

# Notas para un simposio

Roberto FRATINI

[serafide@yahoo.it](mailto:serafide@yahoo.it)

NOTA BIOGRÁFICA: Dramaturgo y teórico de la danza, es profesor de Teoría e Historia en el Conservatori Superior de Dansa de Barcelona. Colabora como dramaturgo con varias compañías de danza y teatro contemporáneas. Sus piezas han sido representadas en los principales teatros y festivales europeos, y galardonadas con el Grand Prix de la Crítica de Danza, el Premi Ciutat de Barcelona y el Prix de la Société Française des Auteurs, entre otros. Recibió el premi FAD Sebastià Gasch en 2013. Es autor de numerosos ensayos y artículos sobre temas de teoría y dramaturgia.

---

Roberto FRATINI

## Notas para un simposio

*Y habiéndole crucificado, se repartieron sus vestidos,  
echando suertes.*

(Mateo 27:35)

El encaprichamiento intelectual de *Facin joc!* se gestó mucho antes de la crisis sanitaria mundial. En los meses de acato institucional, cautiverio telemático y concertación gubernamental de las emociones que nos tocó vivir, siguió siendo objeto de una grata conspiración y de una especie de terquedad; cuando pareció evidente que la pandemia y sus cosmovisiones aledañas habían venido para quedarse, parte del mismo ahínco conspirativo se empleó en torear las prevenciones inmunológicas y los protocolos draconianos que amenazaban con impedir que estas jornadas se celebraran como habíamos deseado; en *jugar* con las reglas peregrinas y a ratos cabalmente demenciales del nuevo dispositivo inmunocéntrico —si acaso burlándolas (en francés el juego de palabras sale mejor, entre *jouer* y *déjouer*)—. Fiel a sus cometidos temáticos, el comité de *Facin joc!* se dedicó a ejecutar mil malabares de adaptación, a reinterpretar maliciosamente el decálogo santurrón del Nuevo Orden didáctico y a asumir deportivamente los cambios de perspectiva más vertiginosos: a inscribir el formato-simposio en una topología muy parecida a la que vertebra cualquier juego de estrategia y supervivencia. Doy las gracias a los jugadores, intrépidos y trepidantes, de aquel partido (Carles Batlle, Óscar Cornago, Constanza Blanco, Jordi Fondevila, Ferran Adelantado, Marta Borrás) por creer que el *simposio* pudiera hacer honor a su etimología y volver a ser una reunión de borrachera y pensamiento: un «barco tambaleándose en las olas», como atestigua el grafiti de uno de los antiguos beneficiarios de estos guateques helénicos. Y gracias por confiar conmigo en que pudiéramos, finalmente, juntarnos aquí. «The difficult thing is coming together», ha dicho alguien. No traduciré la frase para salvaguardar su exquisita, obscena ambivalencia. La sincronía del placer es el carisma primitivo de todo juego. Es también su mayor desafío. Me da igual (es más, saludo con maldad) el que la misma ambivalencia suene directamente cínica en el horizonte de

paranoia moral y suspicacia sexual esbozado por los recientes escándalos de la casa: considero la parafernalia preventiva de los nuevos protocolos una prosecución de la inmunología con otros medios. Y creo que, exactamente como la «guerra contra el virus» (omnipresente por defecto, insidioso por definición, acechante por decreto divino), la reciente y exitosa cruzada contra el abuso promete de momento solo ulteriores incursiones de expertos y auditores, enviados a reducir a golpes de excels, normativas y cursillos la complejidad ética e intelectual del juego didáctico —nada que ver con Eros o con Ethos—; la misma cruzada depara infaliblemente nuevas generaciones de jugadores tramposos, muy dados, con las mejores o peores intenciones, a recrear las normas invariablemente obtusas de toda inmunología; quizás a recrearse en ellas. El partido entre dramaturgia y taumaturgia, entre lo diabólico y lo simbólico, no ha sido nunca tan actual.

