



El juego de los actores

Reflexión acerca de la importancia del juego escénico

en el proceso del intérprete del ejercicio escénico: SEDICIÓN

The actors' game

Reflection on about the importance of the scenic game in the process of the interpreter of the scenic exercise: SEDITION

Resumen





El presente artículo plantea la experiencia creativa y reflexión del proceso pedagógico y de investigación desarrollado en el ejercicio escénico denominado: "SEDICIÓN", cuya puesta en escena se realizó en el año académico 2017, en la clase de Actuación III, en la Escuela de Artes Escénicas, Facultad de Arte en la Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela. Una experiencia escénica de investigación fenomenológica – hermenéutica aplicada al campo educativo, orientada a la determinación del sentido del juego como forma de improvisación para la creación del personaje y la puesta en escena y su relevancia pedagógica.

Abstract

The present article raises the creative experience and reflection of the pedagogic process and of investigation developed in the so called scenic exercise: " SEDITION", whose staging was realized in the academic year 2017, in the class of Performance III, in the School of Scenic Arts, faculty of Art in the University of The Andes, Merida, Venezuela. A scenic experience of phenomenological investigation - hermeneutics applied to the educational field, faced to the determination of the sense of the game as form of improvisation for the creation of the personage and the staging and its pedagogic relevancy.

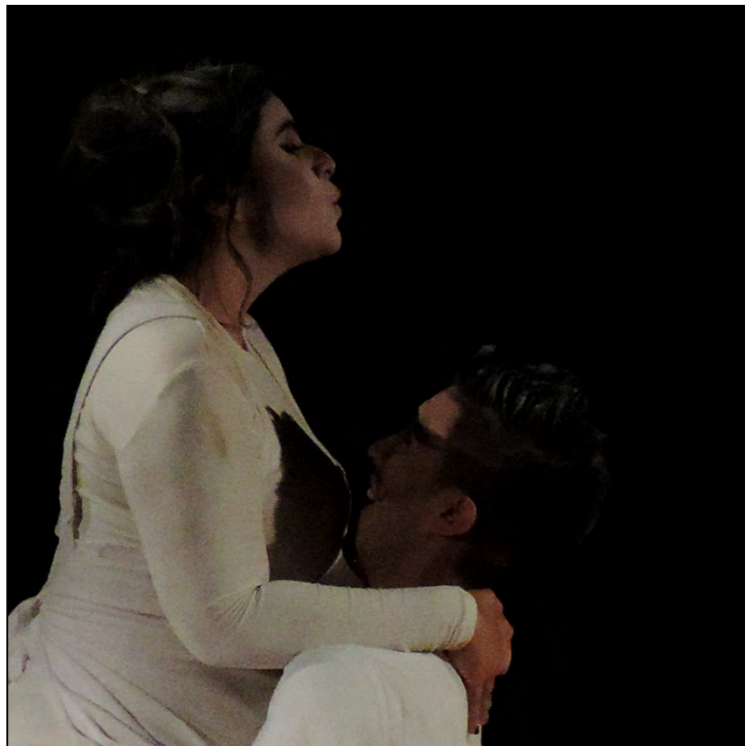
Palabras clave: Juego, juego escénico, actuación, investigación, creación del personaje.

Keywords: Game, scenic game, performance, investigation, creation of the personage.

 **Ígor Martínez**
 martinezigor1@gmail.com / igorm@ula.ve
 Profesor y Jefe del Departamento de Actuación. Escuela de Artes Escénicas.
 Facultad de Arte ULA. Ven.

Introducción

En la enseñanza de las artes escénicas “el juego” es una actividad fundamental que contribuye a que el participante tenga la oportunidad de reconocerse en un espacio escénico y de reconocer a los demás que forman parte del juego. Constituye un punto de partida para el desarrollo creativo y es la premisa inicial que conduce al intérprete actoral hacia la magia de la improvisación. Lo que deviene después de abrir la puerta al juego es impredecible como experiencia creativa, pues una sucesión de acciones y de escenas situacionales se irán desarrollando espontáneamente, posiblemente a partir de alguna premisa ofrecida o planteada previamente como una referencia de un camino a seguir, el cual no precisamente se cumplirá en su totalidad dado que en la espontaneidad del acto lúdico se presentarán escenarios previstos y no previstos.



Quizá el juego surja a partir de una fábula mínima o una especie de *canovaccio*¹ planteado como proposición para el desarrollo de una posible historia o situación escénica. Lo cierto es que este dependerá del “conocimiento” del o de los intérpretes; ese que no sólo se compone de lo que se estudia y aprende, es más bien un saber que sobrepasa los caminos que alcanzan la sensibilidad humana, una herramienta para orientar el progreso del juego.

No estamos hablando de un saber clausurado y cerrado, ni de las destrezas del uso de la regla de un oficio para poder aplicarlas sin más, sino de poseer una base de conocimientos específicos que nos ofrezca un punto de partida [...] (Mascaró, 1999, p.16).

