontrarse con su madre raptada lo lleva a recorrer la ciudad, donde es un doble paria (económico- social y racial). Su marginalidad y alteridad ponen en evidencia los vicios, soledades y también fraternidades posibles (el taxista y su mujer) de la urbe, pero su destino es fatal. Es llevado por *malas compañías* disfrazadas de buenas (al igual que el zorro y el gato hacen con Pinocho al llevarlo a la Isla de la Felicidad): al prostíbulo donde copula con una mujer que es o que repite a su madre. La búsqueda de Lobo de un espacio de pertenencia y de realización culmina con su muerte violenta y con la de la mujer-madre. Se reinicia así el ciclo trágico de este ser cuya potente ambigüedad naturaleza/cultura no encuentra acogida entre los habitantes de nuestra selva urbana.

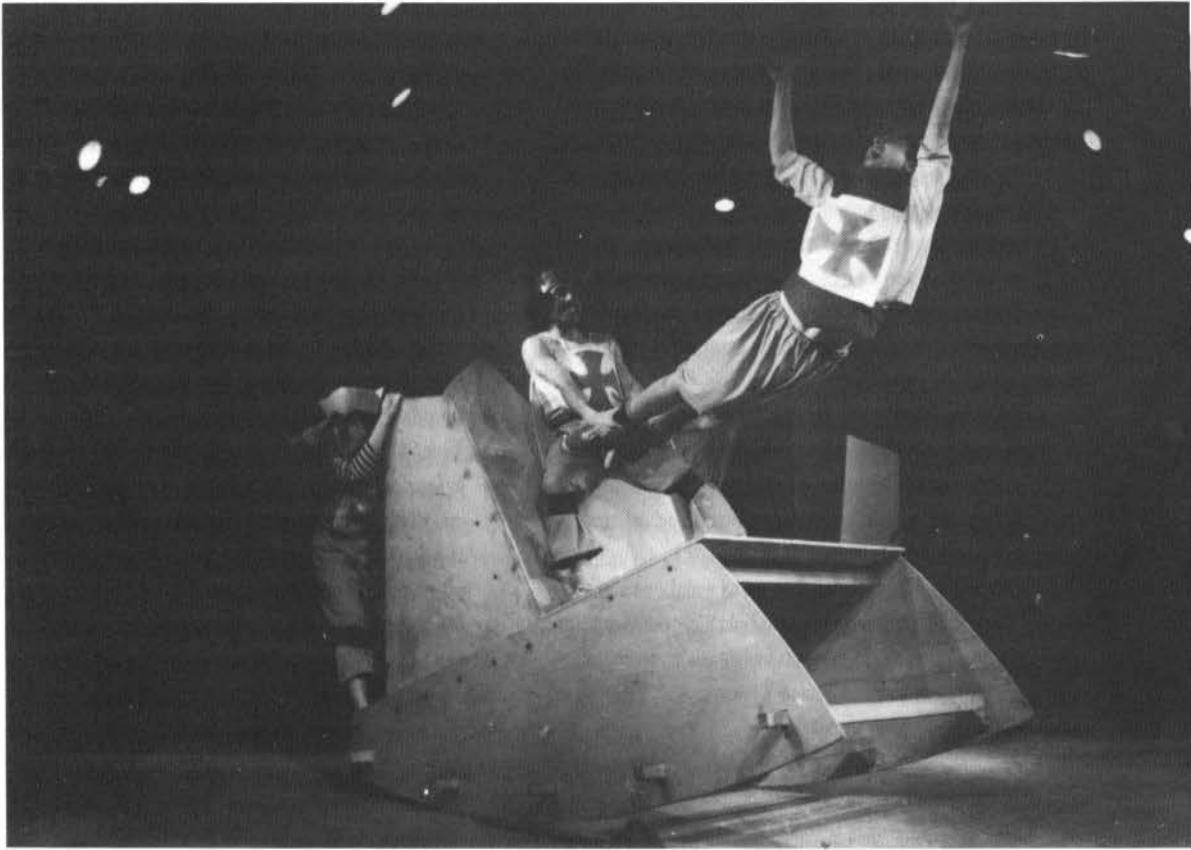
Su última producción, **Viaje al centro de la tierra**, basada en la novela de Verne, repite el motivo de los desafíos del viaje por el mundo exterior y el psíquico, y tiene como trasfondo la contradicción entre utopía y racionalidad, alquimia y ciencia, que opone a la modernidad con la pre y la posmodernidad.

