

**Situaciones** un proyecto multidisciplinar en Cuenca 1999-2002, Ediciones de la universidad de Castilla-La Mancha, Colección Caleidoscopio Jose A Sanchez "el gran game"

---

José A. Sánchez : Ayer vimos El gran game de La Ribot. El sentido de este encuentro es comentar con ella su trabajo. Quizá podrías empezar explicando un poco el proceso de trabajo.

La Ribot: Quería intentar trabajar más cerca la danza, el cuerpo y su lenguaje. Empecé trabajando con Marc Smith, que es un bailarín sordo, e investigando la relación que había entre el lenguaje de signos de los sordos (en este caso era inglés, que es diferente de otros), que utilizan las manos y los brazos, y el lenguaje de los bailarines y los coreógrafos, que utilizan las manos y los brazos para explicarse los pasos sin hacerlos, es decir, que los dos son imágenes mentales que están codificadas mediante brazos y manos. Me parecía que por medio de esa relación podía llegar a entender algo del lenguaje del cuerpo y de la danza. Ahí empezó este lío, porque me parece efectivamente un lío ahora y no consigo entenderlo del todo. Pero todo empezó por ahí. Cuando hice un mes de trabajo con Marc y con otra bailarina alrededor de esos dos lenguajes mezclados, se creó una especie de sistema que convertía al cuerpo, entero o parcialmente utilizado, en instrumento para la escritura de esa lengua. Fuimos haciendo traducciones con ese sistema, que mezclaba los dos lenguajes. Lo que pasaba es que parecía que el cuerpo hablaba, aunque solo hablara con la regla que en ese momento habíamos puesto; por ejemplo: "solamente con las piernas" o "solamente con las manos" aunque el lenguaje del que se partía era más amplio. Entonces era como un análisis de palabra por palabra o acción por acción de cada movimiento y pegarlos uno tras otro. El movimiento resultante tiene una calidad discontinua, que se parece a la calidad del lenguaje hablado. A mí me parecía locuaz. Y no tenía esa calidad de la danza, que es melódica, que tiene como una cierta armonía espacial. Esto era como un collage, y derivaba de cómo surgía ese lenguaje, que es como entrecortado. A mí me parecía fascinante el sistema. Pero para sacar algo de esta investigación, algo que se pudiera enseñar, traducimos textos al lenguaje de los sordos, acciones (como levantarte, tirar la silla, tumbarte en el suelo y abrir la puerta) y frases de movimiento de danza. Esto último no resultó interesante. Para el gran game entonces nos basamos en tres textos, que están traducidos, en una acción, que es la que yo hago con los extras (la de vestirse y desvestirse y dar la vuelta a los pantalones) y la Silfide. Esto llegó más tarde. La Silfide es la primera danza codificada de la historia: en 1836 August Bournonville decidió que un hada del bosque, la Silfide, para saltar por el bosque tenía que hacer determinados pasos de danza clásica [los muestra al público]. Este señor decidió que esto era así. Y a mí me parecía importante coger esto, la decisión de que volar se traduce mediante determinados pasos

que todas las bailarinas estudian y conocen, y volverlo a traducir. Estas tres traducciones fueron la base.

JAS: Esos textos que utilizáis como base, ¿de qué modo afectan al movimiento?

LR: Al principio afectaban muchísimo. Después el cuerpo empieza a tener memoria y te acuerdas más del movimiento que de dónde viene. Pero al principio necesitábamos decir las palabras para que el otro se moviera. Era una cosa demasiado sofisticada. Para que alguien se moviera había que decir: "Aquí tratamos de imaginar...", Y era ridículo porque nos teníamos que soplar el texto para poder movernos. Y a veces todavía nos preguntamos: "Oye, ¿cómo era "gacela"?". Recordamos el texto. Y entonces recordamos que la traducción de la "gacela" con las manos es así [lo hace].