*To play*: ‘jugar’, ‘actuar’, ‘ejecutar’, ‘reproducir’. A monte de que el metadiscurso la convierta en un lugar común, la especularidad semántica de juego y teatro —casi una metáfora de doble sentido— se halla perfectamente lexicalizada en la mayoría de los idiomas. Vale la pena preguntarse si las muchas ambivalencias, tendencias exógenas y líneas de desterritorialización que la teoría ha creído vislumbrar en el reciente *turn over* posdramático no remiten simplemente a ambivalencias y arborescencias que son endógenas al paradigma universal del juego; si no es posible imaginar la teatralidad *millennial* como el despliegue coherente de la jocosidad genética e inherente a toda idea de teatro; y si las dramaturgias que juegan —nunca mejor dicho— con la analogía entre escritura escénica y programación lúdica, o entre *performance* y *partido*, *partida*, *jugada*, *corrida*, lejos de ser exóticas o anómicas, no representan un prolongamiento radical del proyecto moderno que fue, para el teatro, adentrarse, rescatándola, en la parte más denostada o calculadamente soslayada de su ontología: todo aquello que, lejos de rastrear los cimientos ontológicos del teatro en el ritual o en la religión, permitía definir su singularidad a partir de instancias seculares de riesgo, placer e incredulidad, en las antípodas de toda religiosidad. Considerar el teatro como un metajuego autoriza a leer el juego como el más desenfrenado de los metateatros: una indócil genealogía de los lenguajes ficcionales. En muchos aspectos, el *revival* de lo lúdico como «vivencia genealógica» del teatro, o como aparición de su sustancia metacrónica, podría legitimar teatrologías de nuevo cuño: unas ciencias oblicuas, capaces de abarcar metódicamente no tan solo el entorno fenoménico del juego, sino las taxonomías que, desde la antropología y la sociología, se han esmerado en describir, clasificar e interpretar ese entorno. Si, a título de ejemplo, nos ceñimos al desglose ya clásico de Roger Caillois, que reconduce la totalidad de los juegos a cuatro diagramas esenciales, *mimicry* (la imitación o simulación), *agon* (el conflicto o la competición), *alea* (la casualidad y el azar) e *ilinx* (el vértigo y el frenesí), tendrá lógica preguntarse si el teatro reciente, al revocar, desmitificar o desprestigiar la preeminencia de los decálogos miméticos —que todavía lo emparentaban con la *mimicry*, el «hacer como si» del universo infantil— no haya simplemente optado por integrar a su costumbres poéticas aquellas categorías lúdicas que una estrategia socioeconómica aún vigente ha lucrativamente redistribuido

en áreas no teatrales del ocio y del consumo (salas de apuestas, canchas de deporte, parques de atracciones). Parte de la nueva dramaturgia ha consistido en rescatar, reintegrar y desobviar económicamente, sometiéndolos a una nueva negociación discursiva, todos estos cuadrantes «adultos» del juego; probablemente para recordarnos que de esto va la cosa llamada «teatro»: de un juego para adultos llevado a cabo con desinteresada puerilidad. *Facin joc!* intenta levantar acta de estos rescates y desplazamientos.