La anécdota se perfila como el viaje de dos seres

iluminados, obsesos, valientes, locos y aventureros, por llegar al centro de la tierra basados en un papiro olvidado escrito en clave por el alquimista Arné Saknussem (que fue quemado junto a sus libros por hereje). (...) Con la férrea voluntad y ansias de descubrimiento (...) se internan a través del volcán Sneffels (Islandia) por oscuras, laberínticas, tenebrosas e interminables cavernas, túneles y galerías, mares subterráneos, selvas ante-diluvianas atestadas de peligros y aventuras, hasta terminar siendo expulsados de las profundidades por medio de una violenta erupción. (La Troppa, 1994)

Estamos, entonces, frente a una persistente búsqueda dentro de una problemática y un género: el recorrido del sujeto iluminado, el desgarrar del viaje, la experiencia social como una aventura llena de peligros, acechos, desvíos de la meta ideal; la fuerza de la naturaleza y su impregnación en la cultura y en la vida psíquica del ser humano; en fin, la difícil lucha por conservar la integridad y la inocencia, por alcanzar la maravilla o encontrar el tesoro. Todo ello expresado en una narrativa fantástica, mítica, de héroes que escapan a la estricta racionalidad y dan espacio abierto al juego y la fantasía. Es sorprendente la capacidad de La Troppa de profundizar y variar con creatividad en este mismo universo expresivo: esta obsesión no puede más que responder a búsquedas personales y marcas biográficas profundas de los miembros del grupo, en un cruce potenciador entre camino de creación y curso de vida.

Cada uno de los miembros del grupo tiene la oportunidad de desarrollarse a través de las obras, esto es lo interesante para nosotros. Esta búsqueda implica que algo no tuvimos. En lo personal, algo importante se perdió. Por ejemplo, yo perdí a mi padre a los siete años y mi madre tuvo que salir a trabajar. Luego perdí a mi hermano que tuvo que exiliarse, mientras todos los de las generaciones mayores nos decían que la vida antes del Golpe era fantástica, que ya no se podía vivir esa maravilla perdida. A eso se sumaba la falta de maestros verdaderos; no me refiero a los profesores del sistema occidental sino a ese guía interno. Tampoco creíamos en Dios. Entonces, me crié con esa sensación de andar siempre deambulando



En *Salmón-Yudú* (1988), *Los que No Estaban Muertos*: Laura, Lorca y Zagal.

por ahí, deambulando sin alcanzar lo perdido. Era como cuando uno mira desde lejos las lucecitas de la ciudad y dice, 'mira, qué estará pasando allá'. Y vas para allá y miras hacia adonde estabas y ahora las lucecitas están de nuevo allá, lejos. Esto nos pudo llevar a ser completamente escépticos, pero preferimos en nuestra obra salir a buscar, abrir horizontes, andar buscando aunque parezca que nunca vas a encontrar. (JCZ, 1995)

En la búsqueda, ellos mantienen el espíritu de juego de los niños, una libertad creativa unida a la obsesión por lograr el objetivo:

Es como cuando uno era chico y decía 'vamos a construir un fuerte'. Entonces pasas toda la tarde en eso hasta lograr el objetivo, y lo logras sólo si tienes claro lo que tienes dentro. (JCZ)

Las obras son un juego, vamos chacoteando, pero

vamos hasta el centro de la tierra, a la oscuridad misma. Y vamos jugando delante del camino como en los carnavales, mientras los personajes se van metiendo en lo más negro, en lo más recóndito de la tierra y del cerebro. Nos interesa el empuje, la voluntad de llegar al objetivo por sobre todas las cosas: es un juego en serio. (JL, 1995)

Utopías posibles

Es importante constatar que el grupo ha tenido una evolución en su visión de mundo y actitud vital frente al destino final de estos personajes en búsqueda. Las historias que ellos tratan tienen siempre ángulos recónditos, terribles, que pudieran terminar en el máximo desvarío mental, físico y social. En sus primeras obras de juventud y en el contexto de la Dictadura,

tendían a ser contestatarios, desafiantes, ácidamente críticos e irreverentes. Con el tiempo, han positivo su visión del ser humano dando espacio a la esperanza, a la fe, sin escamotear el dolor y el sufrimiento del paso.

