

Rucribentian 2.0 – El encuentro con el dragón de Cristian Vélez y los lenguajes escénicos.

Lita Llagostera
(Universidad de Buenos Aires)

La cartelera teatral de la Ciudad de Buenos Aires presentó durante el 2007 una importante oferta de espectáculos destinados para niños de 1 a 8 años. A partir de esa edad, en cambio, las opciones son muy escasas. Podríamos conjeturar que esto sucede porque quienes producen espectáculos para niños de 8 a 13 años difícilmente pueden encarar propuestas estéticas de calidad a partir de temáticas capaces de entretenerlos, ya que, más exigente que los pequeños, no suelen conformarse con historias simples y de fácil resolución argumental. En efecto, el teatro destinado a esta franja etaria debe tener en cuenta que niños y púberes acceden, sin dificultad, a complejos juegos de computadoras o a tiras televisivas en las que se presentan situaciones cotidianas que exponen temáticas, en algunos casos, más cercanas al mundo de los adultos que al de los niños a quienes supuestamente están dirigidas. No casualmente, la espectacularidad y “grandiosidad” de las puestas en escena de espectáculos que derivan de la televisión capturan la atención y la adhesión de esos niños constituyen una de las ofertas más frecuentes y efectivas.

El grupo “La pared invisible”, con *Rucribentian 2.0. El encuentro con el dragón* –continuación del espectáculo *La tierra de Rucribentian* (2005)- presenta, en cambio, otro modo de teatralidad que responde a las exigencias de esta conflictiva franja de público: calidad de la propuesta dramaturgica, riqueza argumental y atractiva diagramación de la puesta en escena, valorización de los lenguajes del espectáculo (iluminación – vestuario – coreografía – escenografía – música); aspectos actorales que redundan en actuaciones destacables (compromiso expresivo – vocal – corporal).

El director, Cristian Vélez, aprendió de sus maestros Carlos Canosa y Héctor López Girando la línea de trabajo que continúa la estética de Ariel Bufano y su Grupo de Titiriteros del Teatro General San Martín, consistente en incluir en escena títeres, actores y objetos animados.

Rucribentian 2.0... presenta la particularidad de tener una trama argumental enriquecida por innumerables peripecias que la emparentan con el tipo de escritura de la saga de Harry Potter: relatos por momentos intrincados, caracterizados por la profusión de situaciones colaterales que enriquecen la historia central y mantienen un sutil equilibrio entre lo fantástico y lo verosímil. La aventura, el imprevisto, la sorpresa van hilvanado las escenas, atravesadas por situaciones conflictivas que involucran a cada uno de los personajes, enriqueciendo la conflictividad central de la historia.

La historia comienza con la llegada de Max Gris y su ayudante Obsecuente, a Rucribentian, un mundo fantástico, en el cual todos los objetos, animales y muñecos, tienen vida propia. Su objetivo es capturar a Abelardo, el dragón de las siete cabezas, y llevárselo a la Tierra para completar su colección de figuritas de animales en extinción. Abelardo, como todos los habitantes de Rucribentian, tiene el don de la palabra y del razonamiento. Habitar esa región, desconocida para los hombres, le garantiza al Dragón poder subsistir sin el peligro de convertirse, al pasar a la Tierra, en una simple figurita. Fernando, el héroe de la historia, llega mediante un conjuro de la tierra a, el planeta intermundo, para defender a Abelardo de Max Gris y Obsecuente. Para ello, les pide a los piratas que integran la Orden del dragón, defensores y custodios de Abelardo, que lo ayuden a evitar su secuestro y a expulsar a Max Gris y Obsecuente del lugar. Desenmascarados sus planes siniestros, los malvados son juzgados y condenados a no volver jamás a Rucribentian. Asimismo, Fernando logra conquistar el amor de Linda, la fiscal defensora del dragón. Rucribentian se ingresa con un conjuro y con el mismo se egresa, pero por única vez. No obstante, Fernando, por sus buenas acciones, obtiene el "pase libre", podrá ingresar y egresar de Rucribentian cuantas veces lo desee; es por eso que decide quedarse con Linda, cuya apariencia de muñeca de escaparate nos podría hacer presumir que de viajar ella a la tierra podría perder la condición humana. Si bien Fernando decide quedarse con Linda, el final de la historia tiene un matiz de "final abierto"; quedan algunos interrogantes sin resolución; una puerta abierta para que el imaginario de chicos y adultos se despliegue creativamente para continuar la historia. ¿Linda es una figura real o es una muñeca animada? ¿Si vuelve a la tierra con Fernando, no perderá la facultad

de hablar y moverse como los humanos? ¿Cuánto tiempo se quedará Fernando en Rucribentian? ¿Extrañará a su familia?. Etc., etc.