Se trata pues de un conocimiento que forma parte del conocer del universo entero del ser humano en acción o partícipe del juego, que sobreviene de la experiencia, entiéndase de lo que se percibe a lo largo de la vida; las emociones, sentimientos, sueños, ficción, fantasía, entre otros elementos que forman parte de la existenciadel ser humano y que además complementan y ennoblecen el talento creador. Toda una demostración, como lo expresa Rivero (2016) en su artículo “El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois” acerca de lo que ocurre como: “[...] actividad natural, placentera, que facilita la adaptabilidad del hombre al entorno físico y social circundante [...]” (p.50). De allí que lo que se expresa en el juego forme parte de la memoria y la historia del individuo en acción.

El intérprete juega, pero siempre desde lo que sabe y conoce. Lo desconocido e inexplorado, tendrá que ser abordado, referenciado y hasta vivenciado, para que pueda formar parte del conocimiento en el juego escénico. En su obra: “La actualidad de lo bello” Gadamer (1991) manifiesta que “[...] lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se

puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico” [...] (p.31). Es por ello que en la representación escénica teatral, la obra indiscutiblemente debe estar fundamentada en la realidad. Aunque sea falsa, se trata de un juego que hace puente entre el arte y la realidad. Una mentira que presenta un acontecimiento que se conecta con el contexto en cada tiempo en que se vive al punto de afectar la sensibilidad del espectador haciéndolo partícipe de la situación dramática, cómplice de la experiencia debido a que se trata de un suceso que resulta puesto en escena como una verdad absoluta.

Hay un espacio en la representación dramática, que abre la puerta a un camino en que la participación afectiva del espectador es crucial para el juego que se produce en escena y es ese arrobamiento que vivencia el espectador de la obra, lo que lo lleva quizá a ser necesariamente crítico del acto representado, pero también a ser emocional, a sentir lo que siente el personaje y a identificarse con él. El espectador sabe que la representación es quimérica, tanto como cuando un niño juega ejecutando roles que reproducen su contexto social, pero lo vivencia de manera auténtica, así como cuando fue infante y se creyó su juego y lo vivió como real. Se conecta emocionalmente porque su memoria le trasluce experiencias habidas que se reconocen en la representación, por lo que se deja engullir por el juego planteado aunque la situación sea ilusoria e irreal.

**“El espectador sabe
que la representación es quimérica...”**

El proceso concluye en lo que Aristóteles (384 a.C. – 322 a.C.) planteó a través de la denominada “catarsis”, término acuñado por él mismo en su “poética” (s.f /2005) a través de la cual nos da explicación del significado del acto de reflexión e identificación que vive el ser humano una vez que presencia como espectador el hecho dramático. Lo que se plantea desde este momento es en esencia el nivel de participación social del individuo a través de la experiencia de presenciar el hecho

dramático. Sánchez (1996) en su artículo "Catarsis en la poética de Aristóteles" señala que se trata del: "[...] efecto que produce la tragedia en el alma del contemplador". (p.128). De alguna manera el ser humano ve su propia vida reflejada como espejo del que se consideró partícipe y tras la reflexión podría generar cambios en sí mismo, su entorno y destino.

Sigue siendo juego, contrariamente al planteamiento anterior, la propuesta del dramaturgo alemán Bertold Brecht (1898 – 1956), quien a través del llamado: Teatro Épico² muestra lo que él denomina como: el efecto del "distanciamiento", el cual consiste en motivar al espectador hacia una especie de desprendimiento de los moldes realistas y costumbristas en la representación teatral, propiciando en ellos la apertura hacia consideraciones que extiendan el camino hacia una diatriba o a tener una posición más crítica acerca de la obra de teatro presenciada. En pocas palabras, desprenderse de la "catarsis" aristotélica para dar paso al "distanciamiento" Brechtiano.

Brecht postula que el espectador debe darse cuenta, a través de varios artificios, de que lo presenciado es un espectáculo, es decir, de que nada del acontecer teatral es real en el estricto sentido de la palabra. Por lo tanto, la intención final no será el encuentro de la catarsis, método purificador de sentimientos en el espectador, sino el despertar de una actitud crítica frente a lo presentado. Es así como Brecht se vale de ciertas técnicas teatrales de suerte que el público despierte de su actitud pasiva, a la vez que genera una ruptura profunda con la tradición teatral dominante hasta ese momento. (López. C, 2011, p.6).

Mead (2008) expone en su obra "La filosofía del presente", que el ser humano en su condición natural, siendo un infante, entiende su mundo social a través del juego, es decir, que en este proceso vive, ejecuta y comprende roles a través de la acción de jugar porque los reproduce de su entorno adulto. Es así como comprende

los roles sociales, tanto como para que a medida que evoluciona, entienda que puede ser parte o ser crítico de esa realidad. En Brecht el “distanciamiento” propone que el individuo se desprenda de la concepción aristotélica y determine una actitud crítica ante lo presenciado, pero para poder llegar allí tendrá que haber sido parte del juego. De hecho la representación teatral, tenga el propósito que tenga, siempre estará enmarcada en el juego.

De allí la importancia del juego escénico en el trabajo del intérprete de la escena. Es allí donde radica lo relevante, significativo y fundamental del trabajo del actor y la actriz.