Ya no queremos meter clavos en las manos ni crucificar al ser humano, pero sí decir 'estamos vivos, encontramos seres humanos luchadores'. Y, cuando se lucha, la sangre entra y el corazón palpita. (JCZ)

Estas aventuras de fuerte compromiso emotivo y experiencial producen una suerte de catársis purificadora de la pulsión de muerte:

Es como cuando uno juega a los indios cuando niño: la realidad la vives a través del juego, vibras intensamente cuando te pillan, te torturan y te queman en la hoguera, pero el juego blanquea un poco el asunto porque al final terminas bien tú. (JCZ)

Durante el viaje, no entran en lo escabroso, en lo negro, sino que han ido tendiendo hacia la positividad:

En la búsqueda de lo perdido —de un paraíso, de la madre, de la humanización, según sea la obra— hay que volver a la inocencia. (JL)

El viaje implica movimiento y éste es cambio, aprendizaje para bien o para mal. Hay dolores, sufrimiento, pero al final siempre hay la posibilidad de dar un paso más arriba. (JCZ)

Esto es especialmente claro en los finales de las obras. Tras el azaroso recorrido de búsqueda, los personajes sufren una transformación interior de tal cualidad que acceden a otro estado que les permite atisbar algo superior, divino. En **Pinocchio**, por ejemplo, Pinocchio y Gepetto se van volando en el aerogepetto móvil, es decir, Pinocchio se ha convertido en un ser humano completo, que ha armonizado su dimensión masculina con la femenina. Algo similar ocurre en **Viaje al centro de la tierra**.

Otto Lidenbrock le ha dicho a Axel que cuando regrese del viaje va a tener la capacidad de orar, sentir y pensar como un hombre, que va abajo a nacer. Por eso, cuando termina la explosión final, dicen 'Ahí está la salida, la luz, el cielo azul'. Nos basamos en que los que mueren dicen que van por un túnel y al fondo está la luz. Entonces, esos tipos están muriendo pero están naciendo a un nuevo

estado donde prima la luz. Lo simbolizamos escénicamente con la aparición de la locomotora chica y el llanto de una guagua. El iniciado (Lidenbrock) toca al joven Axel y le da calor, lo vuelve a la vida y se produce un silencio en el que el público comprende. (JCZ)

Este sentido lúdico de La Troppa y mirada positiva a la realidad, que pasa por juegos simbólicos que expresan una completa cosmogonía que apunta al crecimiento interior, les ha ganado un público de todas las edades, familiar, lo que hoy ellos consideran un aliciente más a su creación:

Tener la oportunidad de congregar a 280 personas y decirles 'señores, nos vamos a reír juntos, vamos a imaginar, cada uno va a hacer sus asociaciones según su edad y todos vamos a terminar con una sonrisa' es un valor muy positivo hoy en día." (JCZ)

De ahí que, aun cuando la marca generacional de La Troppa acerca su estética al posmodernismo, su propuesta de un sentido final y una esperanza, en definitiva, su estímulo a mantener vigente el espíritu de lucha por ideales y utopías aparentemente irracionales pero necesarios a la conversión humana, los ubica en una tendencia propia del posmodernismo latinoamericano que no asume un relativismo moral o ideológico a ultranza. Obviamente, ello no se realiza de modo pedagógico ni demostrativo, sino que brota de un juego lleno de ironías, quiebres, distancias y cuestionamientos: la propuesta reside en un lenguaje con códigos propios, de fuerte articulación simbólica. Veamos, entonces, cómo La Troppa ha ido elaborando un método de trabajo que les permite concretar escénica y dramáticamente estos principios.

Descubrimiento del cuento profundo

El primer paso en el trabajo de adaptación de las novelas seleccionadas es realizar un estudio interpretativo de la obra.

Antes de empezar a escribir hacemos un estudio muy racional acerca del héroe, acerca de sus recorridos. No nos basta con entender el cuento, sino que nos preguntamos qué hay detrás, cuál es el cuento pro-

fundo. Así empezamos a crear nuestro marco teórico racional neto. Cada cosa la desciframos según un análisis de símbolos a la manera como nos enseñó Gastón Soublette (profesor de Estética de la UC) y mezclamos, comparamos, relacionamos, recurriendo a mitos de los orígenes más diversos. Las obras parten de procesos racionales muy fuertes, sobrevolando en el plano intelectual. (JCZ)

Las obras de La Troppa tienen, entonces, al menos dos niveles de lectura: la objetiva, más cercana al texto (**el qué**) y la subjetiva o analógica, ligada a la particular interpretación del texto hecha por el grupo (**el cómo**). Por ejemplo, en el caso de **Viaje al centro de la tierra**, la lectura interpretativa es que

los personajes cumplen un rito de iniciación, en donde se enfrentan a lo desconocido, vencen el miedo,

desentrañan el misterio y retornan triunfantes a la tribu, siendo investidos como héroes o virtuales guerreros del espíritu aventurero. (La Troppa, 1994).

En cuanto al plano mítico, se remitieron a los relativos a viajes y a sus personajes: el Arca de Noé, Moisés guiando al pueblo, Ulises y las sirenas, el laberinto y el minotauro y la mitología nórdica. Suelen también recurrir a la mitología mapuche.

