

Salir por la tangente

NO SÉ SI por influencia manifiesta o por coincidencia astral, pero Jordi Casanovas parece un neodramaturgo argentino que escribe en catalán. A veces sus semejanzas formales y/o temáticas con Sprengelburd o Daulte pueden resultar un tanto excesivas, pero también me digo que es mejor parecerse a ellos que seguir los tediosos modelos de la telecomedia costumbrista trasladada a la escena. Las semejanzas incluyen una feliz tentacularidad y un formidable impulso creativo. En apenas cinco años, Casanovas ha escrito una quincena de textos, ha conseguido aglutinar un grupo (Flyhard Theatre Company) y se ha dado a conocer, como autor y director, desde la plataforma más Off de Barcelona, la minúscula y activísima AREAtangent de la calle de la Aurora, en pleno Raval. El pasado mes de febrero pude ver en la sala Beckett City/Sim City, la última entrega de su trilogía Hardcore Videogames. En Versus Teatre acabo de pillar la repesca de los episodios precedentes, Wolfenstein y Tetris, estrenados en AREAtangent a lo largo de 2006. Teatro joven, que refleja conflictos y obsesiones de los jóvenes de ahora mismo (más jóvenes que adolescentes: la media de edad de los protagonistas de la trilogía ronda los treinta) pero, primer aspecto interesante, sin concesiones ni retratos embellecedores.

City/Sim City gira en torno a un trío de preparadísimos (y antipatiquísimos) ejecutivos cuyo único objetivo es el ascenso laboral. Elena, Julia y Daniel han saltado de sus másteres respectivos a una poderosa multinacional, pero llevan tres años atascados en un departamento inoperante. No parece haber vida ni relaciones personales más allá del trabajo. Furiosos por la negativa de un ascenso, planean acabar con la empresa. Julia seduce a Alejandro, su jefe de área, para que les revele la contraseña de un misterioso maletín que puede contener el cerebro informático de la organización. La sensación de creciente irrealidad que domina su existencia se dispara tan pronto acceden a su base de datos. Alejandro, secuestrado por el trío, pronuncia una frase enigmática: "¿Os habéis preguntado que si no tenéis el trabajo o la casa que queréis a lo mejor es porque la ciudad no os quiere?". Conviene saber (y se nos explica en el programa de mano) que el Sim City es un videojuego de estrategia pero también de simulación: el jugador se siente como un dios absoluto en una ciudad virtual, pero el programa tiene siempre la última palabra, "generando desastres naturales o reacciones inesperadas". Elena comienza a sufrir crisis epilépticas durante las cuales el futuro se hace presente: un asesinato, un atentado, un virus propagándose por la ciudad. Pero los elementos de thriller político (y, a ratos, parapsicológico) son un motor narrativo tangencial. Lo de menos parece ser la premisa, porque -segundo aspecto interesante- las tramas de Casanovas apuntan siempre en otra dirección. "Simulación" sería la palabra clave: los ejecutivos/jugadores se mueven en un universo de vacíos concéntricos, donde el movimiento sin objetivo último sólo sirve para alimentar la gran maquinaria. El engrudo parapsicológico podría hacer encajar, aparentemente, las piezas de Tetris, una farsa negra sobre la mediocridad juvenil en inesperada clave vampírica. Laia y Oscar, dos barceloneses à la page, se presentan en casa de Aina, que acaba de ser abandonada por su pareja, en compañía de Marc, un estrambótico poeta de moda, al que adoran hasta el servilismo, y que se parece de modo inquietante al perdido novio de Aina. En cierto modo, Tetris es una suerte de burlona versión "de cámara" de los temas desarrollados en City/Sim City. Un libro sobre hipnosis cumple la misma función de macguffin que el misterioso maletín: espejo revelador, ventana abierta a la nada. El vampiro de la función (otra idea sugestiva) no es el ser todopoderoso al que nos ha acostumbrado el género, sino un mediocre más, un frasco vacío que para subsistir necesita llenarse con las creencias y debilidades de quienes le rodean.

A caballo entre el terror claustrofóbico y la sátira, lastrada por un exceso de caricatura, Tetris se ha convertido en la entrega más exitosa de la trilogía, aunque yo me quedo, de largo, con Wolfenstein, que toma nombre y tono del primer videojuego de inmersión en un mundo repleto de asechanzas. Eric, un joven informático, lleva tres semanas encerrado en su habitación, pero logra arrastrar a su universo a Ali, una repartidora de

pizzas obsesionada por las conspiraciones del mundo moderno, y Daryl, un compañero de su antiguo trabajo que quiere llegar al grado cero del pensamiento y se convence de que Eric es un genio visionario. Otra pregunta capital ("¿tenéis fe en un poder superior?") suscita la exasperada búsqueda de un posible concepto de Dios tecnológico, punta de lanza de "la única revolución posible". Convertidos en anacoretas militantes (o en la respuesta contemporánea a Bande à part: un desclasado y dos desheredados en lucha contra cualquier sistema), el insólito terceto verá resquebrajarse su refugio con la irrupción de Eva, la pijísima hermana de Eric, dispuesta a lo que haga falta para sacarle de allí. Para Daryl y Ali, Eric es el profeta y líder de un mundo mejor; mientras que para Eva es un esquizofrénico que requiere tratamiento urgente. El conflicto entre ambas visiones detonará, cómo no, una escalada de violencia, un cerco policial y un final que no revelaremos aquí. La compañía Flyhard Theatre está compuesta por cuatro entregadísimos actores: Sergio Matamala (el más versátil y contenido), Pablo Lammers, Roser Blanch (un tanto desmandados y chillones cuando toca hacer comedia) y Clara Cols. A esta última le toca pechar, curiosamente, con los roles de boba meliflua y/o pija fatal de cada obra, lo que, además de injusto, produce una cierta sensación de déjà vu: se ruega a la Brigada AntiEncasillamiento que tome cartas en el asunto. Hardcore Videogames, en su salto al primer circuito de las alternativas, ha sido una de las sorpresas de la temporada. El trabajo de Jordi Casanovas merece ser conocido en toda España. Y pronto.

MARCOS ORDOÑEZ
EL PAÍS
30/06/2007