De la misma manera que los templos constituyen una abertura hacia otra dimensión, y posibilitan una comunicación “hacia lo alto” con el mundo de los dioses, la comunicación escénica realiza una abertura, un camino hacia realidades artísticas trascendentes, diferentes de las de la vida cotidiana.

El ámbito escénico es, durante el tiempo de la representación, el centro del mundo, el lugar donde se comunican entre sí diferentes planos. Todo lo que en él sucede durante una representación ha de tener una lectura especial, ya que en él se da siempre una dimensión más allá de lo natural, es decir, de lo sobrenatural, entendiendo este término como la ruptura de las reglas y leyes del tiempo, espacio, y causalidad del acontecer humano cotidiano de nuestras vidas. (De Santos, 2002, p. 5).

Esta mágica experiencia que se produce en la escena teatral es producto del juego establecido en la estructura dramática gestada de la dimensión del dramaturgo, la cual es digerida, interpretada y materializada en una lectura única por el director de escena, cuyos personajes cobran vida desde el mundo creativo de los actores, de allí que el intérprete actoral se someta a la recreación de ejercicios de juego dramático, no sólo para entender algo tan importante como lo es su corporeidad³, lo que representa el estar vivo dentro del juego, sino su propia existencia en la escena.

Se trata de ejercicios planteados con el propósito de generar en el actor o la actriz el establecimiento del dominio técnico necesario y los caminos expresivos para la creación del personaje en un espacio escénico de la ficción, pero con alma verdadera.

La labor del actor se limita a todo lo que debe realizar en la escena, ese es su espacio y tiempo; aquí termina todo lo que habría que decir de ella. Pero para llegar a realizar esta tarea el actor se ve obligado a por lo menos otras tres actividades: 1. La repetición: el ensayo para la construcción de figuras o siluetas de personajes y de sus acciones. 2. Su preparación física, vocal, corporal, para contar con los recursos necesarios con el fin de ejecutar la primera. 3. El estudio intelectual e imaginativo y la observación: la observación del mundo (animales, objetos y cosas), la observación de otros hombres y mujeres (con las variantes de género que se quieran), y la observación de sí mismo (Arana. 2015, p.135).

Arana (2015) nos expone entonces las dos primeras actividades que resultan necesarias para que el intérprete se encamine en un proceso formal producto de la formación instrumental del trabajo del actor, pero nos menciona una tercera actividad que resulta de interés en este análisis como lo es: "el estudio intelectual

**"la creación del personaje
en un espacio escénico de la ficción,
pero con alma verdadera"**

e imaginativo y la observación", en otras palabras, el camino de la razón y el de lo lúdico, incorporando también la observación como experiencia de aprendizaje.

Vuelve entonces la importancia del juego en el proceso de creación del personaje,

pues son estos elementos los que forman parte de la experiencia lúdica que es necesaria para que el actor esté en capacidad de representar, a través del personaje que representa y desde su existencia, la composición escénica creada por el director a partir de la invención del dramaturgo.

Otro aspecto relevante es el espacio íntimo y creativo que le corresponde al trabajo del actor, porque si bien en el escenario reproduce la realidad, el ritmo y la acción física allí contenida no funcionan precisamente como en el contexto cotidiano porque estará sometido a un estado de alteración que ciertamente Dubatti (2010) en su "Filosofía del teatro" denomina: "cuerpo afectado".

Las acciones que se realizan con este cuerpo afectado construyen la escena, espacio donde los materiales son reeaborados [...] Los objetos de la vida cotidiana ya no son esos objetos: una silla puede transformarse en un caballo o un corriente abrecartas ahora es la daga con la que Edipo ha de sacarse los ojos; los entes poéticos provenientes de otras artes también toman otra dimensión: la Quinta sinfonía de Beethoven ya no es sólo eso, sino que además es la marcha fúnebre para un personaje, o el Guernica de Picasso se convierte en las paredes de un departamento que enmarca la acción de unos personajes. (Cantú, 2017, p.2).

Por más que el actor luche por naturalizar la acción física, siempre está en el contexto de la escena y no de la realidad cotidiana, por lo que hay una reelaboración de la acción, pero si lo suficientemente auténtica para convertir la escena en un juego verdadero y genuino para el espectador, tanto como para que se identifique con lo que ocurre frente a sus ojos aun siendo consciente de que el acontecimiento es una escena teatral, una ficción.

Estas reflexiones que he venido desarrollando como introducción del presente artículo, representan el punto de partida acerca de los aspectos pedagógicos y artísticos que enmarcaron la experiencia del desarrollo del ejercicio escénico denominado: "SEDICIÓN" cuya puesta en escena se realizó en el año académico 2017, en la cátedra Actuación III, en la Escuela de Artes Escénicas, Facultad de Arte en la Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela. Una experiencia escénica de investigación fenomenológica - hermenéutica aplicada al campo educativo, orientada a la determinación del sentido del juego como forma de improvisación para la creación del personaje y la puesta en escena y su relevancia pedagógica.

