

La crítica social de Agrupación Señor Serrano a través de la dramaturgia intermedial

Entrevista a Pau Palacios

José Manuel Teira Alcaraz
Universidad Complutense de Madrid
jteira@ucm.es



Pau Palacios y Àlex Serrano en escena como performers, manipuladores de objetos y operadores de cámara en *Birdie* (2016). Fuente: srserrano.com. Autoría: Pasqual Gorriç.

Agrupación Señor Serrano es una compañía teatral española cuya dramaturgia de creación propia hibrida el medio audiovisual en el teatro, dando lugar a una intermedialidad que sostiene la estructura de sus espectáculos. En todos ellos hay una mordaz crítica social envuelta en elementos de la cultura pop y trazada a través de varias líneas narrativas paralelas y discontinuas. La fragmentación, la simultaneidad y los múltiples puntos de vista son habituales en su trabajo, siempre abierto a incorporar nuevos materiales, medios y formas de hacer.

Agrupación Señor Serrano nació en Barcelona en 2006 de mano de Àlex Serrano, a quien se sumó primero Pau Palacios en la creación y después Bárbara Bloin en la producción. Los tres conforman el núcleo del grupo, aunque se les unen diversos artistas en cada proyecto, algunos habitualmente y otros de forma puntual. Su dramaturgia es intermedial en el sentido pleno del término, ya que el núcleo de convicción dramática de cada espectáculo se consolida por medio de la hibridación del lenguaje audiovisual con el teatral. Sucede a tres escalas: la de la miniatura, la maqueta y el objeto, que se presenta al público en directo a través de la cámara y que de otra forma suele ser difícil de apreciar; la escala intermedia, de los performers, manipuladores y operadores de cámara en escena, más robusta ante las transformaciones y a la vez enlace con la siguiente; y la escala audiovisual, que recoge en pantalla los elementos de las otras dos, los modifica, recontextualiza, mezcla e inserta materiales pregrabados, en definitiva, ensambla el resto.

Sus espectáculos son creaciones propias, de, como ellos mismos dicen: «no teatro documental pero sí muy documentado», que tienen en común la crítica sobre algún tema actual. La llevan a cabo a través del humor ácido y la metáfora mordaz, nunca directamente. Para ello recurren a la yuxtaposición de elementos a través del vídeo, una profusa intertextualidad y el trazado de varias líneas narrativas discontinuas.

Hasta el momento hay tres etapas en la historia de la compañía: una primera donde el vídeo estaba presente pero no era la pieza fundamental de la dramaturgia, sino que acompañaba en sentido a performers, actores, bailarines y objetos en escena, una segunda en la que el vídeo pasa a vertebrar la propuesta, se limita la presencia de creadores a Àlex, Pau y algún otro colaborador, y el formato se reduce; y una tercera, deudora de la anterior, en la cual vuelven más performers, el tamaño de los espectáculos crece y se ensanchan los usos del vídeo, incorporando los logros de las etapas anteriores y refinando el abanico de herramientas creativas.



La pandemia del covid-19 cayó sobre su última creación, *The Mountain*, que afortunadamente ya estaba en su última fase para entonces. Con el desconfinamiento pudieron preestrenarla en el Festival Grec de Barcelona de 2020, antes de que este fuera cancelado a mitad, y este otoño empieza a girar gradualmente, enfrentándose a las dificultades y recelos de programadores que, como los artistas, no saben cuál va a ser la situación de un día al siguiente.

La primera pregunta es casi obligada, ¿cuál es el origen de la compañía y la génesis de vuestro trabajo multidisciplinar y vuestra poética intermedial?