Con las piernas así [lo hace]. O con el cuerpo así (lo hace). Al final es un análisis de lo que el gesto nos da. Hay cosas muy obvias y otras mucho más sutiles. Y también análisis e interpretaciones de cada uno de ellos: porque cada uno de los intérpretes hizo su propia traducción. Y aunque usaran el mismo lenguaje de los sordos, hay tres interpretaciones y tres análisis diferentes. Porque el lenguaje de los sordos permite cierta libertad, cierta subjetividad en la traducción. Es decir, si "Here" (Aquí) se traduce con las manos así, yo puedo analizar este signo y decidir traducirlo corporalmente de diversas maneras. Si lo tengo que hacer con los brazos puede ser bastante parecido, pero si utilizo todo mi cuerpo, la cosa cambia. Y así cada palabra y cada signo. El trabajo consistía en ir pegando cada uno de los signos traducidos corporalmente. Entonces cada intérprete podía interesarse por un aspecto de la traducción corporal: Juan [Domínguez] por ejemplo podía interesarse por el tiempo de ejecución, Rachel [Krische] por la forma, etc. De ahí la discontinuidad y la superposición de análisis. Así que al principio necesitábamos el texto. Pero cuando lo memorizamos, dejó de ser necesario.

JAS: Un proceso completamente analítico. Entonces llega el problema de la composición

LR: Claro. ¿Qué hacer con todo esto? Yo no sabía cómo lo podía ordenar. Al principio pensé que lo ordenaría científicamente, para que el público viera como había surgido. También estaba muy influenciada por Oh! Sole, un espectáculo anterior, y me apetecía probar la idea de que no hubiera composición. El game es una excusa para que el espectáculo se componga solo: todos los materiales se ordenan en las 36 casillas. Es un acosa muy cartesiana: el cuadrilátero, los dados, y ya está. En cierto modo es bobo.

JAS: Pero tiene su complicación. Porque además están las excepciones...

LR: Claro, el sistema es bobo lo que ya es otra vez complicado o sofisticado es el encaje de las piezas. Porque una de las traducciones puede ser muy corta, y queda descompensada respecto a otra traducción que es muy larga. Al final es un trabajo de proporción: se trata de que todos los materiales dejen tiempo y espacio a los otros, para que todos se vean. Y luego están las excepciones. Lo gracioso es que empezamos por las excepciones, que es ese momento en que no se arrojan los dados, entra la música y ellos dejan de ejecutar sus traducciones. Yo veía que tenía que haber excepciones para romper la máquina. Me parecían muy importantes. Son las dos únicas cosas que no se pueden repetir. Porque podría darse el caso de que los dados forzaran un día a hacer todo el espectáculo a base de excepciones. Pero es un problema de proporción. Claro, podría ser muy radical y muy gracioso, y muy interesante incluso, pero me parece que había que controlar la medida. El game entonces es ese trabajo de medida espacial y temporal.

Pregunta del público: No se pretende en ningún momento que el espectador capte el significado del código que cada uno usáis: es una excusa que os ha servido a vosotros para construir el movimiento, o método, ¿no?

LR: Sí, es una excusa. No tanto para construir sino para analizar.

JAS: Aunque no se pretenda que el público entienda el código, sí se muestra que hay un código. El público sabe que hay un código, aunque sea incapaz de interpretarlo. Y esto implica una recepción distinta.

LR: Yo creo que hay una voluntad de comunicación. Y como para nosotros esto [hace el gesto] significa "Here", el intérprete sabe lo que está diciendo y está intentando comunicártelo, aunque sepa que es imposible para ti entenderlo. Ahí es donde cambia... la voluntad de comunicación es importantísima. No tanto la comprensión, sino la tensión que se crea por el intento, aunque no haya resultado comunicativo. O sea, que la excusa no es sólo excusa, aunque si es un sistema para mover.

JAS: Es una tensión que recuerda mucho la de Oh! Solé. Porque espectador es consciente de que existe esa voluntad comunicativa y no sabe cómo descifrarla.

P: Pero, ¿de algún modo se siente partícipe de eso?