La consideración fenomenológica de la investigación para ese momento se estableció a partir del planteamiento de que se vive una práctica escénica como fenómeno y que será la experiencia creativa de esta la que irá reflejando una serie de hallazgos que se analizarán e interpretarán para efectos de obtener resultados que concebirán las reflexiones acerca del proceso. El camino de la hermenéutica se enmarcó en el análisis de los hallazgos, en un proceso en el que se examinó y se dedujo lo derivado de la práctica para obtener el resultado.

“...a partir de la idea del escenario concebido en espacio vacío.”

El método o diseño de esta investigación se orientó a partir de un esquema de trabajo en el que se consideraron los siguientes aspectos: propuesta; punto de partida, diseño del plan de acción y puesta en marcha del mismo; el cual contempló la revisión bibliográfica sobre algunas premisas, criterios e indicadores en base a los ámbitos establecidos y la discusión en cada sesión de trabajo acerca de lo que hicimos y con qué nos quedamos de la experiencia, luego la sistematización de lo vivenciado, para finalmente encarar las reflexiones del proceso.

La propuesta, el punto de partida

En “Sedición” se propone a 15 estudiantes –actores, realizar una creación colectiva cuya dramaturgia escénica y conformación de personajes partiera de la premisa de una fábula mínima. Todo ello a partir de la idea del escenario concebido en espacio vacío. De tal manera que debían, desde sí mismos, recrear los colores, formas y volúmenes, que les posibilitaran dibujar un universo sensorial en el que pudieran dar vida a sus personajes y a la historia a través de una representación escénica. Para ello se traza como objetivo inicial, que como intérpretes, generen espacios de juego que les permita contar el cuento sin dejar a un lado la expresión de sus emociones a través de su corporeidad. Sin escenografía, utilería, elementos de vestuario ni artificios de qué

apoyarse. Jugar a partir de la fábula, desde sí mismos y con sus partenaires indagar acerca del establecimiento del rol a ejercer y la relación que se establece a partir del trabajo con el otro.

La fábula mínima planteaba lo siguiente:

Má, Pá y sus cinco hijos están consternados; una de sus hijas, la menor de todos ha sido llevada sin autorización de sus padres a vivir en el palacio de la Reina Orgami. Para ellos la chica fue raptada y esto es un insulto a la familia. Están abrumados, hay gran algarabía. Entre tanto, la Reina Orgami, que desconocía que la chica había huido por voluntad propia y por amor a su hijo Aristos, está muy molesta porque se trata de una plebeya y su familia ramplona de seguro organizará un levantamiento en contra de su autoridad. Una lucha se entabla entre ambos bandos hasta que los enamorados finalmente logran convencerlos de que será imposible separarlos.

Los participantes decidieron junto al profesor – director de la experiencia subdividir la fábula en tres actos los que en conjunto se les denominó: “Sedición”; título acordado e vista de que la fábula mínima planteaba un especie de levantamiento en contra de la autoridad de un líder. Cada acto tendría una premisa de abordaje distinta para el desarrollo del juego escénico establecida por el director investigador. En el primer acto, el cual se denominó: “la órbita de los mudos”, el juego se orientaría hacia la idea de que el cuerpo tiene el papel protagónico, aquí los intérpretes generarían propósitos para darle sentido a sus acciones; por lo que resultaría fundamental la improvisación, desde lo individual, hacia el establecimiento de las relaciones con el partenaire. Los caracteres o arquetipos que se debían utilizar se basarían en estereotipos muy específicos de la comedia del arte; Dottore, Pantaleone, Colombina, Il Capitano, Brighella, entre otros, los cuales debían ir acompañados de determinadas características que se abrigarían en gestos a través de los cuales lograrían establecer su comunicación. A partir de allí, cada intérprete generaría sus propias acciones y lenguaje.

En el segundo acto, denominado: "la órbita de shibrish"⁴ la propuesta se orientó hacia la libre improvisación, fundamentada en los logros obtenidos del primer acto, estableciendo una serie de juegos que generaran espacios para la construcción de diálogos no claros pero con sentido. Es decir, una forma precisa en la que el intérprete se viera obligado a expresarse con la naturalidad de la palabra inentendible. El intérprete debía construir un discurso con palabras que tuvieran la medida y el peso de las reales y en la que la consecutividad del ejercicio generara un ambiente en el que todos hablaran el mismo idioma, con los mismos matices y entonaciones que le diera fluidez y credibilidad al discurso.

El tercer acto, llamado "la órbita de la palabra": se planteó improvisar, para generar un discurso de voz hablada impulsada por la organicidad del intérprete en una situación dramática que fuera construida como parte de la corporeidad de un personaje. En esta fase de trabajo el intérprete debía orientar su enfoque de trabajo consigo mismo, con el otro, con la escena y entender todos los flancos; el propósito de la escena y del personaje, hasta liberar el disfrute, el deleite de la interpretación del personaje.