Àlex y yo somos amigos desde que nos conocimos en 1999 en el Aula de Teatro de la Universitat Pompeu Fabra. Yo estudiaba allí Ciencias Políticas y él no estudiaba allí, pero tenía amigos que sí lo hacían. Curiosamente, la primera vez que hicimos algo en escena juntos interpretamos al mismo personaje, que era Calígula. De ahí nació una amistad con intereses comunes. Àlex trabajaba en una agencia de publicidad en la que todos tenían inquietudes culturales y artísticas, por lo que montaron una rama que se dedicase a esa parte, la cual abrió un espacio llamado Área Tangent. Era una plataforma que daba cabida a diversos proyectos teatrales, por donde pasaron creadores ahora muy reconocidos como Jordi Oriol o Àlex Casanovas. En 2006 Àlex decidió dedicarse por completo a las artes escénicas y como Señor Serrano hizo dos espectáculos ese año, *Autopsia* y *Mil tristes tigres*. Para el tercer espectáculo de la trilogía, *Europa*, contactó conmigo para colaborar. La escribimos juntos, él la dirigió y yo asistí a algunos ensayos. Nuestro lenguaje escénico bebía mucho de lo que habíamos visto y nos interesaba en los festivales Grec y especialmente de Sitges: Rodrigo García, la Needcompany, Ostermeier, Jan Fabre... Hicimos así *Europa* (2007), *Contra Natura* (2008) y *Memo* (2010), pero al llegar a esta sentíamos que el lenguaje se nos estaba agotando y además coincidió con la crisis. Pasamos en un año de tener treinta y tres bolos a tener tres,



esencialmente en salas y festivales alternativos, que fueron los primeros en caer. Nos dimos cuenta de que si queríamos seguir en esto de alguna manera teníamos que cambiar, y que si en España no había espacio para nosotros había que irse fuera. A través de contactos conocimos al director del Festival Hybrides de Montpellier al que fuimos con *Contra Natura* y su versión instalativa *Artefacto* (2009), y así nos invitaron a un programa de residencias de creación teatral en La Chartreuse de Avignon, una antigua cartuja con espacios de ensayo y exhibición extraordinarios. Como chapurreábamos el francés y había que hacer cosas en equipo, nos enfrentamos a un choque lingüístico y cultural, porque los franceses hacen mucho uso del lenguaje en lo que crean. Nosotros habíamos usado el vídeo desde el primer espectáculo como un elemento más de la dramaturgia, aunque en *Memo* ya habían entrado elementos a otra escala y el vídeo empezaba a tener cierta autonomía. Pues bien, en aquella residencia, a modo de contrapunto decidimos evitar apoyarnos en el texto y para ello recurrimos al vídeo y a los objetos, desplazándonos de una línea performativa a otra más instalativa. Así nos dimos cuenta de que nos molaba mucho, nos sentíamos muy identificados con la creación mediante imágenes. Al director de La Chartreuse le gustó lo que hicimos y nos invitó a crear allí nuestro siguiente espectáculo. Y así fue como empezamos a ensayar *Katastrophe*, el primer espectáculo de este nuevo lenguaje que nos ha caracterizado, donde el vídeo es el elemento principal donde confluyen el resto de cosas: música, performance, manipulación de objetos, movimiento, texto... La imagen se convierte en elemento catalizador del resto.





Pau Palacios, Bárbara Bloin y Àlex Serrano, núcleo de Agrupación Señor Serrano, compartiendo el buen humor que les caracteriza. Fuente: salabeckett.cat. Autoría: Señor Serrano.

¿Cómo es vuestro proceso creativo?

Otro cambio importante desde *Memo* fue que hasta entonces a nivel dramático partíamos de un concepto desde el que desarrollar los espectáculos, y entonces pasamos a partir de algo muy concreto relativo a la actualidad, pero dándole un tratamiento a través de la metáfora. Para ello cambiamos de un proceso tradicional en el que se sucede una investigación, una escritura dramática, ensayos y exhibición a otro en que las fases de escritura y ensayo se alternan. Nos dimos cuenta de que era importante tener *feedbacks* intermedios y obligarnos a concretar dramaturgias en fases muy iniciales del proyecto. Esto nos permitía después de varias iteraciones de escritura y ensayo llegar a tener algo que se aproximaba muchísimo a aquello que queríamos conseguir. Tras una primera investigación intentamos escribir una primera aproximación de unos quince minutos con la que nos vamos a una primera residencia artística, donde obtener conclusiones a partir de ensayo y exhibición con profesionales del ámbito escénico. Con ese *feedback* volvemos a casa, reflexionamos y volvemos a escribir, rescatando lo que funciona y descartando lo que no. Desarrollamos algo que durará en torno a media hora, realizamos una segunda residencia y repetimos el proceso. Normalmente, tras el resultado de la tercera residencia



