

**VALENTÍN &  
NOVÁKOVA**

## ***El mundo y cómo se juega***

Una experiencia inmersiva para ciudades a partir de *El gran teatro del mundo*, de Pedro Calderón de la Barca

Idea, creación y producción de Martina Novákova y Miguel Valentín.



### **Índice**

Citas	2
Proyecto: miradas, puentes, investigación	3
Biografías	8
Links	9
Contacto	9

«Ya acabado tu papel,  
en el vestuario ahora  
del sepulcro iguales somos.  
Lo que fuiste poco importa». (vv. 1405-1408)

(Pedro Calderón de la Barca, *El gran teatro del mundo*)

\*

ESTRELLA  
Simulemos un juego.

ROSAURA  
¿Qué juego?

ESTRELLA  
Simulemos que no reconoces realmente esta cama, en la que has despertado esta mañana, ni a mí, tu hermana, ni esta casa, [...], y todo lo demás...  
[...}  
Simula entonces fingir que no sabes nada del mundo donde te has despertado esta mañana y vives; y yo simularé tener que explicarte cómo están las cosas...

(Pier paolo Pasolini, *Calderón*)

\*

"Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírsenos la idea de que todo el hacer del hombre es un jugar."

(Johan Huizinga, *Homo Ludens*)

\*

"Si mi libertad se reduce a ocupar un personaje que me ha sido asignado en una escenografía que no he elegido, ¿en que me distingo de esos actores de El gran teatro del mundo cuyos papeles Dios escribe y Dios reparte?"

(Juan Mayorga, *Theatrum Mundi*, en *Elipses*)

## **El proyecto: mirada, puentes, investigación**

### **Mirada: El Gran Teatro del Mundo (sueños y juegos de mesa)**

En 1655 se publica por primera vez *El Gran Teatro del Mundo*. Al año siguiente se pintan *Las Meninas*, de Velázquez. El tema del *Theatrum Mundi*, típico (aunque no exclusivo) del barroco, desborda texto y lienzo. O estamos dentro del cuadro o todo es representación. Y si lo es, no parece posible saltarse las fronteras que impone el Autor (pintor, poeta o demiurgo): cada persona hará el papel que le ha tocado.

En los años sesenta, Pier Paolo Pasolini reinterpreta el tópico literario en su texto *Calderón*. En ella, algunos personajes de *La vida es sueño*, sueñan en la España de los años sesenta que son capaces de escapar a su clase social. Sueñan también con una revolución que les libere de la fuerza de un destino elegido por los poderosos. El mensaje parece ser el mismo: no es posible salir de los roles sociales que nos han sido asignados; el sueño de una revolución no es más que eso, un sueño.

Pasolini también nos propone un juego calderoniano para ampliar el mundo: ¿Qué pasaría si volviéramos a nacer de nuevo cada vez que despertamos? ¿Cómo encontraríamos el mundo en que vivimos, el contexto que nos ha tocado, el papel que nos corresponde? ¿Es posible la lucha de clases a través del escándalo, de la excentricidad, de salirse de los papeles que nos han sido asignados?

Las preguntas de Pasolini se nos mezclan con las de Calderón: ¿Qué pasaría si volvemos a preguntarnos las cosas que damos por sentadas? ¿Qué es el amor? ¿A qué llamamos "realidad"? ¿Por qué no he nacido rica? ¿O guapo? ¿Qué hace toda esta gente vestida de esta manera? ¿Qué refleja nuestra apariencia sobre el personaje que nos toca interpretar? ¿A qué clase social pertenezco? ¿Coincide con la clase social con la que me proyecto en el mundo? ¿Cómo podemos cambiar un orden social tan injusto como arraigado? ¿Qué pinta tiene Dios?