Diseño de plan de acción

Planteada la propuesta se procedió a realizar el plan de acción. Lo primero que se estableció fue el cronograma de trabajo. El mismo inició con un introductorio teórico de 15 horas de clase acerca de la importancia del juego escénico; desde la mirada filosófica hasta la interpretación escénica. Estudio de la comedia del arte; momento histórico, los personajes, la máscara, estilo interpretativo, valores temáticos y estéticos y lecturas interpretativas desde la naturaleza de lo trágico y la naturalidad de lo cómico. Luego se planteó que el laboratorio de juego de cada órbita se desarrollaría en sesiones de trabajo de 10 horas semanales durante tres meses para un total de nueve meses de trabajo. Cada fase sería registrada a través de un diario de investigador

en donde se describiría lo observado y las apreciaciones sobre la experiencia de cada participante a través de entrevistas y discusión grupal cuya premisa para cada participante fue comentar acerca de lo que se hizo en la sesión de trabajo, los logros obtenidos, las debilidades reconocidas y con qué se quedan lo planteado para el desarrollo del trabajo de puesta en escena.

El proceso que continuó en el plan de acción fue la sistematización de la información y la interpretación de la misma. En esta fase de trabajo se organizó lo obtenido de cada sesión y se fue elaborando el discurso que describió lo ocurrido en cada una de las órbitas; tanto los logros como todo aquello que faltó por alcanzar. Esta fase reflexiva contribuyó al propósito pedagógico de la materia, no sólo el profesor investigador hizo el registro, sino que cada participante elaboró su propia memoria o crónica de trabajo, tanto el recorrido técnico como el reflexivo de la experiencia, pues la misma constituyó parte de su evaluación.

Sedición. El proceso y las reflexiones

Sobre la órbita de los mudos.

Randall Listerman en su artículo: "La comedia del Arte; fuente técnica y artística en la dramaturgia de Lope de Rueda" (2016), nos expresa la importancia de la improvisación física, la conciencia del aporte de los sentidos en el intérprete canalizada y orientada, hacia la expresividad de la máscara. Es esta la premisa para llevar adelante nuestro propósito de generar una especie de "dramaturgia especial" sustentada en tan sólo escenas situacionales como puerta que se abre al juego, una especie de entrada a un ruedo en el que el intérprete no tiene diálogos para decir, sino premisas para contar la historia, un espacio en donde se sabe lo que hay que contar pero se desconoce cómo se contará... porque sólo se vive, en la improvisación.

La escena situacional a construir en "La órbita de los mudos" fue la siguiente:

Má, Pá y sus cinco hijos están consternados; una de sus hijas, la menor de todos ha sido llevada sin autorización de sus padres a vivir en el palacio de la Reina Orgami. Para ellos la chica fue raptada y esto es un insulto a la familia. Están abrumados, hay gran algarabía.

En esta primera fase, el juego abrió un mundo en donde la palabra estuvo ausente. Cuando no hay palabra el cuerpo tiende a gritar en el silencio, los gestos se hacen mucho más grandes en la lucha por ser entendido, esto trajo como consecuencia que varios códigos de comunicación estuviesen resumidos en un mínimo de gestos por la inexistencia de detalles, por lo que la improvisación debió orientarse hacia la construcción de estos detalles que resultaban necesarios para que este proceso de grandes gestos, poco a poco se fuera difuminando en la medida en que cada referencia le iba dando riqueza a la expresividad.

Como principio técnico cada intérprete inició el juego a partir de una contracción abdominal, en este principio el participante, parado con la planta de los pies bien fijas al suelo y dispuestos paralelamente, abiertos a nivel de los hombros, se sienta sobre su propio cuerpo sin levantar los talones del piso, la columna que inicialmente estará en línea recta y relajada, impulsará al coxis a través de un hilo imaginario que lo retiene sujeto al suelo por lo que habrá un leve giro de la cadera hacia adelante, elevando entonces la zona de la ingle hacia arriba para ofrecer el cuerpo a la libertad del salto y el equilibrio. El intérprete debió entender que no se trataba de una mera coordinación de partes para disponer un efecto creativo, sino más bien de realizar una composición artístico - corporal donde todas las partes se convierten en una unidad, sincera, orgánica, dispuesta para el hecho creativo y abierta a la improvisación.

Cuando ya se comprendió este principio de la posición, el inicio del camino transitó hacia el trabajo expresivo de las manos, por lo que cada intérprete debió reconocer en cada movimiento una posibilidad expresiva. Fue entonces la hora de hacer que

las manos hablaran, por lo que cada parte que compone la mano: dedos, nudillos, dorso, muñeca, palma en cada sesión se fue haciendo reconocida e incorporada a la voluntad del intérprete, lo que significó que cada movimiento que concluía en un gesto, tenía que ser atravesado por tiempos, ritmos y secuencias, para luego dar paso a la incorporación de antebrazos, codos brazos y hombros hasta llegar a la cabeza para que esta última vibrara en intenciones y expresividad.

Otro tanto ocurrió con los pies. Los participantes reconocieron e indagaron en distintos movimientos, en las posibilidades que les ofrecía el empeine en el estiramiento y la expresividad de sus dedos y formas de apoyo de la planta. Se abrieron entonces desplazamientos que iban abriendo posibilidades expresivas en las piernas, caderas y torso, todo ello en diferentes tiempos y cambios de dirección. Esta energía que iba y venía con gran intensidad desde las manos y desde los pies, fue subiendo con el propósito de dar cimiento a la cadera y dominar enteramente la columna, pieza fundamental para determinar el carácter del personaje de la comedia. Hacia ese objetivo se concentró el carácter interpretativo de cada personaje.

