

Harket (protocolo), de Juan Pablo Mendiola (Sala Ultramar, Valencia. Del 8 al 11 de marzo de 2018) | por Óscar Brox

A propósito de *Dystopia*, recientemente repuesta en el Teatre Micalet, hablábamos de cómo el uso de las nuevas tecnologías, desde la proyección de cine al *mapping* tridimensional, servía de apoyo a su director, Juan Pablo Mendiola, para reflexionar sobre los límites del Yo. Sobre la identidad y una realidad cada vez más precaria. En este sentido, *Harket (protocolo)* podría ser una versión reducida de aquella, una pequeña pieza mediante la cual desarrollar sus ideas en torno al espacio teatral, el cuerpo del actor y su relación con las herramientas digitales. Todo ello envuelto en una historia que juega con los elementos de la distopía y la ciencia-ficción, al plantear el encierro de su protagonista en un búnker ante una catástrofe que ha puesto en cuarentena a la población mundial.

Cristina Fernández, que también protagonizaba *Dystopia*, carga con el peso de la obra, haciendo de su cuerpo la principal herramienta de expresión para plasmar la agonía que consume a su personaje. Esa mezcla de rutinas físicas y juegos mentales que alimentan al sistema operativo que rige el búnker mientras su único habitante humano languidece en un entorno cada vez más opresivo. En el que los pasos de baile de Fernández no solo dimensionan un espacio desconocido, sino que también revelan su límite, su falta de profundidad. Esa presión que mina poco a poco la estabilidad de su protagonista.

Resulta interesante cómo el *mapping* tridimensional genera sobre el escenario el efecto de una segunda piel, abrigando a su protagonista en una especie de hogar (una ilusión, un efecto óptico) que recalca la soledad en el búnker sellado. Los pasos de baile de Fernández se acompañan al trazo digital que modifica el aspecto del escenario, la presencia de videocámaras acentúa el

paso del tiempo a través del diario personal que graba su protagonista. Y la voz de Map, cuyos diálogos alimentan el inevitable choque con una tecnología inhumana, subrayan ese horizonte en el que el solucionismo tecnológico condenará a nuestra existencia emocional a la obsolescencia. De ahí, precisamente, que *Harket (protocolo)* se erija como una interesante reflexión sobre nuestra identidad, dada la dificultad de poder sobreponerse a ese entorno multimedia que aísla a su protagonista en las entrañas del búnker.

Mendiola emplea la danza, además de como mecanismo de expresión, como forma de reconocer a ese cuerpo atrapado en rutinas que lo extenuan hasta convertirlo en un eslabón más del sistema que dirige el búnker. Como, diríamos, la única expresión de la identidad de su protagonista, a medida que reacciona ante la música, los cambios de escenario o el frágil equilibrio emocional conforme pasan los días de encierro. De ahí, la importancia que tiene el cuerpo de Cristina Fernández, su manera de llevar cada reacción al extremo físico, para subrayar el lugar en el que está encerrada, la ilusión que el *mapping* y las videoproyecciones construyen a su alrededor. Una danza que, en ocasiones, podría recordarnos al videoarte, desgajada de la historia que explica la obra, concentrada únicamente en retratar el cuerpo al límite de su protagonista. Y ese escenario virtual que la mantiene apresada.

En *Harket (protocolo)* se conjugan teatro y cine, danza y proyección tridimensional, haciendo de la experiencia lo más parecido a una película *live-action*, con su trama de suspense y sus bellos momentos apoyados en el uso de la tecnología digital. Sin embargo, junto a *Dystopia*, uno cree ver en las propuestas de PanicMap algo más: no solo la voluntad de explorar los límites de la experiencia teatral, sino también la de jugar con los géneros, con la ficción más tradicional, para enfrentarnos a ese futuro

cercano en el que la tecnología pone en riesgo nuestra existencia emocional. En el que cada cuerpo se verá en la obligación de dimensionar su espacio, trazando las líneas de su realidad, los contornos de su hogar. De, en definitiva, su identidad. Por eso, el búnker claustrofóbico en el que tiene lugar la acción es, en sí mismo, una alegoría del colapso digital actual, en el que esparcimos un poco de nuestras identidades en la Red sin tener del todo claro si, con ello, sacrificamos una porción de nuestra personalidad. Si, en cierto modo, somos también prisioneros de unas rutinas y juegos mentales como los que plantea el ordenador de *Harket (protocolo)*. De ahí que la experiencia sea tan fascinante como inquietante, a medida que se hace palpable el callejón sin salida en el que se halla su protagonista. A medida que el fallo de la tecnología la deja a merced de una realidad en la que no se puede reconocer. Y esa, quizá, es la única prisión de la que su cuerpo no puede escapar. En la que las bellas imágenes digitales se desmoronan para hacer visible el espacio angosto en el que se ha desarrollado la obra. La presencia de su protagonista, sola, aislada, en medio de la oscuridad del escenario.

[...]

Si no quieres perderte ninguna reseña de las que publicamos, puedes suscribirte a nuestra lista de correo. Es semanal y en ella recordaremos todo lo publicado durante los últimos días.

Correo electrónico | Email address:

Nombre y apellidos | Name:

Suscribir