



Taller de NarrativeMedia_ZEMOS98_6. Con Julián Boal

INTRODUCCIÓN

En un contexto en que "las políticas culturales son desprovistas de todo control y racionalidad democrática vaciando de contenido la discusión pública, paralelamente a la privatización de la universidad, los medios de comunicación, los sistema de telecomunicaciones e incluso los programas de investigación y desarrollo en beneficio de las grandes corporaciones industriales y de capital financiero" (Sierra Caballero), en un momento en el que las ciudades como espacios públicos de convivencia están en crisis dando paso cada vez a más superficies de gestión privada, en un lugar dónde como indica Immanuel Wallerstein, se han alcanzado las cotas más altas de desarrollo tecnológico de la historia, pero al mismo tiempo que nunca fue tan desigual la diferencia entre los que tienen acceso a dicha tecnología y los que no, en este mundo de McDonald y de Rebajas de Enero, de raperos y logotipos de MTV, de chapitas y corbatas...¿qué puede hacer el individuo?

La sociedad de las victorias y las derrotas, la sociedad tardomoderna y sobreproductiva, es capaz de generar copias idénticas sobre todo, incluso a veces de las personas. Los procesos de identificación a los que se ve sometido un individuo, tienen mas que ver con modelos construidos por las super_estructuras_(invisibles_inaprehensibles), que no con sus reflexiones acerca de la otredad y la mismidad.

Las dinámicas meritocráticas, el culto a la educación de premio/castigo y sobre la base de lo que NO se debe hacer, crea a menudo sujetos atemorizados, incapaces de satisfacer sus necesidades comunicativas y presos de la tenaza psicológica que impone el consumo y las imposiciones laborales. Y dentro de estas consecuencias, una de las habituales es la anestesia comunicativa. De hecho, se estima que actualmente una de cada cuatro personas tiene alguna enfermedad mental a lo largo de su vida. Esto se agrava si añadimos el componente que supone en un lugar como España (y cuyo modelo estatal es teóricamente aconfesional) el contar con una educación de un marcado carácter católico (en lo que a noción de culpabilidad se refiere).

Si tomamos como cierta la afirmación que hacía Freud acerca de nuestra absorción emocional de los acontecimientos (La conciencia es el la punta del *iceberg* mental) y además reconocemos que los productos audiovisuales, y especialmente los contemporáneos (sólo hace falta ver el último anuncio de BMW, o de Audi, o de...) inciden directamente en ese aspecto, entonces el Teatro es una herramienta perfecta para el estudio y la experimentación de nuestras nociones de pertenencia e identidad en un sentido crítico...

La interacción social propone constantes juegos dentro de los cuales se inserta transversalmente la denominada "interpretación" (teatro). El teatro, no entendido como disciplina clásica, sino como una definición amplia que abarca cualquier tipo de comportamiento en el que un sujeto sea consciente de su propia ficción, pero a la vez sea partícipe de la realidad, es en este sentido lo que denomina M.H. Erdelyi, un "fenómeno a dos luces (...) que es paradójico porque es regresivo, en el sentido de que implica contenidos y estilos psicológicos de carácter infantil, pero al mismo tiempo puede ser madurativo y se puede convertir en un aliado excelente -a veces imprescindible- para garantizar la autocomprensión, el conocimiento profundo de uno mismo". El teatro, o como ser consciente de nuestro rol, nos pone en contacto directo con nuestros miedos, al tener que cuestionarnos qué significa el papel que desempeñamos en el entorno donde circunscribimos nuestras actividades vitales.

Sujeto y realidad

Como señala Braudillard, somos "animales simbólicos". Queramos o no, estamos completamente expuestos a una cantidad ingente de imágenes, que como en otras revoluciones tecnológicas, ya nunca nos darán la misma medida de lo que se conoce como "humano", porque las transgresiones representativas se han multiplicado, dando lugar a una ecuación imposible de medir por el propio sujeto estudiante.

El sujeto se ve abordado por millones de estímulos diariamente, y no siempre cuenta con las herramientas y las capacidades comunicativas necesarias para afrontar este hecho de forma crítica pero (y sentido del humor). Mucha gente cuenta con problemas comunicativos derivados de cómo establecen sus interrelaciones personales. No hablamos de autoayuda, sino de afrontar de forma creativa (casi artística) los problemas vitales.

La falsa transparencia proyectada por los medios viene a reproducir los modelos de conducta que poco a poco se invisibilizan y se normalizan. Hay que desvelarlos y recrearlos. Se trata de cuestionar la denominada "verdad informacional". El individuo debe ser un sujeto activo en la búsqueda y análisis de los mensajes que nos llegan desde los medios. Debe aprender a discernir qué tipos de intenciones se esconden detrás de cada mensaje y sobre todo, conocer bien sus herramientas para poder criticarlas y recrearlas a la hora de desarrollar sus propuestas creativo-vitales.