ya hacemos una residencia en Barcelona más larga y no tan intensiva en la que enfocarnos hacia el estreno. Solemos hacer tres semanas, tras cada una de las cuales hacemos también muestra. A veces llegamos con el espectáculo más acabado y otras menos, en todo caso al confrontarlo con el público tratamos de escuchar para ver cómo alcanzarle mejor, siempre desde nuestra esencia, sin que se trate de cambios «para gustar más». Cada espectáculo se va afinando bolo tras bolo durante tres o cuatro meses. El proceso completo dura unos dos años, donde nos tomamos el primero solo de investigación.

¿Dais entonces los espectáculos por terminados o quedan abiertos?

Siempre están abiertos. Por ejemplo, *A House in Asia* abarca las presidencias de George W. Bush y Barack Obama, y cuando Trump llegó al poder parecía quedar desfasado, así que actualizamos el espectáculo para incorporar a Trump, sin que eso cambiase en absoluto el concepto. En realidad, toda idea que vayamos viendo que mejora claramente el espectáculo la incorporamos de alguna manera.

Seguís representando *Birdie* (2016). ¿Qué determina la vida de un espectáculo, cuándo muere?

Muere cuando dejan de pedirlo. A *Katastrophe* (2011) lo matamos el año pasado [2019] y *BBBB* (2012) es posible que caiga pronto. *A House in Asia* (2014) y el resto siguen girando. Algo muy importante para nosotros, que tiene que ver con cómo empezamos y con el país en el que vivimos, es que si queremos ir al extranjero tenemos que ser competitivos: diferenciales en lo que hacemos y económicos. Compañías belgas, holandesas, francesas, escandinavas o incluso italianas cuentan con una serie de apoyos estatales que les permiten ser más competitivas que nosotros. Siempre contamos la anécdota que nos dijo un amigo programador de que le resultaba más barato traer una compañía noruega de siete actores que trasladan la escenografía en



barco que contratarnos a nosotros, que somos tres y viajamos con tres maletas.

Efectivamente, habéis dicho que cada espectáculo debe caber en un par de maletas.

Es la idea de la condición, igual que la aplica Lars von Trier en su documental *Cinco condiciones* [*De fem benspænd*, 2003]: las condiciones o te bloquean en el proceso creativo, o no afectan o incluso lo aceleran. La condición que nosotros nos impusimos es que cada espectáculo debe caber en tantas maletas grandes como performers participan en el espectáculo. Nuestras creaciones desde *Katastrophe* utilizan lo que podemos llevar en las maletas, lo que se puede adquirir fácilmente en el lugar de destino —como el porexpán de *BBB* o el césped de *Birdie*— y las tarimas Rosco estándar disponibles en cada teatro. Siempre que tenemos una idea creativa que no cabe en las maletas ni se puede conseguir *in situ* la descartamos, tras lo que habitualmente nos llega una mejor que sí cumple las condiciones. Nos parece muy importante y realista en el contexto socioeconómico en el que encontramos, por eso el diseño de producción y la dramaturgia para nosotros es un mismo bloque.

Habláis de dos etapas creativas diferenciadas, pero en *Kingdom* (2018) vuelven los performers, entran más elementos y aumenta el formato, además de que vosotros no estáis. Parece una tercera etapa.

No sé si es una nueva etapa o una subetapa, porque, aunque con *Kingdom* nos apetecía ampliar y viajábamos nueve, con *The Mountain* (2020) volvemos a ser cuatro. La vida personal también influye; Àlex y yo tenemos dos hijos cada uno de más o menos de la misma edad, por lo que estar en el espectáculo en esa época era más complicado. Ahora volvemos a hacerlo porque nos gusta. Pero sí, es cierto que hay cambios en *Kingdom* que se han mantenido en *The Mountain* y se mantendrán en el siguiente trabajo.



