

Descripción de la propuesta escénica

DELIRIUM POLLUM

Espectáculo unipersonal de humor sin palabras.

Duración: 60 minutos.

Dirección escénica original: Gervais Gaudreault (Canadá).

Escenario a la italiana: Cámara negra con tres términos y telón de boca. Escaleras de desembarque a escenario, al centro.

Lugar donde transcurre la acción

El interior de una casa.

El área de la casa está delimitada por un gran círculo de luz cenital que al mismo tiempo nos da la idea de una pista de circo. Dos espacios superpuestos: Una casa y una pista de circo. Dos situaciones traslapadas: la vida cotidiana y la pista de circo. Como si la vida fuese un escenario y nuestras vidas fuesen un espectáculo. El circo de la vida.

Elementos escenográficos:

1. Tina de baño roja sobre plataforma con ruedas ocultas.
2. Puerta azul fija al piso.
3. Mesa alta con horno de microondas.
4. Mesita roja con dos sillitas.
5. Banco alto con pecera.

Personajes:

Si bien Pimpolina es la única actriz en escena (el ama de casa), hay otros personajes insólitos que la acompañan en diferentes momentos:

- Un guante rojo que flota en el aire y que se encarga de quitar y poner los elementos que entran y salen de escena.
- Un pollito de cuerda (que ella trae en una canastilla al inicio de la obra).
- Un pollo crudo que cobra vida, y da a luz una caja de consomé, antes de ser cocinado (es un muñeco de fieltro amarillo).
- Dos peces vivos (que ella saca de la bañera y deposita en una pecera).
- Un voluntario del público que la ayuda a destapar la tina y la acompaña a bailar un tango.

Situación:

Un ama de casa realiza pequeñas tareas domésticas: limpia el baño, destapa la tina con un destapa caños, prepara un pollo crudo para cocinarlo, se maquilla para salir a la calle, se viste, se desviste, toma un baño de tina. Todos los utensilios utilizados dan pie a que Pimpolina imagine realidades en las que ella se transforma en alguien diferente, para trascender el espacio doméstico y llevarnos a un mundo más amplio: su universo interior. Las labores domésticas son el pretexto para que el personaje juegue con una serie de elementos comunes y corrientes, que al ser utilizados en forma diferente a la habitual, permiten la construcción de un humor basado en el absurdo y en el gag visual. El personaje interactúa permanentemente con el público, ya sea a través del contacto visual y la complicidad a través de la mirada, o el contacto directo en los momentos en que Pimpolina baja del escenario hacia el público. Durante toda la obra el personaje se mueve entre dos mundos, entre lo real y lo imaginario. Los objetos cobran vida y se convierten en personajes. Todo esto va creando una metáfora que nos habla de las fronteras entre lo real y lo imaginario. Que nos habla de la enorme riqueza que se esconde detrás de las cosas más simples de la vida. Una metáfora que nos habla de todos los universos que hay en nuestro interior esperando para aflorar y manifestarse en el exterior. Finalmente, y contrariamente a lo que ocurre en el mundo real, Pimpolina se da el lujo de que sea su fantasía la que triunfa sobre la realidad: El aire se cuela por alguna ventana y la cortina de baño se infla. Empujada por el viento, la tina se desliza como un velero sobre el escenario. Se oye la sirena de un barco. Su fantasía se materializa: parte en el barco de su imaginación y desaparece remando con un par de destapa caños. La improvisación musical en vivo y los efectos sonoros que realiza el

músico, van realzando las situaciones en una suerte de narración paralela a las acciones de Pimpolina. En la mente del espectador, la música va completando el sentido de las acciones. Los sonidos ayudan a crear asociaciones mentales que completan el sentido de las acciones y las emociones que surgen de éstas.³ El sostén de la obra es la técnica del clown, dirigida en todo momento a la metaforización de la realidad y la búsqueda de un sentido que va más allá de lo visible, más allá de lo evidente. Al ser un espectáculo silente, se le otorga gran importancia a lo visual a través de la composición de imágenes sumamente atractivas para el ojo del espectador.

Movimientos de tramoya:

1. Apertura de telón de boca
2. Movimiento de la plataforma de la tina, cuando se convierte en barco y se desplaza hasta desaparecer (dos tramoyistas, uno a cada lado del escenario).

Efectos especiales:

1. Máquina de huracán (Detrás de una pierna, derecha actores, sobre una mesa)
2. Máquina de burbujas (colgada en una vara a la altura de la tina).
3. Manga con plumas (colgada en una vara a la altura de la mesita roja).

Música en vivo:

El músico está fuera de escena, se oculta detrás de una pierna (izquierda actores). Utiliza una mesa para teclados y una computadora.

Sonido: Dos cajas directas para el teclado y una conexión de miniplugin.

Conexiones a dimer:

1. luz interior del horno de microondas que se enciende cada vez que se abre la puerta del horno.
2. Luz del pollo iluminado que atraviesa el escenario.
3. Máquina de burbujas.
4. Máquina de huracán.

Iluminación:

El área general es un cenital que dibuja un gran círculo, éste, al mismo tiempo que determina la casa sugiere una pista de circo. Dentro del círculo hay 5 áreas que corresponden a los elementos escenográficos que determinan las áreas de la casa.