Ocurrido este proceso los participantes comenzaron a generar propósitos y a darle sentido a todo lo que hacían dentro del juego; la improvisación desde lo individual, al establecimiento de relaciones con el partner. Los caracteres o arquetipos en la comedia son estereotipos muy específicos que van acompañados de determinadas características que se abrigan en gestos y todos estos modelos son parte del juego, del ritual de la comedia a través del cual el intérprete debe comunicarse. A partir de allí, cada cuerpo tradujo el estereotipo de manera distinta por lo que generó espontáneamente sus propias acciones y lenguaje.

Sin embargo determinamos como principal debilidad, una vez construida la puesta en escena de la primera órbita, que se evidenció en el trabajo con el compañero, que no se habían establecido verdaderas alianzas en el trabajo de la escucha, por lo que se percibió en algunos casos trabajos actorales más individuales

donde no habían claros desarrollo de comunicación con el partener, posición que resultaba egoísta porque el gesto del otro podía traer consigo una propuesta para establecer nuevas formas de comunicación.

Se fueron evidenciando entonces falta de logros en la conexión con la mirada, en el tacto, en la respiración, a través del olfato, de la musicalidad del movimiento que el compañero ofrecía para abrir la posibilidad de contagiarse de ellos convidando así los movimientos propios. Quizá el factor tiempo sólo permitió que los intérpretes elaboraran un discurso personalísimo en el que lograron establecer un diálogo, lógico o ilógico según lo pedía la propuesta la cual posibilitó una relación grupal que indiscutiblemente ofreció una experiencia única e irrepetible en el proceso creativo.

“...La comedia se centra más en el actor que en el director...”

Sobre la órbita del Shibrish

La escena situacional a construir en “La órbita del shibrish” fue la siguiente:

Entre tanto, la Reina Orgami, que desconocía que la chica había huido por voluntad propia y por amor a su hijo Aristos, está muy molesta porque se trata de una plebeya y su familia ramplona de seguro organizará un levantamiento en contra de su autoridad.

Esta segunda fase improvisando a partir del “shibrish”, generó espacios para la construcción de diálogos no comprensibles que llegaron a tener sentido. El proceso fue determinando una forma clara de que cada intérprete se obligara a comprender lo que tenía que decir al punto de poder expresarlo con la naturalidad de la palabra entendible. No fue para los participantes un trabajo fácil, pues el propósito era que construyeran un discurso con frases tan extensas como las reales.

Por otra parte esa doble función de aplicar el lenguaje y gesto en la improvisación, trajo consigo inconvenientes de excesiva gesticulación, por lo que resultaba necesario que los jóvenes intérpretes establecieran un mayor compromiso con el ejercicio para hacerlo posible, pero tras la debilidad de la ausencia de tiempo suficiente y por otra parte la falta de disciplina y compromiso para el ensayo, en determinados momentos de la escena cuando se hablaba en shibrish, los intérpretes tendían a ser mucho más exagerados y para que el otro los entendiera, se veían obligados a gesticular mucho más.

En la representación de la comedia el centro es el actor, el peso, la frondosidad, la singularidad del cuerpo del comediante son importantes. La comedia se centra más en el actor que en el director, pues su arma para el terreno de juego es su cuerpo, un espacio de corporeidad en donde el intérprete puede soñar e imaginar porque en la improvisación el actor se encuentra con las pasiones del ser humano llevadas hasta sus últimas consecuencias. Sus personajes, se dejan llevar por sus deseos, pero expresados en lo absurdo de sus comportamientos. Lo rescatable de este proceso es que se generaron en los estudiantes espacios para la reflexión y pudieron conversar acerca de lo que vimos y lo que aprendimos, determinando también con qué nos debíamos quedar de esta órbita.

En la comedia la palabra, comprensible o no, no puede instalarse si la acción del cuerpo no existe; el gesto, la actitud, la acción y palabra se encuentran unidos porque son parte fundamental del lenguaje corporal del actor. El cuerpo en la comedia se agranda, se hace enorme y al mismo tiempo simplificado hasta el punto de llegar a lo fantástico. El cuerpo que es comedia es todo un espectáculo de color, de contrastes gestuales en el que se encuentran y aglutinan la música, la danza y la acrobacia, la palabra, la improvisación, la pantomima, el melodrama, la tragedia y la comedia, convirtiendo al intérprete, al dueño del cuerpo, en un teatro total. Un teatro que representa el pasado pero también el presente.

Sobre la órbita de la palabra

La escena situacional a construir en “La órbita del shibrish” fue la siguiente:

Una lucha se entabla entre ambos bandos hasta que los enamorados finalmente logran convencerlos de que será imposible separarlos.