Pensamos, con Johan Huizinga en su *Homo Ludens*, que todo hacer es jugar. Y un texto teatral, una invitación al juego. Tomamos el texto de Calderón y lo ponemos en un tablero, y ampliamos este tablero hasta que llegue a la escala de la ciudad, para que cada espectador y espectadora imagine que todo lo que encuentra su mirada, cada rincón, cada ventana y persona, podrían ser de otra manera, y se pregunte por qué son de esta manera, y en qué momento hemos empezado a jugar a esto sin que nadie nos hubiera explicado las reglas.

Proponemos un juego inmersivo que desborde el teatro, en que las casillas del tablero sean espacios de la ciudad de Alcalá, y donde veamos esos lugares como la escenografía de una gran representación en que cada persona interpretará un papel.

Vivimos tiempos en que la realidad ya no es lo que era. Jugamos a ser más de lo que somos, a ser múltiples, a proyectarnos en infinidad de subjetividades virtuales. La idea de la igualdad no interesa a los dos bandos. ¿puede existir el personaje del rico sin él del pobre? ¿depende la discreción de la hermosura?

### **Puentes: mundo-juego, roles sociales**

El teatro y los juegos de mesa son extraordinarios. No sólo porque ambas cosas son divertidas, sino porque nos explican las convenciones y estructuras que sostienen nuestra convivencia. Los juegos, y el teatro, son políticos y sociales.

Encontramos ideas en el texto de Calderón con las que construir nuestro juego:

La idea del mundo (la sociedad) como juego. Particularmente, como juego de mesa. En *El Gran Teatro del Mundo* hay varias ideas que redundan en la estructura del juego de mesa: el establecimiento de una casilla de salida (la cuna) y una de llegada (el ataúd); la introducción del azar y de la voluntad de acertar ("Aun eso se ha de ignorar / y de una vez acertar / cuándo es nacer y morir"), el tiempo limitado de cada partida y la asunción de roles o "fichas" que solo duran lo que dura la propia partida.

En la obra de Calderón, Dios decide quién es pobre y quién es rico. Qué mujer es bella y cuál tiene que meterse a monja. Además, esos papeles se definen por oposición: uno tiene que tener mucho para que otro no tenga nada. Estas reglas tan estrictas están previamente definidas. Estos son los papeles que hay, y no otros. Nos preguntamos si es posible, y cómo, salir de esos roles y jugar a ser otras personas.

Queremos buscar en la ciudad de Alcalá los lugares que nos ayuden a imaginar mundos. Si todo es metáfora, ¿de qué es metáfora la propia vida? Aquello que llamamos "la realidad", ¿puede también ser imagen de otra cosa? Pensamos la ciudad como escenografía y queremos encontrar los espacios que puedan ser otros espacios. Los lugares de la ciudad actuarán otros lugares, a través de los textos de la obra de Calderón y de los textos contemporáneos que queremos añadirles.

Pensamos en la posibilidad de que la pieza se inicie y termine en el Corral de Alcalá, para que el público tenga la percepción de que el mundo es teatro y viceversa.

### **Investigación: Un teatro que se expande**

En nuestra trayectoria como compañía hemos hecho piezas que no tienen lugar en teatros, y en que cada espectador es también intérprete. Utilizamos para ello el audio, los objetos, el paseo y la ciudad como escenografía. También hemos explorado el lenguaje documental.

En esta ocasión tenemos varios objetivos ambiciosos. El primero, explorar el diálogo entre las convenciones del teatro del Siglo de Oro y la actualidad, entre la ciudad de Alcalá, donde se superponen lo histórico y lo contemporáneo, y el "mundo" metáfora que hace aparecer Calderón.

Queremos que el público juegue. Construir tableros, dados, cartas. Y hacer sentir que cuando la partida termina, en realidad seguimos jugando. Solo que con las reglas y las convenciones que otros han decidido por nosotros.

Nos gustaría explorar la convivencia entre el sonido de la ciudad del barroco y la de la actualidad, entre la música de entonces y la de ahora.

Explorar el sentimiento de ilusión. La sensación de que la vida es ilusoria, de que nuestro yo biográfico no es más que una máscara, que en la siguiente partida puedes elegir otra cosa.