Y las prisas. Éstas vienen determinadas por los horarios y éstos a su vez por las agendas. Así se construyen las grandes telarañas burocráticas dentro de las cuales el individuo debe nadar en precariedad y anestesia simbólica. La construcción del concepto de "actualidad" tiene que ver bastante con el desasosiego que podamos sentir. Hace falta analizarlo, des-estructurarlo y aprender a afrontar desde un punto de vista escénico ese problema.

"La identidad se construye en el interior de la persona, donde conviven las representaciones que tenemos de nosotros mismos con las representaciones mentales que tenemos de los demás" (L. y R. Gringerg). Así es que los problemas que tenemos hoy, no van a ser solucionados simplemente por tener más medios a nuestro alcance. El mito de las nuevas tecnologías como inevitables, todopoderosas e incuestionables debe ser rebatido y cuestionados por los auténticos protagonistas del futuro: nosotros, las personas y nuestra comunicación.



Mc slept en NY

EL TEATRO

“Ser capaz de soñar es ya un sueño hecho realidad”. Augusto Boal

Decía Albert Boadella, recientemente aterrizado y despegado en Sevilla, en una charla en la escuela de arte dramático, que la regla número uno del Gran Decálogo Secreto de **els joglars** era... *1. no trabajar. actuar no es trabajar, interpretar, debe ser algo divertido.* Pero, ¿qué es el teatro? Estuvimos con Mc Slept, creador audiovisual experimental, que..

De momento prefiere mantener un anonimato relativo, ¿no señor Slept?

Sí, no es una simple cuestión caprichosa. Simplemente trato de decir que en el juego de roles que establecen los nuevos medios, yo podría ser cualquier otro al mismo tiempo que soy yo mismo. En realidad quien quiera saber quién soy, al menos materialmente, lo tiene muy fácil.

¿Qué quiere decir?

Bueno, quiero decir que ni siquiera uno mismo sabe quién es. Por eso me parece interesante pensar en que somos nosotros, pero podemos ser otros.

Y el teatro, ¿qué es?

Uff...el teatro es muchas cosas. El teatro es un lugar. Un lugar que existe dentro de cada ser humano. Todos somos actores porque todos actuamos y espectadores porque observamos. Somos lo que Boal llamaría unos “espectadores”. Somos personas y personajes. La única diferencia entre quienes hemos hecho teatro *clásico* y quienes no es que los primeros son conscientes de estar usando un lenguaje.

¿Y de qué puede servir ser consciente del uso de ese lenguaje?

El teatro es una herramienta para inventar nuestro futuro. Para ver a las personas sin subtítulos. Sirve para desprejuiciarnos al tener que obligarnos a ponernos en el lugar de otros. En el sentido más arcaico del término, no obstante, teatro es la capacidad de los seres humanos, ausente en los animales, de observarse a sí mismos en acción. Los humanos son capaces de verse en el acto de ver, de pensar sus emociones y de emocionarse con sus pensamientos. Debe servir siempre para ser mejores nosotros mismos, y nunca ser mejores que los demás. El arte de vernos a nosotros mismos, el arte de vernos viéndonos.

Pero el teatro...¿es real?

Por supuesto. La imagen de lo real es real en cuanto imagen. Pero además, que la ficción es siempre una de las múltiples formas que adopta la realidad, tan real como cualquier otra cosa. Todo es real: la única ficción que existe es la palabra ficción!, porque designa una cosa que no existe.

Pero el teatro, es una representación de la realidad.

Si, pero ¿existe la objetividad del realismo? ¿Es realmente posible mostrar la vida tal como es? ¿Puede existir tal representación? No creo que exista. El estilo realista es tan subjetivo como cualquier otro, solo que más peligroso, pues afirma lo contrario.

Entonces...todo es teatro.

Sí, en el sentido de que todo es una escenificación. Es lo que ocurre en nuestra vida. ¿Cuántas cosas hacemos en obediencia a un ritual?

¿Es el teatro una herramienta política?

El teatro es una herramienta de descentralización, pero también de organización. El teatro es conflicto, lucha, movimiento, transformación y no simple exhibición de estados del alma. Es verbo y no simple adjetivo. Entendiendo la política no como un maniqueo intercambio mediático, como al que hoy asistimos, sino como un derecho y un deber del ciudadano, sí, el teatro es política.

¿Y educación?

Claro. Las imágenes resultan muchas veces más fáciles para expresar por este medio nuestros pensamientos. Las imágenes son más fáciles de inventar que las palabras. Y hasta cierto punto, más ricas en significados posibles, más polisémicas.

Pero no todo el mundo conoce el teatro...o al menos esta visión.

Esa es nuestra función. Como los magos, primero hacen su magia, encantando a todos con su arte; después nos enseñan sus trucos. Enseñar es el segundo primer placer.

¿Podremos ser felices?

Pessoa dijo "Nadie ama a otro, sino que ama lo que de sí hay en él, o se supone". Creo que con el teatro podemos purgar nuestro propio deseo de ser héroes. La voluntad no es la idea, es la concreción de la idea. No basta con querer ser feliz en abstracto: hace falta crear algo que nos haga felices. En cualquier caso, es necesario que nos conozcamos más. Nosotros y los demás.