Esta órbita se llevó adelante tomando en cuenta todos los logros obtenidos en los actos primeros. La premisa para su desarrollo fue improvisar las situaciones planteadas en torno a las luchas que se entablan en la escena y elaborar un libreto que contara estos acontecimientos hasta llegar al desenlace. Este trabajo que parecía ser muy complicado resultó algo sencillo, pues los intérpretes se iban quedando con lo mejor de sus improvisaciones para ir desarrollando su dramaturgia hasta la elaboración de un libreto en el que escribieron sus diálogos que iban contando justo lo que estaba expresado en la pequeña fábula. Una vez elaborado el libreto, iniciaron los ensayos necesarios para montar la escena, siempre abiertos a que deberían tener espacios de improvisación.

[...] la corporeidad atraviesa la materialidad de los textos, la estructuración de la imagen inconsciente del cuerpo y de interpretar una matriz de ideas, por lo que el cuerpo debe tener una alta conciencia corporal, teniendo en cuenta la estructura y sus componentes (Le Bretón, 1990, p.2).

La órbita de la palabra tuvo espacios muy significativos, pero también algunas debilidades, porque si bien los participantes tuvieron la comodidad de escribir y hacer uso de la palabra que conocen, que dominan y entienden, tuvieron que enfrentar una lucha tremenda por darle sentido, autenticidad y verdad a esa palabra. Orientar la creación del personaje a partir de una corporeidad auténtica, sin ningún artificio puesto que el proceso se gestó en un espacio vacío representó un verdadero reto para los

estudiantes intérpretes, por lo que hubo logros considerables en cuanto al carácter, la gestualidad y muchos espacios de relación y trabajos en coro que requirieron de mucho esfuerzo físico y emocional para lograr la precisión coreográfica requerida.

El verdadero aprendizaje estuvo en la indagación, el ejercicio, la disciplina y persistencia para llevarlo adelante, en el registro de la crónica que acompañaba la reflexión, reconociendo vivamente los logros y la determinación de las debilidades por vencer; La falta de un entrenamiento constante sobre nuestras herramientas de trabajo que son el cuerpo y la voz y la vivencia de lo que significa la corporeidad.

Conclusiones

El estudio de la interpretación actoral y la puesta en escena es definitivamente muy amplio. En el camino de la formación del intérprete es fundamental abrir los espacios pedagógicos hacia procesos de investigación que contribuyan a que el estudiante de actuación visualice y entienda el oficio del actor como un espacio para la creación desde la indagación sobre sí mismo, su relación con el otro en la escena y su objeto de estudio creativo que es el personaje. Esta experiencia en particular se orientó a que los estudiantes participantes de la experiencia entendieran la importancia del juego como forma de improvisación para la creación del personaje y la puesta en escena y trajo reflexiones en las que, no sólo los estudiantes, sino el docente investigador, concienciaron acerca de la importancia de la corporeidad del intérprete en el proceso de la construcción del personaje y de la creación colectiva como espacio para la libre para la creación de la escena.

Es el juego una dimensión para aprender, reproducir espacios de ficción y realidad, reconocernos como seres sociales y relacionarnos con los demás, identificarnos como seres creadores y comunicadores y es también un espacio que nos encamina a transformar la realidad con miras a comprender y mejorar las condiciones

de nuestro contexto. Fue así como se orientó la investigación, con el interés de que los estudiantes intérpretes de esta experiencia pudieran darse un espacio para estudiar y entender, desde la mirada de pensadores de la historia y del arte como Gadamer, Dewey, Dubatty, De Santos, entre otros, la idea del juego como una función básica del ser humano para el desarrollo de su cultura y conocimiento, así como también su relevancia en la comprensión de los elementos que intervienen en la escena y los procesos para la creación del personaje, orientados bajo una directriz fenomenológica – hermenéutica en la que hubiese libertad de plantear un proceso de estudio particularísimo de la vivencia de la clase.

En el caso de la investigación aplicada al campo educativo, el interés se orienta a la determinación del sentido y la importancia pedagógica de los fenómenos educativos vividos cotidianamente. Del mismo modo, es esencial para el investigador comprender, por ejemplo, la idea FH de la naturaleza del conocimiento -pedagógico, en este caso - y su vinculación con la práctica (Van Manen, 2003, p.48).

De allí la iniciativa de desarrollar una experiencia de investigación fenomenológica – hermenéutica, a partir del planteamiento de vivenciar una práctica escénica como fenómeno de experiencia creativa que en su transcurrir fue reflejando una serie de hallazgos que posibilitaron obtener resultados que generaron reflexiones acerca del proceso.

En este camino de investigación orientado a la relevancia del juego en el proceso del intérprete del ejercicio escénico: SEDICIÓN, el gesto, la actitud, la acción, el lenguaje y la palabra, llegaron a encontrarse unidos en los espacios donde hubo mayor compromiso por alcanzar un verdadero lenguaje corporal del intérprete. Por lo que los cuerpos en esos momentos se agrandaban, se hacían enormes y al mismo tiempo se simplificaban hasta

el punto de llegar a lo sencillo, pero también expresivo. Se generaron espacios de color, de contrastes gestuales en el que se improvisó con la música, la danza, la acrobacia, la palabra, la pantomima, el melodrama, la tragedia y la comedia. Siempre con el propósito de que los estudiantes comprendieran que el intérprete debe entender su corporeidad, desarrollarla y ponerla al servicio del juego escénico.