Con esta historia se intenta inducir a chicos y adultos a reflexionar acerca de valores en ocasiones olvidados: la lealtad, el rol de la justicia, el agradecimiento, el respeto por la palabra empeñada, hacer el bien sin buscar recompensa, entre otros.

Más allá de la historia: otras cuestiones.

La resolución escénica de las situaciones conflictivas es interesante de analizar. Las escenas de "capa y espada", por ejemplo, se enriquecen con la utilización de cámara negra acompañada con *flashes* de luces intermitentes, que generan mayor tensión dramática, puesto que, en dichas escenas, Fernando, el héroe, pone en riesgo su vida y el espectador, cómplice del héroe, lo pierde de vista y teme por su suerte.

Asimismo, el tipo de actuación que se propone es de muy amplio espectro. El actor que encarna al Pirata 1 y 2 se desdobra asumiendo, al mismo tiempo, dos facetas de la personalidad del personaje: una de ellas es su parte "corrupta" y la otra, su conciencia, quien lo hace reflexionar para que no sea cómplice de Max Gris, que a punto de ser juzgado, intenta sobornarlo para que lo deje libre. Por otra parte, Fernando y la fiscal Linda responden a una actuación realista; Max Gris y Obsecuente, en cambio, son "maquietas", "*tipos*"¹. Representan con el cuerpo y la voz la exteriorización de su mundo íntimo: la soberbia, el desprecio por las buenas acciones, la sumisión a los poderosos, entre otros aspectos.

Podríamos señalar que los personajes, en general, están "configurados"² (2) es decir que cada figura no representa valores en sí mismas indiferenciados, sino que remiten a características físicas, morales, psicológicas estereotipadas; dicha configuración es verosímil y aceptada en algunos relatos destinados para niños y jóvenes. Los personajes empiezan y terminan del mismo modo: los "malos" siguen

¹ El *tipo*, expresa Pavis en su *Diccionario del teatro*, Barcelona, Paidós, 2003, "...tiene mala reputación, le reprochamos superficialidad y su desemejanza con las personas reales" (...) " ...el tipo no es nada más que un personaje que confiesa francamente sus límites y su origen literario y por lo tanto artificial" Son personajes derivados de la *Commedia dell'Arte*, actualizados al gusto y la comprensión del público infantil.

² Patrice Pavis, ob. cit., p. 91/92

siendo malos y los "buenos" siguen siendo "buenos". ¿Qué podría por lo tanto ofrecer de novedosa la resolución de la historia en cuanto a la ruptura de estereotipos, puesto que los personajes principales no modifican sus conductas como tales? El estereotipo se desvanece si nos referimos a las acciones del dragón, quien pierde su condición de "temible" para convertirse en un ser bondadoso, justo y afectuoso.

Las escenas que se desarrollan en el juzgado se realizan con la participación de objetos animados, marionetas y actores. Las canciones, de ritmos variados (rock, baladas, música de películas, chacareras, tango, entre otros) incluyen letras que refuerzan en algunos casos la significación de la historia relatada o bien dan indicios de acontecimientos que van a desarrollarse a continuación.

El muñeco Abelardo, confeccionado en color verde, y cuyo tamaño, una vez desplegadas las siete cabeza, ocupa casi toda la superficie del escenario, produce en el espectador una particular emoción estética.

Rucribentian 2.0 se representa en la actualidad en la Sala Carlos Carella para escuelas de la Ciudad de Buenos Aires y Gran Buenos Aires.

Ficha técnica

Intérpretes:

Luciana Bellini (Presentadora, Linda, la fiscal y voz teléfono celular)
Emanuel Belser (Max Gris/manipulación del dragón)
Juan Panebianco (Obsecuente /manipulación del dragón)
Luciano Crispi (Fernando/manipulación del dragón y teléfono celular)
Maxim Galeano (Pirata jefe / Juez/manipulación de celular y dragón)
Marinao Akian (Pirata 1 y 2/ Manipulación de dragón/manipulación y voz jirafa y televisor)
Cristian Vélez (Voz del dragón de las siete cabezas)
Marcelo Fandiño (Manipulación y voz del dragón, chivo y despertador)
Vestuario y escenografía: Mercedes Uria
Coreografía: Analía De Tomaso
Maquillaje: Mariano Akian
Puesta de luces: Fermín González y Cristian Velez
Realización de títeres: José Andrukowics
Realización de espadas: Mauro Bellina
Diseño gráfico: Misha Piazzolla
Técnico de sala: Fermín González
Operador de sonido: Carlos Schultz
Prensa: Silvina Pizarro
Música, dirección musical y asistente de dirección: Marcelo Fandiño
Escrita y dirigida por: Cristian Vélez

escena3@yahoo.com.ar

Palabras clave: teatro infantil- Vélez- lenguajes escénicos- *Rucibentian 2.0* – *El encuentro con el dragón*

Key words: theatre for children- Vélez- scenic languages- *Rucibentian 2.0* – *El encuentro con el dragon*