Luego, hacemos un largo viaje de lo racional a lo visceral, en la medida que esas interpretaciones se van transformando en juego absoluto, en emoción, en risa, en pasión a través del trabajo de creación escénica y de los personajes. Es así el tránsito de lo espiritual a lo carnal. (JCZ)

Lo importante es cómo contar el cuento, cómo revitalizar el personaje con las claves de hoy, de ellos,

El Rap del Quijote (1989), en producción del Teatro U.C.: Hernán Lacalle, Jaime Lorca y Max Corvalán.



de su época y mirada al mundo. Esa transmutación total de la narrativa a su estética teatral ha tenido la rara capacidad de develar a personajes arquetípicos, fuertemente cargados de interpretaciones previas, a partir de una nueva imaginería que les permite vivir con soltura dentro de nuestra época. La Troppa ha conseguido fundir tradición con modernidad gracias a su acendrado espíritu post-moderno el que, junto con hacer un homenaje y una cita a esas obras magnas del pasado, las recrea a través de los lenguajes más variados de nuestra cultura contemporánea. La intertextualidad puesta en juego y el recurso a diversos niveles de lenguaje logran una tensión superior que proyecta las obras, desde la cita irónica de lo cotidiano, a lo trascendente y universal.

Escribir mirando las ideas

La segunda etapa del método es la escritura del guión, la que completan totalmente antes de subirse al escenario. Esta escritura la realizan colectivamente y a ella incorporan todos los hallazgos y desafíos de lenguaje surgidos en sus obras previas.

Al escribir el guión, improvisamos con la cabeza: cuando estamos sentados escribiendo, estamos mirando las ideas de cómo hacerlo en el escenario. (JL)

Juegan con pequeñas réplicas de los objetos que poblarán el escenario, escriben los textos de los personajes al mismo tiempo que los van diciendo con el tono de voz que los caracterizará al momento de actuar. Se ríen mucho con sus propuestas de texto y de inmediato surge el contra-texto o el quiebre de la situación, al contrapuntarse unos con otros. Comentan que su espíritu juguetón hace que se pongan obstáculos entre ellos, que se desafíen para ver cómo salen del embrollo, y todo ese juego queda plasmado en la peripecia que los personajes vivirán en escena. Este primer momento de creación es sin restricciones ni censuras. Imaginan muchos cursos posibles de narración escénica, las que luego serán probadas, modificadas, aceptadas o eliminadas durante su encarnación en el escenario. El proceso de síntesis es el más difícil y de él depende la buena resolución de las ideas iniciales: nueve meses de trabajo

intenso, miles de horas de ensayo y páginas de escritura, terminan en un espectáculo de alrededor de una hora diez minutos de duración.

El objeto-símbolo: articulador del juego actoral y del espacio

Actualmente, manejan todos los elementos de la puesta en escena desde los mismos inicios de los ensayos. Ya no les es posible empezar a actuar a partir de la simulación de los objetos que luego estarán allí o sin la incorporación de la música cuando surge la inspiración de su composición o de un determinado sonido. Son procesos encadenados de creación, todos los cuales los realizan ellos mismos a medida que van avanzando en una u otra dimensión del montaje.

Cuando tenemos el guión tenemos claro lo que vamos a hacer y empezamos a construir de inmediato los objetos a utilizar: no nos sirve para nada ensayar 'como si' estuviera la cosa. (JL)

Este método es el fundamento de su particular estética, siendo un hito esencial en ella la utilización del objeto-símbolo de la obra.

El santo patrono fue muy aleccionador como experiencia frustrada. La historia aparecía confusa, llena de elementos disgregados y el espacio tenía una gran pobreza de imágenes. La escenografía era una cortina colgada como cortina de baño que funcionalmente creaba espacios y niveles para la acción. Además se usaban unos cubos muy feos que prestaban distinto tipo de utilidad, a la manera como en la Escuela de Teatro se usaban las bancas para significar diferentes situaciones y ambientes. Los actores se sentían incómodos con sus cuerpos en este espacio, con una sensación de vergüenza por estar expuestos, con las manos vacías, teniendo que recurrir sólo al texto para afirmarse. Les aburría mucho el teatro declamatorio y tenían una necesidad fundamental de crear y utilizar la imagen escénica.