Desempolvando los fetiches de la seriedad cívica y moral con tal de rentabilizar políticamente también la última catástrofe, autoridades de toda pelambre se han dedicado a ponernos, literalmente, «fuera de juego»: más exactamente, nos instan a actuar según un inédito guion de convivencia que «no deja juego» por la simple razón de que elimina (o eso nos dicen), cualquier «margen de riesgo». Al mismo tiempo, y con coherencia paradójica, la gobernanza Covid se ofrece a los adultos aññados del país como lo más parecido a una versión simplificada de juego de sociedad: entretenerlos sin ser entretenida (como hacen, por regla general, los «juegos instructivos») es de hecho su única finalidad. Verdadero sucedáneo de una Cultura, la inmunología de estado hace suyo el axioma mágico de que sea posible conjurar toda forma de transmisión, y de que el espacio de convivencia pueda, sin volverse totalmente nominal (y finalmente «virtual»), prescindir selectivamente de todos los marcos favorables a cualquier contaminación, transmisión, contagio, mestizaje, efervescencia; de que, en resumidas cuentas, volverse virtual sea su única manera de expresar la gama de las «virtudes» cívicas de nuevo cuño. El hashtag *Culturasegura* —por ser un hashtag, y por implicar una rendición incondicional del pensamiento complejo a la simplificación biopolítica— es protervamente anticultural: hace eco a la desmoralización programada del ejercicio ético con una despoetización programable de todo ejercicio poético. De paso, convierte las artes escénicas en una branca de la arqueología. La expresión «tener juego» se aplica a los espacios residuales e intersticiales en los que todavía consigue moverse lo que parecía fijado, soldado, estable; el «hacer juego» de los componentes siempre permite contemplar la perspectiva remota y esperanzadora de un fallo estructural (me temo que «La estaca», una acuciante balada de Lluís Llach, va de algo parecido). La vanguardia artística no ha consistido nunca en nada más que esto: forzar a golpes de oscilaciones (entre tradición y herejía) los puntos flexibles, los empalmes del dispositivo cultural, para abrir nuevos márgenes de juego, o simplemente para delatar los «defectos de fábrica» y «desperfectos de serie» del mismo dispositivo. Obteniendo a largo plazo que se colapsara su estática (si acaso, su *estética*) engañosa. El cometido del arte no es desacatar sin más las reglas del juego que es, sino aplicarlas paradójicamente (por ejemplo haciendo presión tercamente en los soportes y «puntos fijos» designados): romper el amor de tanto usarlo. Como un niño indócil, el arte hace un uso impropio, riesgoso y destructivo de los juguetes que, con tal de mantenerla entretenida, se le suministran buenamente. Es juego de segundo nivel, fatalmente perverso.

Visto lo visto, las poéticas representadas en *Facin joc!* han sido un entrenamiento para el ejercicio continuado de la anormalidad poética en tiempos

de Nueva Normalidad. Estas jornadas se pergeñaron rastreando los *observables* de una praxis dramatúrgica especialmente proteiforme. Resistiendo la tentación de presentarlas como la síntesis teórica de un fenómeno tan plural, dinámico y genuinamente empírico, nos decantamos más bien por visibilizarlo: hablar del juego jugándolo, y comprender sus vericuetos perdiéndonos en ellos. *Facin joc!* aspira a ser más una situación que una oferta de contenidos. La táctica es una forma de comprensión o lectura inmanente. Lo que valió para el juego de estrategia que Guy Debord se dedicó a diseñar y jugar en todo el tramo final de su aventura analítica debía valer también para nosotros: se trataba de desbancar la binariedad de teoría y praxis; de convertir la teoría en una praxis de lectura activa de los acontecimientos, y de considerar la praxis una teoría en ciernes; de apreciar en suma, una vez más, la diferencia entre connotaciones tácticas (una gama de cualidades determinadas por lo imprevisto de la acción) y denotaciones estratégicas (un protocolo de acción planificado), entre el juego como acaecimiento y el juego como objeto, entre los imponderables del partido y las casillas del tablero. La forma del simposio es, en todos sus aspectos, una aplicación lúdica de este principio: se estructura como un mapa interactivo, movedizo y variable de despliegue del pensamiento conspirativo; abarca diferentes temperaturas o cualidades de juego. *Facin joc!* alterna momentos de negociabilidad (las ponencias de tipo tradicional) y turbulencia (el *Gran Casino IT*): autoriza a la especulación a jactarse de su impureza. El *Gran Casino IT*, como sugiere su nombre, es la gran sala de apuestas en la que una muchedumbre pecaminosa y azarosa se acerca a mesas diferentes para jugársela y jugarse en partidos diferentes de praxis y/o discurso. Es también, si se quiere, una imagen fehaciente de la fragilidad del sector, o una metáfora mal intencionada del estatuto de precariedad al que se ven mayoritariamente abocados los artistas, todos ellos crupiers, jugadores, jugados (*casino*, en italiano, es todas estas cosas: ‘sala de apuestas’, ‘club’, ‘prostíbulo’, o simplemente ‘caos’).

