



Universidad de Chile

Facultad de Artes

Departamento de Teatro

**DE LA IMPROVISACIÓN A LA MÁSCARA: UN TALLER A PARTIR DEL  
JUEGO**

**Análisis de las estrategias de aprendizaje entregadas por Ariane  
Mnouchkine en Escuela Nómada**

---

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE ACTRIZ

CAROLINA DÍAZ MARTÍNEZ

CAMILA PÉREZ RAMÍREZ

Profesor Guía: Mauricio Barría Jara.

**Diciembre, 2017**

*La gente puede cambiar el mundo y el teatro puede cambiar a alguien en esta sala. Si esta noche el espectáculo emociona a alguien y lo limpia de su resignación o desencanto y lo entusiasma de nuevo... eso cambia el mundo.*

*Ariane Mnouchkine.-*

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos agradecer a todos los que fueron parte de esta experiencia

**ESCUELA NÓMADE.**

Principalmente a Ariane Mnouchkine por su amor y coraje por su oficio.

A cada uno de los actores del Théâtre du Soleil.

A las 250 personas que compartimos este bello aprendizaje.

A los 10 músicos clásicos que inspiraron las visiones  
y llenaron de imágenes los primeros días del taller.

A FITAM por la bella alianza con la troupe  
y por facilitarnos el material audiovisual para completar nuestra investigación,  
especialmente a Alfonso Arenas y Paula Echeñique.

A nuestros amigos y compañeros que nos acompañaron en este camino.

A Gonzalo Dalgarrando por mostrarnos un nuevo campo teórico.

A Constanza Blanco investigadora aliada.

A nuestras familias que están siempre presentes.

Y finalmente a Mauricio Barría por guiar y encausar esta investigación.

## **AGRADECIMIENTOS PERSONALES**

A mis hermanas  
Con quienes aprendí a jugar.  
A mis padres, mi tierra.

*Carolina Díaz Martínez.*

## AGRADECIMIENTOS PERSONALES

Quiero agradecer especialmente a mis padres Luis Pérez y Patricia Ramírez por su lucha y apoyo incondicional y por sobre todo por darme las alas para volar.

A mi hermana Sabrina Pérez por ser mi ejemplo.

A Macarena Pérez por su gran disposición para ayudarnos en la redacción de esta memoria.

*Camila Pérez Ramírez.*

## TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN.....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>15</b>
<b>EL JUEGO.....</b>	<b>15</b>
<b>I.1 APROXIMACIONES A LA DEFINICIÓN DE JUEGO.....</b>	<b>15</b>
I.1.a    Johan Huizinga: el hombre que juega o el Homo Ludens.....	<b>19</b>
I.1.b    Roger Caillois y la clasificación de los juegos: Agon, Alea, Mimicry, Ilinix.....	<b>25</b>
I. 1.c    Cristóbal Holzapfel: El fundamento sin fundamento .....	<b>33</b>
I. 1.d    Mihaly Csikszentmihalyi: El juego y flujo.....	<b>37</b>
I. 1.e    Hans-Georg Gadamer: El juego o la experiencia del arte.....	<b>41</b>
I. 1.f    Síntesis de la categoría de Juego.....	<b>51</b>
<b>I.2 EL JUEGO DE LA IMPROVISACIÓN: APARICIÓN DEL CONCEPTO EN EL TEATRO.....</b>	<b>54</b>
I. 2.a    La improvisación como llave maestra de la creatividad.....	<b>56</b>
I. 2.b    La improvisación en el teatro: Una práctica para el entrenamiento del actor.....	<b>61</b>
I.2.c    La improvisación con máscaras: Una tradición de la escuela francesa.....	<b>70</b>

I.2.c.i	Máscara Neutra.....	<b>72</b>
I.2.c.ii	Comedia Dell ‘Arte.....	<b>77</b>
I.2.c. iii	Máscara Balinesa.....	<b>81</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>		<b>89</b>
<b>EL JUEGO LLAMADO “ESCUELA NÓMADE” .....</b>		<b>89</b>
<b>II.1 ANTECEDENTES DEL TALLER DE FORMACIÓN DE ACTORES</b>		
<b>“ESCUELA NÓMADE” .....</b>		<b>90</b>
II.1.a La directora Ariane Mnouchkine.....		<b>91</b>
II.1.b Formación de su compañía profesional: El Théâtre du Soleil.....		<b>94</b>
II.1.c Formación de actores: la educación de las nuevas generaciones.....		<b>97</b>
<b>II.2 ESCUELA NÓMADE: UNA PROPUESTA DE JUEGO.....</b>		<b>99</b>
II.2.a Las reglas del juego.....		<b>102</b>
II.2.b Propuesta de Juego en tres etapas: Coro, Improvisación, Máscaras.....		<b>115</b>
II.2.b.i Primera etapa de juego: El Coro (Día 1-4) .....		<b>118</b>
II.2.c.ii Segunda etapa de juego: Improvisación (Día 4-13) .....		<b>130</b>
II.2.b.iii Tercera etapa de juego: Máscaras (Día 13-20) .....		<b>152</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>181</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>		<b>200</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA IMPRESA.....</b>		<b>200</b>