En **Salmón-Vudú** entraron en crisis. Cuando los españoles cruzaban el mar, ellos remaban por el piso con coligües y palas, dando el ritmo con un bolero de Ravel. Habían encontrado una acción y estaban contentos, pero no bastaba: ¿cómo dar la sensación del mar, de



Pinocchio (1990), del grupo La Troppa.

las olas? Al hacer el gesto de vaivén que buscaban, de inmediato surgió la asociación con una escultura de Mario Yrarrázaval de un tipo parado en una silla mecedora antigua. Ese fue un elemento esencial para empezar un trabajo.

Pero la silla que construimos no sólo daba la sensación de ir navegando sino que el diseñador le hizo ojivas que connotaban el elemento cristiano, guía de Don Pedro para ir a convertir a los pueblos paganos del Mar del Sur. Entonces, ya no se trataba sólo de una ocurrencia ingeniosa sino que empezaba a tener una simbología. (JCZ)

Los objetos ya no son para ellos utilitarios o decorados sino que son habitables, transformables; no una simulación sino algo concreto que sintetiza la interpretación que tienen de la obra. Los objetos han de ser poéticos, metafóricos y tener una belleza fruto de su manufactura artesanal. Además, definen el tipo de movimiento, ritmo y gesto corporal del actor, sus

posibilidades de juego. Por otra parte, en tanto símbolos, sus múltiples usos conducidos por la acción dramática les van confiriendo diferentes significaciones.

Así, en **El rap del Quijote** una cama elástica era una catapulta hacia el mundo y el Quijote se movilizaba en un carrito tipo go-cart, en tanto su lanza era un taco de pool. A *Pinocchio* ellos lo veían como un niño presionado, obligado a conductas estereotipadas, sujeto a permanente control de la autoridad, por una parte, mientras por otra se relacionaba con un mundo muy violento, muy *puntudo*, pesado y agresivo. Lo imaginaban inmerso en este perro mundo, amenazado por el perro policía y también por las fauces del tiburón: dieron así con la imagen-escultura del *perro* de colgar ropa. Y coincidentemente, los perros de ropa que usaron como modelo eran de marca *Tiburón*, lo que les confirmó su asociación.

En **Lobo** no había un objeto-escultura central sino una variedad de objetos usados con la dinámica

audiovisual del cine y las diapositivas:

Del objeto pasamos a la estructura del árbol, con ramificaciones de imágenes. La escenografía es como una panorámica de cine y nos vamos acercando a las imágenes como en close up, o luego nos alejamos de ella y la observamos desde distintas distancias y ángulos. Es como usar permanentemente un lente que va articulando un hilo dramático a partir del collage de ángulos, proporciones, cercanías y distancias respecto de la acción y los personajes. Vamos contando una historia mientras va saliendo un auto, y después aparece un auto chiquitito y cuenta una historia completamente distinta. Los objetos van contando historias sin necesidad de texto dicho por los personajes. (JL)

En verdad, esta idea del teatro-cine comenzó en **Pinocchio**, donde se hacía la misma escena desde diversos ángulos, cambiando rápidamente de foco, lo que se lograba por ejemplo con el juego de proporciones de los objetos y hasta de los mismos personajes que manipulaban un títere con la imagen de sí mismo o del otro.

Queríamos hacer teatro narrando como el cine o el comic. Era como hacer la edición en vivo, lo que sorprendió mucho a los cineastas que veían nuestra obra. (JCZ)

En **Lobo** exacerbaron las posibilidades de la narración visual y, frente a la restricción de ser sólo tres actores, expandieron las posibilidades dramáticas de la obra y de los personajes justamente a través del recurso de los objetos.

En oposición a **Lobo**, en **Viaje al centro de la tierra** quisieron consolidar el guión, la estructura dramática, a partir de mantener constantemente en escena a dos personajes (Axel y Lidenbrock), ya que por primera vez cada actor no realiza una variedad de personajes. (En esta oportunidad, Laura no participó en la actuación). La opción fue la síntesis, concentrar los elementos. Por ello, el objeto-escultura central adquiere un peso integrador muy fuerte.

Esta obra y su autor están situados en plena Revolución Industrial. Nuestra adaptación se situará efectivamente en esa época, en la que el hombre busca dominar los elementos y las fuerzas de la naturaleza

y ocuparlas en su propio beneficio. (...) En relación a esto, hemos definido que la escenografía-escultura sea una máquina a vapor porque pensamos que esta máquina resume sintéticamente dicha época y sus afanes, y también el carácter lúdico, asociativo y la correspondencia que hemos descubierto entre sus partes y los diversos settings de la obra. (La Troppa, 1994)

Se utilizaron también una serie de artefactos mecánicos y objetos miniaturas que corresponden al concepto y estética de la Revolución Industrial:

Cada lugar de acción tiene diversas "tomas" dependiendo del tamaño y ángulo de visión, dando al espectador la capacidad de internarse, alejarse, recorrer, sobrevolar y deslizarse instantáneamente de lo representado, provocando en él la sorpresa y el cambio de óptica y plano de la acción dramática. (La Troppa, 1994)

Así, aparte de la locomotora, algunos de los medios de transporte en miniatura utilizados por estos aventureros fueron un globo aerostático, un barquito, una diligencia y una locomotora pequeña. Pero, sin duda, la locomotora fue una articuladora central de la obra. Al momento de la escritura del texto, ésta ya estaba presente:

La adaptación la hicimos con una locomotora chica, de juguete, en la mesa. La movíamos y jugábamos con ella, imaginando las acciones posibles de realizar en ella y con ella. (JL)

De hecho, tuvieron que construir la locomotora a medida que ensayaban como actores, y debieron construirla ellos mismos con la colaboración de diseñadores (J. González y E. Jiménez), ya que era imposible predecir los detalles de su uso según los requerimientos del juego actoral y de la narración. Muchas ideas debieron ser desechadas y llegar a una síntesis, así como resolver complejos problemas de cálculo por problemas de peso, resistencia y movilidad de los materiales.

La locomotora finalmente se constituyó en el espacio escénico propiamente tal, ya que los actores siempre están sobre ella o en torno a ella; ocupan sus asientos o carro de pasajeros, pero también su caja

interior, su chimenea y sus diversas aperturas como escotillas. Partiendo de un diseño inicial realizado por J. González, la locomotora fue teniendo su propia lógica que indicaba su forma, materiales, accesorios, aberturas y recorridos internos, ampliando su simbolismo inicial.

La locomotora obviamente, aparte de la connotación de tiempo (Revolución Industrial), de lo que el hombre ha creado desde la razón y la técnica, es esta monstruosidad que va tragando cosas, que arrastra por su peso, que lleva a lo desconocido en un avance inexorable; su interior puede ser hasta siniestro. Pero también de ese conducto oscuro y terrorífico, laberinto por donde transcurre el viaje al centro de la tierra, brota al final la luz, como en el nacimiento iniciático. A la vez, esa locomotora funciona, tiene energía, tira para arriba. (JL)

La locomotora empezó a darlo todo, casi actuaba sola. Por eso la hacemos

saludar al final, porque es el otro actor. (JCZ)

Claramente, los de La Troppa son hijos de la cultura audiovisual, y señalan como sus principales influencias el cine (Chaplin), la televisión y los comics. Aun así, paradójicamente, el mundo narrativo que los motiva es el de la novela. Piensan que su próximo desafío es



Lobo (1994), del grupo La Troppa, en el Teatro de la Universidad Católica.

En la foto Laura Pizarro.

integrar en un mismo montaje los logros de la narración cinematográfica como la creada en **Lobo** con la síntesis dramática, espacial y de personajes de **Viaje...** Y el objeto-escultura no será ya tan sólo el espacio y forma que interactúa con el actor, sino que constituirá el espacio total de lo teatral, incluido al espectador.

El juego actoral

Quien anima al objeto-escultura y a los otros objetos simbólicos es el actor, obteniendo el primero su significado en relación a la posición del actor y a la relación que establece con él. La interpretación actoral de La Troppa se caracteriza por una gran coordinación y dominio corporal, gastando mucha energía en el escenario. Es una actuación no-realista, aunque no por ello menos reconocible. Las técnicas del clown, de la acrobacia suelen estar presentes, manteniendo siempre agilidad y ritmo en la acción. Sus propios cuerpos suelen crear imágenes escultóricas y sus vestuarios realzan lo imaginario y sincrético de sus personajes. Manipulan con maestría los objetos y utilería, creando situaciones de asombro y maravilla en el público. Incluso, la música la ejecutan ellos mismos en el escenario (salvo en la última producción, donde la ausencia de Laura se los impidió) o conectan el *play* personalmente, para evidenciar la procedencia del sonido. Es otra manera de romper con la cuarta pared, lo que hacen a menudo para recordarle al público y a sí mismos que no son entes poseídos por personajes que caen del cielo sino que son actores jugando que cuentan un cuento. De esa manera, su actuación es relajada, relaja a su vez al público y les permite salirse de *personaje* ocasionalmente y hacerle guiños al público, establecer una complicidad juguetona con él.

