

LA TROPPA BÁSICA

Un itinerario

A pesar de la imposibilidad de visitar sus obras –que es la carencia y la fuerza del teatro–, este recorrido permite un acercamiento a la poética de La Troppa, así como a sus obras más fundamentales.

María de la Luz Hurtado | *Escuela de Teatro UC*

Lo interesante en La Troppa es que, desde su fundación en 1987 hasta su disolución en el 2005, hubo un núcleo constante de creadores que siempre se mantuvo: Jaime Lorca, Juan Carlos Zagal y Laura Pizarro. Esto es muy difícil en teatro, cuyos equipos de trabajo se reconstituyen permanentemente. Durante su trayectoria, todos ellos se transformaron e hicieron crecer una misma poética. En ese sentido, las etapas les corresponden a todo el grupo.

Casi desde el comienzo, ellos buscaron introducir un imaginario escénico que provocara sensorialmente y que desarrollara los lenguajes teatrales en forma integral. Prefirieron indagar en una estética viva, lúdica, con elementos sintéticos y depurados. Aspiraron a un lenguaje escénico que imbricara dramaturgia y puesta en escena.

Sobre la base de una leyenda, un cuento o novelas (la mayoría, europeas), elaboraban un guión que integraba desde ya la puesta en escena. Luego, ellos mismos implementaban todas las etapas de su montaje. Así, los integrantes de La Troppa se transformaron –además de actores– en dramaturgos, escenógrafos, artesanos, músicos... Ellos participaban en todos los momentos de la propuesta, adquiriendo un control total de lo que ocurría en escena. Construían una maquinaria de relojería, de una precisión total. Esto implicaba una verdadera acrobacia de la escena: sólo tres actores realizaban muchos personajes.

Los de La Troppa tomaron elementos de su generación: el rock, el rap, elementos plásticos asociados al cómic, al cine.



De esta última disciplina, por ejemplo, usan el *close up*, el desdoblamiento, el fragmento. Hacen una especie de cinemontaje en teatro, con un uso muy fuerte de la luz. Al mismo tiempo, adoptaron elementos tradicionales, como la marioneta y el muñeco. La escenografía que usaron en *Gemelos* era un teatro de guiñol, que tiene que ver con la plaza, la cultura popular ancestral, el cuento de hadas, etc.

El rap del Quijote (1989). Fue su primer gran éxito. Ahí encontraron sus primeros hallazgos: la música (el rap) y el uso de una cama saltarina, que obligaba al personaje a estar siempre rebotando. Esto le aportaba al Quijote la sensación de andar por un mundo inestable, que lo empujaba siempre hacia adelante. Descubrieron el uso del artefacto como una presencia central, que definía el tipo de acción física posible y que también metaforizaba una propuesta interpretativa de la obra. Además, le perdieron el respeto a la novela original, ya que usaron el *slang* juvenil, pero mantuvieron una correspondencia con el espíritu de la obra. Aquí hay una impronta lúdica fundamental.

Pinocchio (1990). En *El rap...* había más energía juvenil, pero la poesía se arma en *Pinocchio*. En esta obra el elemento central arquitectónico fue un enorme perro de ropa, que era también una boca que se abría y atrapaba. No se salían de ese espacio delimitado: todo ocurría arriba, abajo, entre o a través de este perro. Esto los obliga a usar las marionetas, para dinamizar y duplicar la acción y visión de los personajes.



Los juguetes poéticos: desde *El rap del Quijote* (1989), el elemento lúdico fue central en la poética de La Troppa. Parte de eso se manifestó también en el uso de recursos del teatro tradicional infantil, como las marionetas y el teatro de guiñol.

Hay elementos poéticos bellísimos: al inicio se presenta un gran globo de papel, muy tenso. *Pinocchio* nace al atravesar, con su nariz puntiaguda, ese telón. Aparece algo que, de ahí en adelante, siempre van a utilizar: el rito de iniciación. Se trata de personajes que están viviendo el momento primario de desarrollo juvenil, despojados de padres, de apoyo, hasta llegar a conformarse como seres completos, iluminados y con posibilidades de entrar al mundo con más fortalezas y sabiduría. Son recorridos por viajes vitales, que implican pruebas.

Viaje al centro de la Tierra (1995). Aquí pasan a utilizar el artefacto en plenitud, con muchas posibilidades de juego. Es la maquinaria más compleja, gracias al aporte del escenógrafo Eduardo Jiménez, con quien comienzan a trabajar desde entonces. El vagón de tren es un palacio lúdico y sorprendente, que apoya el viaje de iniciación. Logran hacer una obra con un ritmo perfecto, cautivante, con humor. Como ellos

mismos construyeron la máquina, estaba hecha a la medida de sus cuerpos, con sus proporciones.

Gemelos (1999). Lo mágico de *Viaje al centro de la Tierra* se exagera. Se consideran distintos niveles del relato y de los personajes, muchísimo más complejos. El argumento toma un itinerario de vida desde el nacimiento de los niños hasta llegar a adultos. Enfrenta el tema brutal de guerra, que tiene alcances evocadores para todos a fines del siglo XX. Esos niños son obligados a pasar por la fuerza, la brutalidad, los golpes, la negación de sí mismos; ellos lo contrarrestan con una lucha despiadada y lúcida consigo mismos y con el medio, llevando el sentido de supervivencia a su máxima expresión.

Aparecen aquí la guerra, la pedofilia, la agresión, el hambre: son temas brutales vividos en un aquí y ahora que no es tan de ficción como en *Pinocchio* o *Viaje...* Antes los mantenían dentro de una ilusión más estricta; ahora se meten en la brutalidad de la experiencia histórica de la guerra, aplicada sobre dos niños que son obligados a convertirse en hombres antes de tiempo. Todo trabajado con una delicadeza muy grande: el horror lo transforman en dolor y en una comprensión poética que permite asimilar una historia de esa envergadura, sin dejar de lado lo lúdico y lo mágico. Los elementos



La trascendencia y el dolor: a pesar de que *Gemelos* (1999) fue su obra más reconocida, en *Jesús Betz* (2003) alcanzaron un vuelo inédito: aquí se alcanzaban otras alturas simbólicas, que tenían que ver con lo trascendente y el descubrimiento de una identidad artística.

plásticos se hacen más ajustados al desarrollo del drama y la efectividad del relato. El cuento se cuenta de una manera compleja, apoyado en elementos sofisticados.

Jesús Betz (2003). Es una gran apuesta, más espiritual, que les da un vuelo mayor en los alcances simbólicos. El protagonista es un ser mutilado, que no tiene extremidades (las que permiten operar en el mundo). Él no tiene ni brazos ni piernas; lo que tiene es su corazón y su mente: lo esencial. Y su nombre: Jesús. Hay una interioridad que expone su fragilidad y su aspiración de trascendencia amorosa, pero atravesando el martirio, el hambre, la sed, la opresión. Él es un ser desvalido, que siempre va a depender de otro. La obra concluye con la fraternidad entre los desposeídos del mundo, en un circo, con la metáfora del carrusel, del teatro: su palacio necesario. Es el lugar donde el protagonista encuentra el amor y logra desarrollar una identidad: encuentra un talento propio (su canto) que le permite crear y compartir belleza, que es lo que hace el teatro, también. Es la propia historia de La Troppa como grupo la que ahí aparece: al principio fueron pobres y, por ejemplo, optaron por no ir a la televisión para perseverar en su proyecto creativo. *Jesús Betz* es un gran canto al arte. **ru**