

Donde viven los monstruos

0 comentarios

agosto 20

<http://notas.org.ar/2015/08/20/donde-viven-los-monstruos/>



Pixar Animation Studios, como Woody Allen, sabe reinventarse a fuerza de una película por año. Sabe incluso como oscilar -particularmente luego de ser adquirida por Disney- entre las exigencias del mercado hollywoodense y las voluntades artísticas de sus genios creativos. Suele decirse que Shakespeare es el autor que ofrece la mayor multiplicidad de lecturas posibles entre una línea y otra de su pluma. Hoy, podríamos decir lo mismo de Pixar. La diferencia es que hay teorías que plantean que Shakespeare era un seudónimo mientras que Pixar es un colectivo de artistas con nombre propio.

Intensa-Mente, la última película del estudio de animación, cuenta algunos días en la vida de Riley, una niña que está atravesando un momento personal delicado, en el marco de una crisis económica y social estadounidense que hasta a los niños les pesa. Contextualizar los problemas de la heroína humana del film vinculando el padecimiento social de la clase media norteamericana es lo primero que nos habilita a leer la obra como algo que va más allá de la experiencia de crecimiento y madurez de una sola persona.

Pero no es ésta una película de pocos personajes, porque no solamente nos muestra a Riley y su familia sino que hace hincapié en sus mundos interiores: en las emociones que dialogan dentro de sus cuerpos.

Toda ficción asume en su forma una representación del mundo y de la realidad. En *Intensa-Mente*, dicha representación se convierte en un guión dinámico y especular, desde el cual entramos y salimos del microcosmos emocional de cada personaje humano. Los viajes más importantes son hacia el interior de Riley. A pesar de que la cartelera nos engañe sugiriendo que las emociones que la habitan operan únicamente en su cabeza (o en su cerebro), en la película queda claro que su microcosmos es mucho más complejo que una mera interconexión neuronal. Así, ir y venir desde la mirada de Riley, nos permite conocer a Miedo, Desagrado, Furia, Alegría y Tristeza, los pequeños héroes andróginos que operan insertos en la vida de esta niña que todavía no ha llegado a la pubertad.

Las emociones que se (des)encuentran entre los personajes humanos del film, tienen su propio carácter y comportamiento escénico. Transitan por la Mente a través de la memoria. La heroína del film es Alegría, quien defiende a la niña de sus propios olvidos, asociada con Tristeza (ese Teatro simbolizado por dos máscaras de emociones contrarias también puede encontrar aquí su representación).

Alegría y Tristeza deben atravesar el interior imaginario de Riley -en complicidad con otros personajes clave- y volver al centro de control de la Mente antes de que ocurra una desgracia. En el trayecto experimental el delirio, la abstracción y el sacrificio mutuo por la causa central, gracias a lo que finalmente Alegría y Tristeza logran entenderse comprendiendo lo importantes que son ambas para que la inocencia de la niña perdure y su cuerpo no corra peligro.

La empatía entre Alegría y Tristeza quizá sea el aprendizaje más importante tanto para Riley como para los espectadores: ambas son importantes en la restauración de la felicidad.

Pero aquí se encuentra también uno de los problemas éticos más relevantes de la película. Parece como si finalmente fuera más importante la felicidad que lo aprehendido y que no importara tanto el mundo interior de Riley como su centro de control. Sólo a través del control de sus propias emociones ella podrá encontrar la armonía con sus padres.

Pixar prefiere mostrar a la felicidad (asunto abstracto que mucho dista de la esencia de su Alegría) como objetivo posible y absoluto, sin prestarle atención a las dificultades culturales que la impiden en el mundo real. Si bien los guiones cinematográficos en el *mainstream* suelen funcionar así, en propuestas previas Pixar tuvo la lucidez de alentar el descontrol (o aquello que transgrede la norma social establecida) como conclusión de sus filmes.

Mientras tanto, en Córdoba Capital, Argentina, a miles de kilómetros de aquellos estudios de animación, se estrenó el día del niño *Monstruos, Experiencia sonora interactiva para niños aventureros*. En la sala principal de María Castaña -uno de los centros culturales con formación en teatro para niños y adolescentes más tradicionales de la ciudad-, BiNeural-MonoKultur montó, con materiales austeros y autosustentables, el Instituto de Monstruología, un laboratorio imaginario en el que los niños pueden ingresar para conocer y enfrentar a los monstruos del cotidiano.

Aquí la tecnología se aplica con delicadeza: auriculares y mp3 guían a los participantes de la experiencia, susurrándoles al oído para que el viaje por el instituto sea ameno, interesante, con cierta dosis de adrenalina y, al mismo tiempo, placentero y pedagógico.

Participar de esta performance para niños te convierte por un rato en un infante escurridizo


de visita en el laboratorio, mientras que escuchar a la voz guía te permite comprender el desarrollo dramático de la propuesta. Pero lo más interesante es que el viaje sólo se puede hacer a través del propio cuerpo.

La aventura comienza cuando nos enteramos de que el monstruo de la Distracción se escapó y de que debemos conformar un equipo para encontrarlo junto a los otros visitantes. *Monstruos*, si bien inscribe como obra de teatro independiente, no deja de ser una suerte de safari inocente, de máquina de tiempo y de juego de turismo aventura para enfrentar los propios miedos. Los creadores de la experiencia parecen sugerir que la monstruosidad es una característica nuestra, de los humanos mayores, de la que los niños todavía están a tiempo de salvarse.

La diferencia fundamental entre *Intensa-Mente* y *Monstruos* radica en el modo de participación reservado a los espectadores, en lo distinto que puede ser contemplar una obra de arte de experimentarla: Pixar nos invita a reencontrarnos con nosotros mismos a través de la pantalla, volviendo pasiva nuestra trayectoria física y delegándola al diálogo entre las ideas y las emociones. BiNeural-Monokultur, por su parte, apuesta al riesgo de hacer cuerpo cada trayecto, configurándose como un acontecimiento escénico de teatro independiente.

A pesar de todo, Córdoba Capital y Pixar Animation Studios no quedan tan lejos una de otra. La tecnología permite aseverarlo. Ambas propuestas artísticas se distinguen, sin embargo, por su forma y por las características narrativas que toma su historia. Pero hay algo que en la película de Pixar no ocurre y en la experiencia sonora cordobesa sí: nadie sabe lo que puede un cuerpo, pero está claro que a veces en Estados Unidos se olvidan de lo artesanal.

Gustavo Kreiman, dramaturgo, actor y director – @donnarrusa



Mirá cómo puede verse tu e-mail profesional:

- 1
- 2

Notas 2014 licencia copyleft