BIBLIOGRAFÍA DIGITAL.....	<b>202</b>
FILMOGRAFÍA.....	<b>204</b>



## RESUMEN

La presente memoria pretende generar un registro escrito de la **experiencia práctica** del taller “Escuela Nómada” y un análisis de las **estrategias de aprendizaje** que desarrolla la directora Ariane Mnouchkine dentro de esta instancia, resultado de su trabajo creativo y pedagógico con el Théâtre du Soleil por más de 50 años. Este registro es posible a partir de la definición del **concepto de juego** que nos entregará los conceptos y definiciones necesarias para poder abordar los tres ejercicios fundamentales que constituyeron esta experiencia.

El primer capítulo se construye a partir de una investigación teórica y tiene el propósito de extender una mirada general de la categoría de juego y su aplicación, desde determinados autores en los campos de la antropología, sociología, filosofía y psicología, para luego entrar en un lenguaje técnico teatral, identificando la práctica de improvisación en el arte como un juego y luego desde los estudios teatrales refiriendo a distintas escuelas para actores que utilizan esta práctica como base de su pedagogía. Esta última parte del marco teórico se construye en relación a directores que desarrollan bases para la **formación de actores desde el juego de la improvisación** que incluye el trabajo con máscaras.

Posterior a esto, en el segundo capítulo revisaremos brevemente la biografía de la directora Ariane Mnouchkine, sus inicios en teatro, el inicio de su compañía y luego las instancias formativas que se generan a partir del interés que despiertan los procesos creativos de sus espectáculos. Finalmente, seremos capaces de entender el origen de “Escuela Nómade” y su paso por Chile, asociando el desarrollo del taller como una propuesta de juego. Este juego, por efectos de análisis metodológico, se dividió en **tres etapas** que evolucionan desde el coro, la improvisación y finalmente la utilización de máscaras, sostenidas a partir de **dos reglas** fundamentales: la primera es “aprender a partir del otro” y la segunda es “respetar la escena como un Espacio Sagrado”, con **un objetivo** final que se definió como “muscular la imaginación”.

El análisis de esta experiencia práctica apoyada por una investigación teórica busca generar un material de estudio que permanezca como **registro** de este evento sucedido en Junio-Julio del 2015, y que reunió a la destacada directora de teatro contemporáneo y a diez de los integrantes del Théâtre du Soleil junto a 250 creadores, aficionados y apasionados por el teatro de todo Latinoamérica que pudieron compartir un momento de teatro desde su visión. Pretendemos también, a través de esta, realizar un **aporte al campo de investigación teatral con conceptos específicos que fueron aplicados durante el taller**, intentando mantener una visión fiel a lo que quiso transmitirnos

la directora, sin pasar por alto el carácter subjetivo que conlleva la naturaleza de este tipo de investigaciones.

Palabras claves: Juego, Improvisación, Máscaras, Comedia dell'Arte, Teatro  
Balinés, Ariane Mnouchkine, Escuela Nómada 2015.

## INTRODUCCIÓN

En Junio-Julio del 2015 en Santiago de Chile se realiza la primera “Escuela Nómada”, un taller guiado y realizado por la directora Ariane Mnouchkine y miembros de la compañía Théâtre du Soleil cuyo objetivo era aportar a la formación de artistas y de nuevas audiencias para ampliar la cultura popular y el sentido comunitario del teatro. En esta actividad gratuita participaron alrededor de 250 personas y se realizó desde 29 de junio al 24 de julio del 2015 -con clases regulares de lunes a viernes de 9am a 6pm- con un total de 120 horas de trabajo. Del proceso participaron personas de todo Chile, Perú, Bolivia, Brasil, Argentina, Uruguay y España, personas interesadas o dedicadas al teatro, provenientes del mundo de la danza, circo, actuación y también otras áreas humanistas como las artes visuales, sociología, pedagogía, entre otros. En este taller fuimos testigos de las estrategias de aprendizaje que la directora ha promovido para el funcionamiento del Théâtre du Soleil -tanto en procesos creativos, como en algunas instancias de formación-. Durante este periodo de “Escuela Nómada” decidimos generar nuestro proyecto de título basado en esta experiencia porque para ambas talleristas-tesistas marcó un antes y un después en nuestros cuerpos y visión en relación al teatro. Así mismo, vemos que la redacción de esta memoria es una oportunidad de transmitir esta vivencia de trabajar en conjunto a una de las compañías de