Por otra parte, los personajes, en su acción dramática, provocan quiebres permanentes a través de gags u otros recursos distanciadores: cambios de nivel de la acción, comentarios irónicos (verbales o gestuales) a lo dicho por el otro o por sí mismo, reiteración con otro énfasis en el decir o el hacer, etc. Igualmente, el humor es un recurso distanciador permanente. Y, aun cuando las obras suelen tener una propuesta interpretativa acerca de la realidad y un rescate final de esperanza, no se permiten la dulzonería o el quedarse en una atmósfera emotiva contemplativa. Así, cuando en **Viaje al centro...** Axel muere y su tío le transmite su calor y la vida, el silencio breve que permite la comprensión profunda de lo ocurrido se quiebra con un *Ya, déjame tranquilo*, provocando la relajación de la situación a tra-

vés de la risa. Sus gags y quiebres humorísticos siempre se entrelazan con el curso de acción emotiva o conductual de los personajes: no utilizan el chiste gestual, la bufonería o la grosería oral como recurso fácil y anexo a la narración para congraciarse con el público. Por eso, la risa suele brotar vinculada a la emoción, a la comprensión, al compartir la suerte del personaje y a la identificación de su situación.

La caracterización de los personajes suele inspirarse, homenajear o citar irónicamente a prototipos de la televisión y el cine. Además de Chaplin, para ellos, un referente permanente, en **Viaje al centro...**, por ejemplo, se remiten a la analogía Batman y Robin/Lidenbrock y Axel, como también al Joven Maravilla. No sólo resemantizan códigos y símbolos de la cultura de masas. También, y fuertemente, se inspiran en tipos humanos característicos de subculturas (las más de las veces marginales y juveniles) de nuestra realidad urbana. Los giros lingüísticos, las actitudes corporales, las pronunciaciones, la composición caractereológica tienen un componente antropológico nítido, popularmente identificable. Por ejemplo, para obedecer a Gepetto que lo manda a la escuela, Pinocchio negocia pidiéndole postres, y sorteja quién gana a través de jugarle un *cachipún*. Toda una actitud generacional actual queda expresada en ese juego, acercando tanto a los espectadores adultos como a los jóvenes a la situación y a los personajes. Propuestas de gran síntesis interpretativa se expresan de forma lúdica, conductual, ocupando la palabra un lugar preciso:

Lo primero es que el texto, la palabra que se dice, sea un poderoso texto de imagen, que estimule las visiones y asociaciones mentales del espectador. Recurrimos a relatos con marcado acento poético, un lenguaje poético urbano, agresivo, delirante (...) El cómo decir estos textos está muy ligado al ritmo total y sorpresivo de la obra. Se juega con variaciones, intensidades, timbres y velocidades como gancho auditivo (es casi pensar: "no se duerman, no se aburrirán"). Esto genera una musicalidad de texto constante, que está obviamente comprometida con las atmósferas y emociones propuestas por los contenidos de la obra. (Los que No Estaban..., 1989).

Organización creativa: trabajo y autogestión

El soporte de la creatividad de La Troppa es un ético muy concreto: *trabajo, trabajo y más trabajo*, como dicen ellos. Están conscientes que el principal recurso que tienen son ellos mismos, su lealtad grupal y su espíritu de realización y perfeccionamiento. También, el que no le tienen miedo a incursionar en cualquier oficio o actividad que desarrolle su creatividad y que les permita controlar y manejar su expresividad teatral. Zagal es un músico autodidacta: se inició solo, de chico, con la guitarra, llegando ahora a componer y ejecutar la música de La Troppa y de otros grupos. Lorca aprendió a tocar el saxo, luego se compraron un equipo equalizador y con eso dieron un salto en su capacidad musical. Hoy aspiran a adquirir un pequeño estudio de grabación para grabar y editar ellos mismos su sonido. Su meta es que las obras sean completamente hechas por ellos, sin encargar nada afuera. Casi lo logran con **Viaje al cen-**

tro..., ya que todo fue elaborado en la Sala Eugenio Dittborn del Teatro UC, salvo la grabación del sonido. Junto a J. González y E. Jiménez, aprendieron carpintería y soldadura para construir la locomotora y compraron para ello máquinas de soldar y herramientas de carpintería, de modo que tienen ya su propio taller de tramoya. Trabajaron más de diez horas diarias para sacar la construcción adelante, realizada pieza a pieza, muchas veces guiados sólo por la intuición. Cada uno de los elementos que conforman la locomotora fueron descubiertos y comprados por ellos mismos, en general en el mercado persa, o eran de desecho traídos desde sus propias casas. Estos fueron adquiriendo dignidad y belleza en la medida que encontraban su lugar justo en la locomotora o en los objetos de utilería. Más aun, por la definición del grupo como uno de giras y presentación en diversos espacios, los objetos deben ser desarmables enteramente. La locomotora está completamente ensamblada: no tiene clavos ni pernos en ninguna parte.