Alterar la percepción del tiempo. Que el público juegue a algo que le obligue a detenerse durante un rato, a fijarse en las reglas del juego que constituyen nuestro extraño mundo. Suspender al público sobre el mundo conocido, como en un avión, como sucede en los buenos juegos y las buenas ficciones.

Jugar con dados redondos como pequeños mundos y tableros que coincidan con mapas del casco antiguo de la ciudad de Alcalá.

Hacer aparecer actores que no parecen actores, como en las películas de Pasolini. Trabajar con un reparto de actores no profesionales, e incluso de no actores, que respondan a una variedad de cuerpos y experiencias biográficas, que afecten a (y compongan) la dramaturgia.

Visibilizar las clases sociales, y las diferencias y similitudes existentes entre pertenecer a una clase social en el barroco español y en la actualidad.

Escribir textos contemporáneos que dialoguen con la poesía de Calderón desde nuestro estilo y las influencias que nos apasionan (Max Blecher, Pasolini, Julio Cortázar, Italo Calvino...)

Recuperar el espíritu crítico de Pier Paolo Pasolini, que en sus Escritos corsarios o en Pajarillos y pajarracos hace aparecer una crítica social profunda y compleja de la Italia de su tiempo, como nos gustaría hacer nosotros con nuestra sociedad.

Hacer una pieza inmersiva que no utilice tecnologías digitales, sino que se valga exclusivamente de objetos y materiales que el público pueda tocar.

Introducir errores y diferencias entre lo que vemos y lo que sabemos, señalar el abismo que existe entre el sistema en que vivimos y la realidad material de las cosas, como hace Magritte cuando dibuja un pan y sobre él las palabras "el océano". Si introducimos errores deliberados entre la correspondencia entre significado y significante, en esas brechas aparecerá el vértigo de lo irreal, que es más real que la vida misma. En la distancia entre significado y significante aparece lo real.

Todo lo que se diga aparecerá cuando se mencione, mágicamente. Por ejemplo.

Un pequeño teatro de juguete. Dentro del teatro, una ciudad. Y cada espectador juega con ella. Y luego salir y estar dentro de la ciudad.

Y finalmente, volver al teatro y haber vivido ese viaje:

el mundo es un teatro, y el teatro es un mundo.

## **Biografías / trayectorias**

**Martina Novákova**, creadora y docente teatral. Licenciada en *Filología Hispánica* y *Máster en Creación Teatral* de Juan Mayorga, Universidad Carlos III de Madrid. Actualmente cursa el *Máster en Teatro Aplicado y Educativo* en NYU Steinhardt, Nueva York, con una beca Fulbright. También se ha formado como directora y actriz en cursos con Carlos Tuñón, José Sanchis Sinisterra y Enzo Cormann. Algunos de sus textos más destacables son: *Panoptikum*, una obra de teatro de los objetos, premiada en el concurso EURODRAM 2020 Bulgaria; *(Dis)placement: una historia de migraciones* escrita para el proyecto Escena Erasmus de la Universidad de Valencia, estrenada en La Nau, 2019; *Low cost performance documental, Casa Roja*, Sofía, 2017. Sus proyectos actuales son: una obra documental sobre los artistas búlgaros en Nueva York y su relación con Bulgaria y un espectáculo unipersonal con la profesora Anna Deavere Smith, creadora del teatro Verbatim. A veces traduce obras de teatro del español al búlgaro. Ejemplos de esto son *Reikiavik* de Juan Mayorga y *La piedra oscura* de Alberto Conejero.