I Taller de Cine Interactivo



él también se pregunta
qué es.

¿y tú?

EJERCICIOS PARA TALLER DE JÓVENES ADOLESCENTES

1. Juego del líder designado.

Los participantes se colocan en círculo (o en más de uno si son muchos), cierran los ojos; el profesor anuncia que pasará 2 veces detrás de todos los participantes y tocará solo a una persona. Ese será el líder designado. A continuación, todos deben abrir los ojos y, sin hablar, sólo observándose, descubrir quién es el líder. Es sencillo, todos estarán sinceramente intentando descubrir quien está mintiendo, y el líder, mintiendo, simulará que también busca. Después de unos minutos, el profesor pide que todos levanten el brazo y una señal, indiquen quien creen que es el líder. Después de terminar el profesor preguntará a los participantes porqué han elegido a éste o aquel y todos darán sus razones para sospechar que el mentiroso era uno o el otro. En verdad, hay un truco. No hay líder. El profesor no habrá tocado a nadie. Se podría hacer una segunda versión del juego en la que el profesor tocara a todos los participantes.

2. Juego del paisaje sonoro.

Este juego permite 2 variantes. Una narrativa y otra experimental. En la narrativa deben permanecer todos los participantes con los ojos cerrados. El profesor les pondrá un sonido que acompañará la descripción de un lugar. Y entonces les contará una historia, una fábula que hable de animales que tienen un conflicto político entre sí. En determinado momento, el sonido se apagará y los participantes deberán abrir los ojos. Tendrán que describir como se imaginan el lugar que han escuchado pero sobre todo. Darle final a la historia que acaba de contárseles. La variante experimental se trata de ponerles el sonido de alguna orquesta de música dodecafónica, y, explicándoles como es el proceso por el cual se crea este tipo de música, asignarles a cada uno un sonido. Entonces el profesor ejercerá de Maestro de Ceremonias e irá introduciendo el sonido de cada alumno en cada momento. A su vez éstos, tendrán la posibilidad de hacer variaciones cada uno de ellos para ser partícipes de la pieza experimental.

3. Juego de la voluntad.

En éste juego los alumnos se dividirán en grupos y cada grupo representará a un partido político. Cada partido político tendrá que elegir una idea para realizar un cortometraje entre toda la clase. A su vez tendrán que elegir un representante para hablar en público. Cada representante deberá defender la idea de su grupo, puesto que tras todas las exposiciones, se procederá a una votación en la que cada alumno, individualmente, votará la idea que más le haya gustado independientemente de cual haya sido el grupo al que perteneciera. Se podrá hacer una segunda ronda de este juego en dónde los alumnos tendrán que cambiarse de grupo si lo desean. Tendrán un tiempo de negociación para ver con quien aliarse.

4. Juego de imitación.

En este juego los alumnos tendrán que imitar. En principio comenzaremos con imitaciones cercanas. Sus profesores. Entre ellos (haciendo especial hincapié en los estereotipos chico/chica). Luego pasaremos a imitaciones más complejas. De personajes famosos, de figuras públicas, etc. Por último tendrán que hacer imitaciones en función de sentimientos más complejos. Por ejemplo, tendrán que escribir una definición de si mismo. Y a continuación escribir la definición contraria e imitar esa. Deben imitar a sus opuestos.

4.1. Anda, para y justifica.

Existe una variante del juego de imitación. Se trata de que cada alumno caminara de una forma totalmente aberrante, tratando de no caminar como caminamos habitualmente. Luego entre todos tendrían que darle una justificación racional al hecho de que cada cual andara así.

4.2 .Juego de las profesiones.

En éste juego cada alumno escribirá en un papel qué quería ser de mayor. Y tratará de realizar una imitación de dicho rol en un día de trabajo. Los demás criticarán las cosas que les parezcan erróneas con respecto a cada uno de esos roles.

El objetivo de los juegos es doble.

Por un lado se trataría, con ejercicios sencillos, de desmecanizar a los alumnos. Una de las mejores formas de deconstruir el significado y la imagen que de nosotros mismos tenemos, es a través de juegos de rol y de imitación que impliquen movimiento corporal. Los alumnos deben ser conscientes de que *nadie hace el ridículo si todos hacemos el ridículo*. Además serán más consciente de cómo se proyectan y conocerán mejor su propia gestualidad y su manera de expresarse.

Por otro lado se busca conseguir que a través de una dramatización, desdramaticen la realidad. La risa sana no es algo innato y también ha de ser algo "cultural". Hay que aprender a reírse, de los demás, y sobre todo, de uno mismo. Pero siempre desde el respeto y el conocimiento. Hay que despertar el desarrollo expresivo que hay en cada alumno para que a su vez éste aprenda a ejercerlo y a utilizarlo en

beneficio de su comunicación.