teatro más importantes en la actualidad y que fue la escuela de uno de los grandes teatristas de nuestro país como fue Andrés Pérez Araya.

Para poder construir una investigación de este hecho práctico fue necesario estructurar la experiencia bajo el concepto de juego como base teórica y a través del estudio de nuestras bitácoras y el registro audiovisual de las horas de trabajo que nos facilitó la Fundación Teatro a Mil. Esta asociación a la categoría de juego fue la decisión que tomamos luego de comprobar que durante los 20 días de taller la palabra **juego** o **jugar** se repetía constantemente y significaba asociar la práctica a una actividad que define la esencia de lo que la directora quiere rescatar y resaltar del oficio del actor. Cada vez que la directora daba una indicación o se refería a algún ejercicio, utilizaba este concepto que decidimos fijar como guía para nuestro objeto de estudio. De la identificación de los ejercicios logramos definir su metodología en base a una propuesta de juego en general que se llevó a cabo en tres etapas: El **coro**, la **improvisación** y la **improvisación con máscaras**. Cada una de estas etapas significaba la evolución de la etapa de juego anterior.

En resumen el presente trabajo desplegará una investigación de carácter teórico-práctica que analizará una experiencia de aprendizaje en base a conceptos definidos en el marco teórico. La categoría de **juego** será sintetizada en una definición que abstraemos desde autores Huizinga, Caillois,

Csikszentmihalyi, Gadamer y Holzapfel que luego relacionaremos a la práctica de improvisación dentro del arte en base al autor Nachmanovitch para relacionarlas a la práctica del actor en improvisaciones teatrales a partir de las metodologías de Jacques Lecoq, Jacques Copeau y Peter Brook, (entre otros). Además introduciremos el concepto y uso de la máscara como objeto pedagógico en estas vertientes teatrales, como objeto artístico en la Comedia dell'Arte y como objeto sagrado en el Topeng, tradición Balinesa. Finalmente estas metodologías de trabajo para el actor se relacionarán directamente con las herramientas pedagógicas que entregó Ariane Mnouchkine a los talleristas de “Escuela Nómada”, explicando el desarrollo de instancia como una propuesta de juego que supone una evolución a partir del cumplimiento de reglas específicas y lo que cada participante pueda aportar en su desempeño dentro del juego.

De esta manera pretendemos llegar al objetivo de generar un material escrito que comprenda la experiencia de “Escuela Nómada” y revele el aporte que significó esta profunda entrega de la directora Ariane Mnouchkine tanto en la formación de artistas como en su ímpetu por compartir su visión del arte y del teatro en relación al sentido de comunidad y la colaboratividad en el oficio del teatro, el oficio que es su vida.

## **CAPÍTULO I**

### **EL JUEGO**

*Soy militante de la belleza.*

Andrés Pérez Araya

#### **I.1 APROXIMACIONES A LA DEFINICIÓN DE JUEGO**

El juego es una actividad que siempre ha existido en el reino animal y por lo tanto, en el desarrollo de nuestra especie. En esta investigación nos corresponderá analizar el surgimiento de esta categoría en los estudios teóricos que refieren al ser humano y su posterior introducción en los estudios teatrales. Este recorrido lo haremos analizando la categoría desde los campos de la filosofía, la sociología, la antropología y la psicología, para posteriormente dedicarnos a analizar los postulados de grandes directores teatrales que se dedicaron a desestructurar los paradigmas que regían la escena Europea durante la primera mitad del siglo XX, planteando como base fundamental para el desarrollo del actor su capacidad de juego e improvisación, en contraposición a las formas tradicionales que regían en ese entonces y que se basaban en la

representación de un texto y cuyo soporte fundamental era la palabra hablada. Planteamos esta metodología teórica para comprender la categoría de juego desde su origen y su posterior asociación al trabajo del actor, entendiendo este tipo de metodología como la que influenciará a la directora francesa Ariane Mnouchkine en la creación y estructuración de las estrategias de aprendizaje que propone para el taller “Escuela Nómada” realizado en Chile.