¿Cuáles son las influencias en vuestra poética? ¿Tenéis relación con otras compañías que trabajen con la intermedialidad? ¿Y conocéis a alguien que trabaje con propuestas similares en España?

Esta siempre es una pregunta complicada. A nosotros nos gustan las artes escénicas, pero también el cine y las artes plásticas. Al final te influyen cosas que ves que te gustan e incluso las que no te gustan, de esto último recuerdo la época de Josep Maria Flotats en el Teatre Nacional de Catalunya. Como influencias nacionales te diría Roger Bernat, Rodrigo García, Angélica Lidell y Àlex Rigola e internacionales Ostermeier, Jan Fabre y la Needcompany. Es muy interesante el trabajo de Rimini Protokoll y de los holandeses Hotel Modern, que son casi precursores. En España nos gusta y tenemos relación con gente de nuestra generación como La Tristura o El conde de Torrefiel. A nivel cinematográfico nos interesa casi todo, te puedo decir a Christopher Nolan en Hollywood, pero también cine francés independiente, del que, aunque a veces pueda no gustarnos el contenido, su trabajo con la imagen suele ser atractivo. También está el videoclip, como los trabajos de Spike Jonze. Luego, en arte plástico son muchos: la fotografía de Martin Parr, aunque parezca que no tiene nada que ver con nosotros, y también Gregory Crewdson, lo que hacen los hermanos Chapman, el videoarte de Hito Steyerl, Slinkachu... También nos influyen cosas que encontramos por YouTube o Instagram de gente que no sabes quién son o que no son artistas como tal, pero hacen cosas creativas y que molan mucho.

Utilizáis para presentar vuestros espectáculos en la web y en los dossieres textos prolijos llenos de ese humor mordaz e ironía que impregna vuestro trabajo. ¿Creéis que la comunicación con el espectador comienza ya desde ese momento?

Sí, sí, intentamos preparar los materiales sobre los espectáculos de la forma que nos gustaría a nosotros verlos. En cuanto al humor, es como una llave de acceso. Tocamos temas reales y serios, pero al meter pinceladas de humor, el espectador se relaja y es más proclive a recibir la información que



le damos. Entre nosotros, de hecho, siempre estamos bromeando. El humor tiene efectos físicos. Puedes estar viendo algo que te tiene muy concentrado, pero con el humor te relajas y ese es el momento de volver a enganchar.



Ciudad de cajas de cartón habitada por la civilización de ositos de gominola en *Katastrophe*. Fuente: srerrano.com. Autoría: Señor Serrano.

En *Katastrophe* contáis desastres naturales y artificiales a través de una pátina de ternura sobre una civilización de ositos de gominola. ¿Por qué ositos de gominola para representar a la humanidad?

Buscamos objetos que pudiesen representar al ser humano sin serlo. Los ositos de gominola tienen esa imagen pop, son de colores distintos y además se les pueden hacer muchas cosas [golpearlos, atravesarlos, derretirlos...]. Queríamos contar algo dramático y nos interesaba el contraste de hacerlo a través de algo dulce.



Luego ¿es la mayor catástrofe el ser humano?

Creo que para el ser humano su mayor drama es él mismo. Si aludimos a la causa de las muertes provocadas, el ser humano es el mayor genocida del mundo. Ni lluvias torrenciales ni terremotos generan tanta desolación y destrucción como la humanidad, que además no tiene parangón en el mundo animal ni vegetal. El ser humano tiene una cosa como de haberse despegado del resto de seres vivos. Eso es lo que tratamos en el espectáculo: cuando ves a los ositos naranjas masacrando a los blancos, los rojos y a los verdes lo entiendes perfectamente. Está todo esencializado, llevado casi hasta la caricatura, pero es todo verdad.