Viaje al centro de la tierra (1995), de La Troppa: J. C. Zagal.



El trabajo artesanal que da vida a sus creaciones, basado siempre en elementos de desecho, en principios mecánicos o técnicos ingeniosos y de resoluciones inéditas más que en equipos computacionales, de energía motriz o de una físico-mecánica de última generación, produce efectos que parecen brotar de la tecnología más sofisticada. En sus giras a regiones de Chile, les comentan asombrados: *¡Pero si ustedes son del siglo XXI!* Su amor por las tradiciones artesanales, por los oficios manuales, por el ingenio del *maestro chasquilla* iluminado va de la mano con una sensibilidad estética de avanzada, exigente en su renovación, casi futurista.

La dedicación total al trabajo teatral tiene para ellos un costo económico alternativo, ya que no trabajan como actores en la televisión ni en otras compañías. Este hecho les resta imagen pública en relación a otros actores que sí utilizan estos medios, lo que les afecta a la hora de solicitar subvenciones a la empresa privada. Aun cuando ya están formando un público a nivel nacional e internacional, gracias a su capacidad de emprender giras y adecuarse a espacios no tradicionales de teatro (**Pinocchio** ha sobrepasado ya las 300 funciones), no han logrado constituirse como empresa con capital propio o con subvención. Han recibido importantes apoyos de instituciones culturales (UC, Mineduc, CELCIT), pero éstos no son estables ni de magnitud suficiente. Aun así, tienen la total libertad de pensar sus proyectos en grande, porque saben que con su pasión al trabajo, al aprendizaje y la experimentación, los sacarán adelante. Y la economía de autogestión ha sido una pieza central en ello: sus costos de producción son irrisorios en relación a un modo de producción tradicional.

La Troppa rompe así radicalmente con la división del trabajo teatral en intelectual/artístico vs. técnico/manual. Ha logrado establecer un modelo creativo muy engarzado con la realidad económica, cultural y tecnológica de nuestro continente, constituyendo una auténtica propuesta alternativa al modelo modernizador que hacía hincapié en la especialización de las disciplinas teatrales, las que a su vez tenían una jerarquía interna desde lo creativo hasta lo técnico y administrativo.

En el camino han descubierto que este modo de producción creativa les permite lograr la unidad estéti-

ca que buscan, la armonización de sus ideas y proyectos a través del ir improvisando conjuntamente en todos los niveles del diseño y la elaboración de los lenguajes y materiales teatrales. Sienten una identidad total con las palabras, objetos, sonidos, vestuario que utilizan, lo que les confiere gran seguridad como actores. Y esa energía de armonía mutua y con los elementos se transmite al espectador, que goza con su soltura escénica y con apreciar la inmensa cuota de trabajo incorporada en sus montajes. Es que, sin ser esotéricos, creen que se produce *la meditación por medio del trabajo* (JL), lo que les permite, a la par que trabajan intensa y desesperadamente, ir realizando un trabajo interno casi esquizofrénico que los abre a un estado de mente especial.

*Nos sentimos orgullosos de que de verdad hagamos un trabajo de teatro y no, como mucha gente cree, se trate sólo de aprenderse el texto y decirlo. Es importante para nosotros construir y estar ahí en las decisiones, en la búsqueda de soluciones. Hay horas y más horas de pensamiento y de pérdida de rumbo, hasta que volvemos a tomar el hilo. En nosotros las horas de trabajo son como la acumulación de horas de vuelo para ser buenos pilotos. Y el resultado está lleno de nuestras emociones y de nuestro sudor físico. De lo horrible y sucio de nuestro agotador trabajo físico brota lo bello de la locomotora. Y cuando todos vamos aportando y creando juntos, del sentimiento creado salen solas, por ejemplo, las composiciones musicales. En **Pinocchio** estábamos todos influidos por todos y cada cosa iba calzando justo. Eso es lo bonito: cuando logramos esa conexión triangular, se mantiene la armonía.* (JCZ)

Bibliografía

- Grupo De los que No Estaban Muertos. 1989. **Salmón-Vudú y la búsqueda de un método**. Revista Apuntes N° 98, Escuela de Teatro de la Universidad Católica de Chile, Stgo.
- L. Pizarro, J. Lorca, J. C. Zagall: La Troppa, 1994. **Proyecto montaje de "Viaje al centro de la tierra"** presentado a la Comisión de Repertorio del Teatro UC.
- Jaime Lorca (JL) y Juan Carlos Zagall (JCZ). 1995. Entrevista inédita realizada por María de la Luz Hurtado.