LR: Depende de cómo lo leas. Hay gente que se siente muy frustrada porque no entiende y cree que tiene que entender. Y otros disfrutan mucho de esa especie de tensión o de intento. Depende de cada uno. Para mí es algo abierto, a veces demasiado abierto. En

cambio he tenido críticas del tipo: "es demasiado hermético, cerrado...". Y a me cuesta. Sí, veo que en cierto modo puede ser hermético y cerrado.

¿Y qué? A mí me cuesta mucho entenderlo. Y cada vez que lo veo » sufro, sufro mentalmente, me agota, y me harta. Luego lo mastico y lo vuelvo a querer. Es una cosa rarísima. También es verdad que — desde que se estrenó, cada vez que lo hacemos en público lo vamos numerando. En Cuenca ha sido el 14. En cada lugar intentamos trabajar una de las cosas más intensamente. Por ejemplo, ayer el trabajo se centró mucho en el espacio entre tirar los dados y ejecutar la acción. Ese espacio tiene que ser utilizado por los intérpretes. En el momento en que no utilizan ese espacio, todo se convierte en una máquina, una máquina tonta de acción por acción. El intento de ayer era utilizar ese espacio de modo más intenso; por ejemplo, un intérprete podía esperar para que la acción del otro ocurriera sola. Amigos que lo han visto en otras ocasiones pensaban que había demasiada composición por parte del que estaba dejando que ocurriera una cosa sola, y no estaba bien. ¿Por qué no estaba bien? Ahí me pierdo. Porque no se trata de que esté bien o mal, sino de verlo ocurrir. No se trata de valorar. Por eso me parece abierto. Porque no estamos hablando de valores.

JAS: La recepción es muy rara, porque estás viendo que es un espectáculo abierto en cierto sentido, pero al mismo tiempo cerrado. A pesar de que están con los dados, que cada uno está por su lado haciendo lo suyo... se ve como algo absolutamente compuesto.

LR: Sí. Yo no lo entiendo a veces.

P: Yo no entiendo la diferencia entre la gente que juega y la gente que son extras, hay unos que entienden el código y otros que no. ¿No sería mejor que todos jugaran? ¿O al revés?

LR: Sí, podría ser mejor.

JAS: Quizá la pregunta es ¿por qué hay extras?

LR: Un día pensé una buena frase para contestar a esto, pero se me ha ido. Se trataba de buscar una cosa externa. Es como que no necesitaba una cosa tan perfecta. No tenía que ser una máquina, sino un sistema de reglas en que tiene que entrar todo: la vida, la duda, el problema... El componente extra es incontrolable: no puedes controlar que se ponga el pantalón más rápido o más lento. Me aproximaba a la imperfección. Y me aportaba la parte coral. Porque estábamos trabajando con materiales muy individuales. Y necesitaba una parte de masa, un momento caótico, que todo estuviera a la vez. Para mantener las proporciones. Las proporciones son complicadas: lo que duran las cosas, las cosas que

pueden ocurrir a la vez, los números que componen cada cosa. Así que los extras me servían para nivelar e introducir imperfección.

P: A mí me llamaba la atención el cronometro.

LR: La verdad es que lo del cronometro es una tontería. Porque simplemente le marca a Emma los 36 minutos que tienen que transcurrir antes de empezar a quitar baldosas. Claro, cuando entre la música para las excepciones, el tiempo deja de contar (solo en la segunda parte, porque si interrumpiera en la primera, el espectáculo sería demasiado largo) Es decir, ella va quitando baldosas cada treinta segundos. Pero si sale una excepción, interrumpe su acción porque si dejamos que la excepción ocurra en el tiempo de quitar baldosas, no se verían los materiales. Otra vez la proporción. Para eso sirve el cronometro, no es ninguna tontería, está muy bien, porque si no Emma no puede controlar su tiempo.

P: Pero parece que hay una contradicción entre los dados, que hacen que cada vez ocurra una cosa, y el cronometro. Porque un juego no tiene tiempo de cronometro.

LR: ¿Cómo que no? Un juego consiste en unas reglas que se imponen y se siguen. Las reglas te las inventas. Y yo me he inventado esa.