Una de las secuencias más complejas de *Katastrophe* es cuando salís de escena a hacer una suerte de experimento en vasos donde playas artificiales con una sombrillita se convierten en un producto negro ponzoñoso, y sobre el exterior se ve un inserto del 11-S y luego en la bajada de las escaleras os «convertís» en niños [aparecen niños sustituyendo a los performers]. Son varias secuencias enlazadas con signos y recursos muy diversos, ¿cómo se genera este tipo de construcción?

Se genera por acumulación, en el sentido de que pensábamos que hacía falta un giro porque ya entrábamos en las catástrofes humanas [—hasta entonces se retratan desastres naturales—]. Decidimos entonces desaparecer de escena, pero ¿dónde vamos? ¿cómo lo hacemos? Pensamos en hacer algo en directo, pero técnicamente era limitado, entonces nos dijimos ¿por qué no le colamos al espectador la ficción sin que se dé cuenta y cuando esté dudando se encuentre con las torres gemelas? Y de esa parte documental como terroristas pasar a la parte más poética en la que nos convertimos en niños para recuperar la inocencia y finalmente salir de nuevo a escena nosotros mismos. Queríamos que el público estuviese completamente cambiado y que nos viese de otra manera, para entonces empezar con el discurso más cruento.



Leí que *Brickman Brando Bubble Boom* (2012) partió de la idea de construir una casa en escena, ¿es así? ¿Cómo llega Brickman a la historia y cuándo se incorpora Marlon Brando para representarle?

Partimos de la casa y, como creamos por fases, van apareciendo los elementos a medida que avanzamos. Cuando hicimos la primera residencia Brando no estaba presente. Nos gustaba mucho la parábola de Brickman a lo *Ciudadano Kane* [*Citizen Kane* (1941)] de alguien que comienza siendo pobre y se convierte en un magnate que al morir busca volver al hogar. Empezamos con las miniaturas pero buscábamos también un referente cinematográfico y al ir indagando apareció alguna escena de Marlon Brando. Nos interesó que nos permitía jugar con él desde que era muy joven hasta ser muy mayor. Investigamos sobre Brando y resultó que su propia vida estaba ligada a la búsqueda de hogar, lo que es un ejemplo de cómo hay cosas que van concatenándose sin estar decididas previamente. Así acabamos viendo que Marlon Brando podía ser tan protagonista como John Brickman a través de la crisis inmobiliaria y de la casa como espectáculo.

John Brickman no deja de ser una fábula, pero el espectáculo lo presenta como si fuera real.

Así es. Es una fábula, pero su contextualización histórica es muy precisa porque está muy documentada. Podría perfectamente haber sido una figura que hubiese existido.





El performer Diego Anido replicando las acciones de Marlon Brando en *Julio César* donde el discurso es sobre los créditos hipotecarios. Fuente: srserrano.com. Autoría: Alfred Mauve.

Es muy interesante la duplicidad que genera la réplica de acciones de un performer en escena sobre otro actor en pantalla, también presente en trabajos de compañías como The Wooster Group. Sin embargo, en otros espectáculos dejáis el personaje en vídeo solo o incluso únicamente la voz en *off*. ¿En qué os basáis para optar por uno u otro recurso narrativo?

No hay una decisión impuesta, sino que depende de lo que surge en el proceso de creación. En *Katastrophe* buscábamos la simplicidad, por eso la narración es textual. También todos participamos por igual, pero en *BBBB* se distinguen un poco más los campos de cada uno: a Álex se le da mejor la parte audiovisual, a mí la dramaturgía... aunque al final todo confluye y todos participamos en todo. Nos gusta descubrir qué se nos da bien a cada uno y qué podemos hacer juntos. En *BBBB* teníamos a Diego Anido, que es muy buen performer, por ello optamos por que se simultanease con Brando. En *A House in Asia* (2014) cuando nos planteamos si queríamos un narrador o un performer vimos que nos interesaba mucho trabajar con voz en *off*, que



no habíamos utilizado antes, y volvimos a hacerlo en *Birdie* (2016), aunque prestamos a cada voz nuestros cuerpos en escena. En cambio, en *Kingdom* (2018) quisimos todo lo contrario: devolver la presencia al performer, mientras que en *The Mountain* (2020) por primera vez mezclamos voz en *off* y performer. Vamos probando todas las combinaciones hasta dar con la más oportuna. Es difícil dar un porqué, más bien son decisiones creativas tomadas a partir de lo que creemos que en el contexto dramático concreto de cada espectáculo comunica mejor al público lo que queremos contar.