Así pues, *Facin joc!* intenta levantar testimonio de las dramaturgias *participativas, inmersivas e interactivas* no ya por la genérica instancia de emancipación política que suele vertebrarlas (si acaso, se dedica a deconstruir los reconfortantes prejuicios inherentes a la noción de *estética relacional*, facilitada por Nicolas Bourriaud al conjunto del imperio del Bien), sino por la astucia formal, por la novedad de procedimiento, por los diferenciales tácticos, incluso por la variedad de grados de eficacia ideológica que esgrimen.

*Facin joc!* renuncia al confort exegético del *formato*, porque sigue considerando la participación como un problema de *forma*. Que el juego sea generalmente participativo no implica necesariamente que todos los juegos sean divertidos. Que ciertos juegos sean edificantes no implica necesariamente que todos se apunten a jugarlos.

*Facin joc!* apunta a lograr menos la *performativización* del público (reconocida de forma casi unánime como el diferencial más sensible del universo participativo) que la *autorización* de este: considera que los dispositivos dramatúrgicos que somete a visita valen menos por la voluntad benévola de invitar el público a una «vivencia directa» y generalmente holística que por la intención malévolamente de llamarlo a un ejercicio inmanente y compartido de

autoría, escritura, composición, cálculo, *interpretación*, deliberación, estrategia, simulación y, ¿por qué no?, deslealtad e hipocresía.

*Facin joc!* no reproduce la exégesis al uso del teatro participativo como marco de autenticación y lugar de la verdad. Más bien, considerando las poéticas interactivas como un problema de roles e intrincaciones, vuelve a inscribirlas en el registro lúdico del artificio; al fantasma del juego como experimento comunitario antepone si acaso la realidad del jugar como simulación asociativa, con todo cuanto supone en concepto de riesgo.

Asumiendo la naturaleza liminal (y por ende anómica y culturógena a la vez) del juego como margen y matriz de la cosa llamada «teatro», *Facin joc!* reflexiona sobre algunas de las metátesis más significativas de la dramaturgia reciente y hace hincapié en todos los procedimientos poéticos que permiten a un gesto de *programación* subsumir las prerrogativas tradicionales de la escritura, composición, escenificación. Precisamente por ser marginal y matricial a la vez, este gesto de programación, que en la praxis reciente aborda el problema del drama en términos *dromológicos*, presenta como un síntoma de ultramodernidad lo que es probablemente una premisa atávica de toda civilización teatral (por la misma razón por la que el impulso de juego es anterior y transversal a cualquier instancia de *mimicry*).

El panorama de fenómenos poéticos y culturales que *Facin joc!* intenta abarcar se remite precisamente al capital semántico de la idea de programación como configuración de un sistema emergente de relaciones e interacciones: va del diseño de dispositivos escénicos al diseño de experiencia interactiva; de la creación de videojuegos al despliegue performativo del juego de mesa; de las pautas de escritura no verbal de la danza a la facundia organizada del debate; de la planificación poética de espacios e itinerarios interactivos a la gestión museal; de la programación informática a la cultural. Todos estos entornos práctico-discursivos tienen un pedigrí dramático más o menos fraudulento. Son, por decirlo así, heterotopías de una heterotopía llamada «teatro» (o teatros surgidos en los intersticios, sótanos y desvanes del *theatrum mundi*), cuyo potencial de emergencia flota en un espacio de indeterminación y relatividad, entre quienes diseñan la experiencia y quienes acatan, desacatan o vuelven a negociar el aparato inherente. Entre los taumaturgos del juego (teatral, social, cultural) y los dramaturgos que aceptan jugarlo, reprogramarlo, desprogramarlo, hackearlo.

*Facin joc!*, para sus programadores y usuarios, viene a ser menos un museo de estéticas relacionales que un gimnasio para prácticas altamente personalizadas y rigurosamente sesgadas de relativismo estético y poético.