**Miguel Valentín**, creador y docente teatral. Es autor de varias obras de teatro y poemarios. Seleccionado para el concurso de monólogos dramáticos de la Sala Insular de Teatro por su pieza *El tercero excluido*. Algunos de sus textos más destacables son *[Perrogatopez]*, *El desierto* y una adaptación homónima de *Memorias del subsuelo*. Actualmente ensaya y dirige *Interior: Día*, una pieza que combina lenguajes escénicos y cinematográficos. Trabaja como coordinador docente en el Máster en Creación Teatral dirigido por Juan Mayorga en la Universidad Carlos III de Madrid. Como docente, imparte talleres de iniciación al teatro contemporáneo y de dramaturgia crítica, como *Escritura climática / cambio dramático*, y *Género y mirada* en el Ayuntamiento de Leganés, *La Cuesta en Escena* con el Ayuntamiento de Madrid (Madrid Distrito) y *Chat Vivo* (un campamento de teatro documental intergeneracional) en Medialab Prado.

### **La compañía: Valentín y Novákova**

Martina Novákova y Miguel Valentín empezaron un proyecto de compañía en 2019 con *Reconstruir un lugar que ya no existe*, una pieza escénica documental sobre la cárcel de Carabanchel, estrenada en el Festival Efímera II (organizado por la revista *La Gran Belleza*). También han ganado el Premio Internacional de Nueva Obra de la Nueva Universidad de Bulgaria en 2021, con el texto de teatro inmersivo *Lección de soledad*. En octubre del mismo año, ambos han estrenado la pieza escénica audioguiada *Wrapped Audioguide*, sobre la obra de los artistas plásticos Christo y Jeanne-Claude, en la Galería municipal de Sofía, Bulgaria. En España han hecho, además, *1:100* una pieza sobre la escala y la velocidad de la vida humana en las ciudades, que se desarrolla en su propia casa y alrededores, y que nació como ejercicio de Martina en el Taller de Dirección Escénica Contemporánea que imparte Carlos Tuñón en el Umbral de Primavera. Además, tienen una versión radiofónica de *Reconstruir un lugar que ya no existe* y una mediación dramatizada de la exposición *Arganzuela 2059* en el Terrario de Matadero Madrid.



## Links

- Tablero en Pinterest con referencias estéticas y conceptuales del proyecto:  
<https://pin.it/2mLldmn>

- Texto El Gran Teatro del Mundo, de Pedro Calderón de la Barca  
[https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-gran-teatro-del-mundo--0/html/ff39e206-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_3.html](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-gran-teatro-del-mundo--0/html/ff39e206-82b1-11df-acc7-002185ce6064_3.html)

- Vídeo presentación del proyecto:  
<https://youtu.be/nlHTf6z7iu8>

### - Referencias

Estas son algunas de nuestras referencias principales para contemporaneizar el texto de Calderón:

[El teatro invisible](#) de Augusto Boal.

Los juegos de mesa y de cartas. En particular [Dixit](#), [Fluxx](#), [Érase una vez](#), [The Writer's Toolbox](#), [Story Cubes](#), [The Therapy Game](#) y [Digital Connections](#).

El trabajo de Rimini Protokoll y en particular [Remote X](#) y [The Walks](#).

El trabajo de [600 Highwaymen](#), [Juan Domínguez](#), [Orquestina de Pigmeos](#), [Anna Rispoli](#) y otras artistas y compañías que reatralizan el mundo usándolo como escenario y difuminan los límites entre actuar y observar.

El trabajo de Antonio R. Montesinos y en particular [Áreas gráficas](#).

[Homo Ludens](#), de Johan Huizinga

[Walkscapes, el andar como práctica estética](#), de Francesco Careri

[Calderón](#), de Pier Paolo Pasolini

[Escritos corsarios](#), de Pier Paolo Pasolini

[Acontecimientos de la irrealidad inmediata](#), de Max Blecher

[Las ciudades invisibles](#), de Italo Calvino

## Contacto

### **Martina Novákova**

[martina.nnovakova@gmail.com](mailto:martina.nnovakova@gmail.com)

+1 347 459-7051 / +359 899 57 33 66

### **Miguel Valentín**

[miguelvalentin3@gmail.com](mailto:miguelvalentin3@gmail.com)

+34 627 84 29 38