***A House in Asia* (2014) comienza con Àlex manipulando un mando de consola y en pantalla la reconocible imagen de un simulador de vuelo que acaba dando con las Torres Gemelas. ¿Es un juego y está jugando de verdad?**

Es efectivamente un simulador de vuelo, pero el vídeo está grabado y las torres insertadas. Sin embargo, ves a un tipo manipulando un mando y un juego en pantalla y asumes que está jugando. Nos interesa mucho ese simulacro para decir «no te creas todo lo que te enseñan». Jugamos a eso habitualmente, siempre está la tensión entre lo que se hace de verdad y lo que no. Por eso también enseñamos cómo lo hacemos todo, para que el público sea consciente de que son efectos, no es la verdad absoluta.

La única acción performativa no estática de *A House in Asia* es el baile, ¿se trata de aliviar la narración?

Eso es. En todos nuestros espectáculos hacia los tres cuartos hay como una «limpieza», es lo mismo que el vídeo de las Torres Gemelas de *Katastrophe*, el único momento puramente audiovisual de *Brickman* o los láseres de *Birdie*. Una vez que se han abierto temas y se han sembrado metáforas, sirve para dar un poco de aire antes de recogerlo todo. Son escenas que tienen contenido dramático y sentido y allanan el camino para el descenso a los infiernos.



En *Birdie* es particularmente llamativo por hermoso y, sobre todo, rupturista, cuando ante ese tercer cuarto se apaga todo y aparecen los láseres de colores a público, que además no conectan con nada anterior.

Nos interesaba romper la cosa escénica. Hay mucho dolor, violencia y sufrimiento que no queríamos que se quedara en el escenario, por eso rompemos la frontera del escenario con el público —que no es cuarta pared, porque nosotros no la tenemos— de dos formas: en este momento por medio de los láseres, que te meten porque los tienes encima, y al final con el viento que produce el ventilador. Buscábamos algo sensorial, que el público pudiera sentir directamente.

¿El origen de *Birdie* fue la foto de la valla de Melilla de José Palazón en torno a la que se articula el espectáculo?

Totalmente.

¿En *A House in Asia* fue la propia casa de Bin Laden?

Sí, vimos un reportaje en la BBC sobre la casa de Bin Laden que nos llamó mucho la atención. De hecho, siempre hay temas de un espectáculo que se reflejan en el siguiente. A *Brickman* nos llevamos de *Katastrophe* el desastre inmobiliario que además nace de un incendio. Y en *Brickman* construíamos una casa así que la protagonista de *A House in Asia* es una casa. En torno a ella hay una pradera, que en *Birdie* transformamos en un *green* de golf.

¿Y qué os llevasteis de *Birdie* a *Kingdom*?

La primera escena de *Kingdom* tiene a los performers solos, sin vídeo. Igual que al final de *Birdie*. Es casi como si el comienzo de uno retomase el final del otro.



¿Cuál fue el punto de arranque conceptual en *Kingdom*?

Fue King Kong. Cuando pensamos cómo abordar el capitalismo apareció King Kong, como el monstruo que servía de metáfora. Fíjate que no empezó con el plátano, que en cambio es el primero de los elementos que aparece en el espectáculo y en cierto modo conduce el hilo narrativo. En esta ocasión el segundo elemento que apareció fue el primero en el espectáculo y viceversa.



El despliegue de *Garden Center Europa* con los manipuladores al fondo deshaciendo un busto de Beethoven capturado y replicado. Fuente: srserrano.com. Autoría: May Zircus.

Garden Center Europa (2019) integra vídeo y performance sobre la novena de Beethoven, ¿está en cierto modo al margen del resto de espectáculos por sus características especiales?