Para introducirnos a la definición de juego, entenderemos que la actividad lúdica es un fin en sí mismo pues “no tiene un fin de productivo, si no que adorna la vida y por eso es imprescindible para las personas y la comunidad”<sup>1</sup> y quien la está ejecutando entra en un “estado de fluidez”<sup>2</sup>. Esta actividad se define por ciertos límites a los que se le llaman “reglas del juego”<sup>3</sup> que son las que permiten al jugador -o jugadores- desenvolverse con libertad dentro de él y sentir un goce durante su ejecución, que puede propagarse hacia quien lo observa si éste se involucra verdaderamente con lo que el jugador está haciendo. En esta investigación la palabra “juego” va a adquirir las mismas acepciones que en el inglés y el francés, y por lo tanto también se utilizará para referirse a la disciplina del actor: *play* -el verbo jugar en inglés- y *jouer* -en francés- utiliza esta palabra para definir tanto la actividad que realizan los niños y animales, como también la de los actores y los músicos al practicar su

---

<sup>1</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial, 1990.

<sup>2</sup> El autor Mihaly Csikszentmihalyi genera una teoría sobre los estados de fluidez, en su libro “Aprender a Fluir”. En el que se refiere al estado en que entra una persona al realizar cualquier actividad pero con la mayor concentración y goce en ella.

<sup>3</sup> HUIZINGA, Johan. Op.Cit.



disciplina. No acotaremos, entonces, el término a su acepción en español ni referiremos a la disciplina del actor como “actuar”. Esta diferencia que resaltamos cuando elegimos la palabra “jugar” y no “actuar” para definir la práctica del actor se debe a que nos involucraremos más con un teatro de improvisación que un teatro basado en el texto o la palabra.

Para instalar este cambio de paradigma, haremos una revisión del concepto de juego desde cinco autores, incluyendo la categoría de *Homo Ludens* planteada por Johan Huizinga- para analizar a nuestra especie y su desarrollo social a partir del juego desde el campo de la antropología cultural-, los 4 tipos de juego que desglosa el sociólogo Roger Caillois del estudio *Homo Ludens* en relación al objetivo de cada tipo de juego y sus características, el sentido del juego que aporta a la teoría de Caillois el filósofo chileno Holzapfel, el estado psicológico del jugador que explica Csikszentmihalyi desde su teoría del flujo, para finalmente comprender el modo de ser de la obra de arte - en este caso entendiendo el juego del teatro como la obra de arte- y el auto-olvido que plantea el filósofo alemán Gadamer para explicar la fusión que sucede entre el espectador y la práctica que realiza el actor al estar jugando, analizado desde un punto de vista lingüístico. Todos estos conceptos tienen un carácter instrumental en esta investigación porque nos permitirán establecer una base teórica para analizar la experiencia práctica de la “Escuela Nómada”.

Entendiendo la categoría de juego en relación al desarrollo humano y la obra de arte – desde las teorías descritas en el párrafo anterior- estudiaremos el mismo concepto desde la teoría teatral: Jaques Copeau, Jaques Lecoq y Peter Brook, a quienes la directora del taller “Escuela Nómada” menciona como sus grandes maestros, y que relacionan el término directamente con la práctica del actor en la técnica de la improvisación y las máscaras. A partir de esto veremos qué semejanzas encontramos nosotras, como actrices, en nuestra experiencia de aprendizaje durante el taller “Escuela Nómada” identificando los elementos constitutivos del taller como juego y la importancia que tiene éste para el desarrollo del actor y su labor como creador.

Para iniciar, revisaremos el concepto de *Homo Ludens* de Johan Huizinga que instala la relación entre el juego y el hombre, y así consecutivamente iremos acercándonos a la relación entre el juego y la práctica del actor.

### ***1.1.a Johan Huizinga: el hombre que juega o el Homo Ludens.***

Johan Huizinga, profesor, historiador e investigador, nació en Gröninga, Alemania en 1872<sup>4</sup>. Se dedicó al estudio de la historia de la civilización y ejerció como docente en 1903 en la Universidad de Ámsterdam, en 1905 en la Universidad de Gröninga y luego en la Universidad de Leiden a partir de 1915 hasta la ocupación Nazi del país. Fue miembro de la Academia de Ciencias de Holanda y presidente de la sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda.