JAS: Es casi necesario. Si la composición está confiada al azar, tiene que haber un límite espacial y un límite temporal. Lo del cronometro es casi la única solución.

LR: De todas formas, cuando ella empieza a quitar baldosas, el espacio, se convierte en tiempo. Es decir la limpieza del espacio determina el tiempo. Pero para afinar más, ella lo hace cada treinta segundos. Y también cada treinta segundos oímos el sonido de la cinta que se despega del suelo; esto te va marcando, aunque no siempre es posible, porque las distancias son diferentes y ella además va quitando las instrucciones del suelo en función de cómo se ha desarrollado el juego en la primera parte: si algo se ha hecho mucho en los primeros 36 minutos, lo quitas para abrir la posibilidad de que ocurra algo que no se ha visto tanto. Por ejemplo, ayer todos los códigos de la Silfide salieron al principio siete veces. Así que Emma lo quito para dejar que se viera otro material. Tiene que haber una regulación del azar para que el espectáculo no se pare, pero no maquinalmente. Emma trabaja con la memoria, no toma notas. Y su memoria no tiene que coincidir con la mía. Y a veces su memoria falsifica lo que ha ocurrido. Y a veces discutimos. Es un problema de interpretación, de intención.

JAS: Ese quitar crea una tensión añadida. A mí me resultó más angustioso en Citemor. Allí lo que ocurrió es que estaban tirando los dados y Emma iba quitando justo las instrucciones

que les tocaban. Y era una tensión de los intérpretes, que no llegaban a tiempo. Ayer fue mas relajado: no hubo tantas coincidencias. Pero ese irse quedando sin material es algo angustioso, como el cronómetro de Oh! Solé que te iba dejando como sin vida...

LR: Hay muchas cosas parecidas a Oh! Solé y también a Los trancos, porque también estaba basada en un juego. Los trancos es una pieza que hice con Juan Loriente partiendo de un juego infantil

P: ¿Os importa el resultado de cada espectáculo? ¿El planteamiento es tan importante que anula el resultado? ¿O bien os importa que cada espectáculo resulte más o menos compuesto, activo, etc ? ¿Si el planteamiento se acepta todos los resultados son óptimos?

LR: Teóricamente es así, pero prácticamente yo sufro. Por eso sufro. Yo creo en la idea. Pero cuando empiezo a ver cosas horribles que suceden en un día, me pongo nerviosa, la teoría se me va a la mierda y sufro. Querría pararlo todo y decirle a los intérpretes que tienen que hacer otra cosa. Pero teóricamente debería ser así. Aunque sufra. Claro que también disfruto. En Citemor, por ejemplo, sufrí muchísimo. Ahí me habría gustado controlarlo todo.

P: ¿Tú también juegas?

LR: No, yo no juego, ellos me llaman. Los únicos que juegan son ellos tres. A los demás, a mí, a la Silfide y a los extras nos llaman.

P: Ayer se repitieron al final los mismos movimientos que se hicieron al principio.

LR: Eso pasó ayer, pero depende del azar. Ayer ocurrió otra cosa que me sorprendió. Una amiga me dijo que alguien le había comentado que le había parecido que todo era una representación, es decir que todo era falso, que no había realmente azar. Y esto me sorprendió: la credulidad de alguna gente. Pero puede ser. No sólo me ha pasado aquí. El otro día alguien también me dijo en Suiza: "no me he creído nada".

P: ¿Sentís la necesidad de encontrar una palabra para definir vuestro trabajo?

LR: No la sienten los demás, yo no. Pero la presión externa para que me definiera me obliga a intentarlo aunque realmente no siento la necesidad de definición. Me gustaría que no existiera este problema, que no me lo plantearan.

JAS: Lo cierto es que los trabajos de La Ribot, se presentan indistintamente en festivales de danza , en teatros, en galerías de arte, en museos... y en todos los sitios esta bien.

LR: De mimo incluso!. ¡Me acaban de dar un premio de mimo!

JAS: La última presentación que hiciste fue en Arteleku.

P: ¿Y consideras que haces arte?

LR: Para no complicamos mucho, digamos que si.