Es aparte, en el sentido de que no es un espectáculo teatral, pero sigue la misma lógica y sí que es muy visual. Se parece mucho a *Artefacto* y al propio viaje de la compañía, comienza con objetos y con vídeo y luego incorpora la performance. Nos gustó mucho hacerlo porque es un cambio de escala muy estimulante. Es un espectáculo muy complejo al contar con una orquesta sinfónica completa y doce performers, por eso también es más difícil de hacer y con la pandemia se ha complicado: teníamos un bolo pero



se ha caído. Pasa algo muy curioso, y es que en teatro normalmente te encuentras un público que está cien por cien de acuerdo contigo; me refiero en cuanto a los contenidos críticos. Sin embargo, en un auditorio de más de mil personas con música clásica nos encontramos con un público que en gran parte no era nuestro público antes ni va a ver teatro habitualmente. Fue alucinante la reacción del público en una división total de opiniones: gente de pie aplaudiendo como loca y otra parte llegando a los insultos. Por cosas como esa buscamos un poco cómo salir, aunque no para siempre, de los lugares del teatro contemporáneo para alcanzar a otro público a quien el mensaje quizá sí le provoca.

Esta pregunta tiene una complejidad añadida dada la situación actual. Afortunadamente habéis completado *The Mountain* y empezado a presentarlo ¿cómo ha sido llevar a cabo este proyecto en plena pandemia?

Tuvimos mucha suerte porque el confinamiento nos pilló volviendo de nuestra última residencia de creación, al punto de que yo tuve que volar a Austria para volver a Italia [donde reside], que ya estaba confinada, y cruzar la frontera a pie. Entonces la parte que nos tocaba trabajar cuando estábamos encerrados era la más fácil. De todas maneras, Àlex y yo estamos acostumbrados a funcionar así desde hace doce años y pico que trabajamos juntos. También somos una compañía que nunca ha querido invertir en inmuebles y solo usamos un despacho en un espacio de *coworking* donde trabajan Bárbara y la productora ejecutiva, Paula. Como los tres juntos en el mismo espacio hemos trabajado rarísimamente, además de que hoy en día hay muchas herramientas que te permiten trabajar a distancia que ya conocemos, esto nos encontró ya preparados. Lo difícil ha sido cuando hemos vuelto a ensayar en sala antes del estreno, porque el equipo que suele estar con nosotros contaminándose: diseñadores de vídeo, de música... en esta ocasión estaban a distancia. Pero bueno, también habían visto ya el espectáculo. Se trata de ampliar la dinámica y la perspectiva. Lo único malo



ha sido la falta de tiempo y de *feedback*; el espectáculo no ha llegado al estreno del todo como nosotros hubiéramos querido, pero ahora lo vamos a ir recobrando en los próximos meses. Ya ensayamos en bolo, no nos encerramos solo a ensayar.



Figuras de Lego que protagonizan la acción capturada en *Prometeo*. Fuente: temporada-alta.com. Autor: Señor Serrano.

No te pregunto por detalles de *The Mountain* de momento porque tendré ocasión de disfrutarlo en noviembre en Madrid. Lo siguiente es complicado pero ¿qué os depara el futuro?

Mierda [ríe]. Tenemos la agenda de bolos bastante normal hasta diciembre, pero más allá no se sabe nada porque nadie está programando. Es todo muy difícil, porque además trabajamos internacionalmente, y cada lugar tiene sus propios protocolos de seguridad. Eso sí, hemos desarrollado un proyecto, que aún no está estrenado pero tenemos ya varios bolos, sobre la mitología griega para público familiar, que tiene dos formalizaciones: una en un espacio escénico y otra online en directo, utilizando los materiales de maquetas y vídeo que nos son habituales. Se llama *Olympus* y tendrá varias partes, esta primera es *Prometeo*. Es un proyecto que en este momento nos puede permitir tener más salida.



Muchísimas gracias, Pau, por tu tiempo y el detalle en las respuestas. Ha sido un auténtico placer. Mucha suerte y mucho ánimo con todo lo que viene.

Gracias a ti, encantado.