1 El canovaccio significa la trama o esquema de la acción teatral, se emplea el mismo concepto canevá (palabra de origen francés) que significa el tapiz realizado con punto cruz. La traducción al español sería “cañamazo”, así denominado el tejido con hilo rústico para hacer tapices. Este concepto es simbólico, ya que en la comedia la trama se construye con mecanismos de constantes cruces de sus personajes en la escena. (Moreira. 2016, p.63).

2 El Teatro épico recibe también el nombre de Teatro Dialéctico o Teatro Político, se trata del tipo de teatro que surgió a principios del siglo XX, intrínsecamente ligado al director alemán Bertolt Brecht y su efecto del distanciamiento.

3 Según Cubas. G, y Santagada.M, (2010) en su artículo: “la corporeidad del actor: simulacro, contagio o creación” se trata de: la concreción propia, identificante e identificadora, de la presencia corporal del ser humano en su mundo, que constantemente, se ve constreñida al uso y al trabajo con símbolos” (p.3).

4 Pedro Lipcovich (2008) Diario Página 12 “El idioma que todos entienden”: Lenguaje que el intérprete clown israelita Alejandro Gruber, define como un término que en hebreo alude a un dialecto desconocido que no se puede entender. Según Gruber la existencia y necesidad de este idioma se probó “en hospitales de Israel, al trabajar con pacientes árabes o etíopes que no hablaban hebreo. Entonces, hablaron un shibrish, hecho de palabras que en sí mismas no tienen significado pero que se pronuncian con la entonación propia del idioma del paciente”.

Referencias bibliográficas

- Alonso, De S. (2002) El texto teatral: estructura y representación. *Revista las puertas del drama. N° 10*. Recuperado de <http://www.aat.es/pdfs/drama10.pdf>
- _____ (1999) *La escritura dramática*. Segunda edición. Madrid, España, Editorial Castalia S.A.
- Arana, T, (2015). La hermenéutica del actor o la labor del actor sobre sí mismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas Vol. 6*. pp. 134 – 143. Recuperado de http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/5133/1/AranaThamer_2012_HermeneuticaActor.pdf
- Aristóteles. (s.f /2005) *La poética*. Madrid. España. Alianza Editorial Madrid.
- Dubatti, J. (2010). *Cuerpo poético y función ontológica*. Filosofía del teatro 2. Buenos Aires: Atuel.
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, España. Ediciones Paidós.
- Listerman, R. (2016). *La commedia dell'arte fuente técnica y artística en la dramaturgia de Lope de Rueda*. Alicante, España: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Le Bretón, David (1990). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- López, C. (2011). *Brecht de cara a Aristóteles. Distanciamiento versus catarsis*. Universidad del Valle, Facultad de Humanidades, Licenciatura en Filosofía Cali, Colombia. Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/9557/1/CB-0450355-LF.pdf>
- Mascaró, P. (2001). *Teatro el arte de la enseñanza*. España: Editorial Ñaque.
- Mead, G. (2008). *La filosofía del presente*. Madrid, España. Editorial Centro de Investigaciones Sociológicas.

- Moreira, C. (2016). *La commedia dell'arte, un teatro de artesanos, guiños y guiones dell'arte para el actor*. Madrid, España. Buenos Aires, Argentina: INTeatro, editorial del Instituto Nacional del Teatro.
- Pérez, G. (2010). *La corporeidad del actor: ¿simulacro, contagio o creación?* VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Recuperado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.5674/ev.5674.pdf
- Pérez, G. y Santagada, M. (2010). *La corporeidad del actor ¿Simulacro, contagio o creación?* VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata. Argentina.
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia* 56. Universidad Nacional de Río Cuarto. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>
- Sánchez, Á. (1996). «Catarsis» en la Poética de Aristóteles. *Revistas Científicas Complutenses. Nª 13*. Universidad Complutense. Madrid. España. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ASHF/article/download/ASHF9696120127A/4994>
- Toscano, M. (2017). La dramaturgia escénica. Mundo, finitud y símbolo: conceptos para una ontología de la puesta en escena *Revista Telón de Fondo /26*. Recuperado de revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/telondefondo/article/viewFile/3973/3549
- Van Manen, M. (2003). *Investigación Educativa y Experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y de la sensibilidad*. Barcelona, España: Idea Books.

Como citar este artículo:

Martínez, I. (2019). El juego de los actores: Reflexión acerca de la importancia del juego escénico en el proceso del intérprete del ejercicio escénico: SEDICIÓN. *La A de Arte*, 2(3), 48-72 pp.
Recuperado de erevistas.saber.ula.ve/laAdearte



Esta obra está bajo licencia internacional

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0.

Los autores conservan los derechos de autor y garantizan a la revista el derecho de ser la primera publicación del trabajo. Se utiliza una Licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial que permite a otros compartir el trabajo con el reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista, sin propósitos comerciales.

Esta versión digital de la revista **La A de Arte**, se realizó cumpliendo con los criterios y lineamientos establecidos para la edición electrónica en el año 2019.

Publicada en el Repositorio Institucional SaberULA.

Universidad de Los Andes – Venezuela.

www.saber.ula.ve

info@saber.ula.ve