En 1938 escribe uno de los estudios más destacados de la antropología cultural llamado “Homo Ludens” donde presenta la categoría de juego relacionada al génesis de la cultura. La insuficiencia que significan para él los modelos de “Homo Faber” y “Homo Sapiens” con los que se define al ser humano en ese entonces, le impulsa a elaborar este nuevo concepto. Para él, el juego, es tan importante como el hacer y el saber, actividades respectivas a los modelos anteriores.

El juego en “Homo Ludens” se explica como el fundamento de la constitución de una cultura que traspasa los límites biológicos o físicos. El juego

---

<sup>4</sup> RÍOS, M<sup>a</sup> Cristina. Johan Huizinga (1872-1945). Ideal caballeresco, juego y cultura. Revista digital Casa del tiempo. Universidad Autónoma Metropolitana, México. Vol I Época IV N<sup>o</sup>9. 2008.

es una función llena de sentido, vital tanto para el mundo animal como el mundo humano, y existe incluso desde antes que la cultura porque no está vinculado a una función racional sino que es una forma de acceder al espíritu.

Pero, quiérase o no, al conocer el juego se conoce el **espíritu** (...) Sólo la irrupción del espíritu, que cancela la determinabilidad absoluta, hace posible la existencia del juego, lo hace pensable y comprensible<sup>5</sup>.

El traspaso que sucede del espíritu a lo material, hace que en el juego sucedan cosas que no suceden en la vida cotidiana. El juego es un estado no racional que permite al hombre acceder a su irracionalidad y, por lo tanto, otros mundos en los que la realidad se transforma:

Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ello un juego de palabras. Así la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza<sup>6</sup>.

Para definir el juego, Huizinga explica ciertas características que lo determinan como tal. Estas características de juego las enumeramos a continuación:

---

<sup>5</sup> HUIZINGA, Johan. Op.Cit. p14.

<sup>6</sup> Ibid., p. 16.

1. El juego es una actividad libre. Los hombres y los animales la realizan porque encuentran un gusto en ello y no porque estén obligados a hacerlo, si no, ya deja de ser juego.
2. El juego tiene un carácter desinteresado, es decir, no cumple con una satisfacción directa de necesidades ni deseos, es más, a veces hasta interrumpe la vida “corriente” como un intermezzo o como una actividad temporal. No tiene un fin productivo sino que adorna la vida, no obstante, es imprescindible para las personas y la comunidad.
3. El juego está determinado por un límite temporal y espacial, por lo que hay un momento en que comienza y otro en que termina, además se desenvuelve dentro de su campo delimitado material o idealmente.
4. El juego tiene una posibilidad de repetición porque sus elementos constituyen algo así como una cadena con eslabones que se almacenan en la memoria de una cultura.
5. En el campo de juego existe un orden propio y absoluto. El juego crea orden, es orden.

6. El juego tiene, en cierta medida, la cualidad de lo bello, esto se debe al orden desde donde se constituye como tal, moldeándose por dos cualidades que el autor destaca dentro de las “más nobles” con las que el hombre crea y se expresa: el ritmo y la armonía. Por este motivo es que puede decirse que el juego está ligado al campo estético.
  
7. El juego también funciona a través de la tensión y el carácter ético que estos le otorgan al juego, determinando los límites de la actividad lúdica. Las facultades de cada jugador se ponen a prueba en la medida en que se mantengan dentro de los límites que están definidos por el mismo juego, y eso es lo que provoca la tensión, definida también como incertidumbre o azar.
  
8. El orden y tensión en el juego existen por la claridad en que se estipulan las reglas de juego. Estas son obligatorias y no permiten duda alguna, porque cuando se traspasan las reglas se otorga un castigo o penalización al jugador, o simplemente hace que el juego se acabe. Dentro de esta explicación cabe mencionar la figura del aguafiestas, porque el autor lo diferencia del jugador tramposo. El primero, como explica, deshace el mundo mágico y hace que la ilusión no se lleve a cabo y por lo mismo no permite que el juego se lleve a cabo, mientras

que el segundo si lo permite porque, en apariencia, se mantiene dentro de la ilusión del “círculo mágico del juego”.

9. El juego permite al jugador estar en un estado de excepción distinto al cotidiano de la vida. De esta forma dentro del juego no se actúa según lo que somos, si no que “somos” otra cosa y “hacemos otras cosas”<sup>7</sup> en un campo de misterio . Esta facultad que se tiene dentro del juego se hace mucho más evidente y “extraordinaria” cuando se incorporan elementos tales como el disfraz y la máscara:

El disfrazado juega a ser otro, representa, “es” otro ser. El espanto de los niños, la alegría desenfadada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de **máscara y disfraz**.<sup>8</sup>

Huizinga, además de exponernos las características anteriores, menciona que sólo hay dos tipos de juegos: una lucha por algo o una representación de algo, o en su defecto, la fusión de ambos -que puede ser la representación de la lucha por algo o la lucha por ver quien representa algo de la mejor manera-. Dentro de los juegos de representación, encontramos dos tipos que se diferencian en cuanto al nivel de consciencia que se tiene de la realidad cuando se están ejecutando. Éstas son las siguientes:

---

<sup>7</sup> Ibid., p.

<sup>8</sup> Ibid., p. 26.

1. Representación de niño: El niño casi cree que es verdad lo que hace porque lo hace con una seriedad perfecta, pero no pierde el sentido de la realidad. Dentro de esta misma categoría ubica a los deportistas y a los *actores*:

El niño juega con una seriedad perfecta y, podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo, “juega” y sabe que juega. (..) El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime.<sup>9</sup>

2. Acción sagrada: La acción conlleva un ordenamiento de la realidad porque transforma el orden en el que viven los participantes, quienes están convencidos de que la acción representa un suceso cósmico. El autor cita a R. R. Marett, quien en su libro *“Primitive Credulity”*<sup>10</sup> (traducido al español “Credulidad Primitiva”) demuestra que es la fe o la intención de “ser engañado” lo que posibilita que este tipo de representaciones genere ciertas creencias. Cuando el hombre juega a encarnar otros seres, ya sean animales o dioses, utilizando trajes y máscaras en algunas tribus, esta unidad mística puede sostenerse sólo por la credulidad que los asistentes otorgan al culto, avalando

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>10</sup> MARETT, Robert. *The threshold of Religion*. En HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial, 1990. p.38



que una cosa se ha transformado en otra y que forma parte del acontecimiento sagrado.

En síntesis el autor define el juego como:

Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.<sup>11</sup>

A esta definición le recalcamos la idea de que el jugador en teatro siempre está consciente de que está jugando, sin embargo, se desenvuelve con una credulidad que le permite apartarse de la realidad cotidiana y volcarse al juego con seriedad.

### ***1.1.b Roger Caillois y la clasificación de los juegos: Agon, Alea, Mimicry, Ilinix***

---

<sup>11</sup> *Ibib.*, p. 26.

Roger Caillois (Francia, 1913-1978)<sup>12</sup> es escritor, ensayista y antropólogo. En su juventud forma parte del grupo surrealista y más tarde funda el Colegio de la Sociología junto a George Bataille y Leiris. Durante la ocupación Nazi viaja a Argentina donde escribe múltiples ensayos en contra de esta forma de totalitarismo, que vincula con el desapego de las sociedades a las actividades rituales o a los actos sagrados.

Dentro de la variedad de temas que Caillois profundiza acerca de la naturaleza del hombre y la sociedad en la que se desenvuelve, es en su libro “Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo”<sup>13</sup> donde hace una clasificación de los juegos desde un análisis sociológico a partir de la categoría de *Homo Ludens*. Su aporte principal fue describir 4 tipos de juego dependiendo de su objetivo y/o características en relación al azar, el simulacro, la competencia o el vértigo. En su teoría elabora, en base a estas características, la clasificación de *Alea*, *Mimicry*, *Agón* o *Ilinx*. Todos los juegos pueden enmarcarse en una de estas clasificaciones o resultar ser la fusión de dos de ellas. Él asume en su mismo planteamiento que hay parejas que son totalmente opuestas entre ellas y que no pueden ser combinadas, y otras que se dan naturalmente. El autor también determina que una sociedad puede leerse a partir de los juegos que la caracterizan y así también reconocer los defectos de

---

<sup>12</sup> SOLERO, Carlos. Roger Caillois y el surrealismo [en línea] <<http://www.elciudadanoweb.com/roger-caillois-y-el-surrealismo/>>[06 de noviembre 1998]

<sup>13</sup> CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres. México: FCE, 1967. Trad. de Jorge Ferreiro,

un colectivo. Sin embargo, esta investigación se va a centrar más bien en el concepto de Mimicry que es el que está ligado a las artes del espectáculo. El origen de Mimicry en esta teoría está ligado a las representaciones sagradas de antiguas tribus que, en algunos casos, centraban sus ritos en la adoración de divinidades representadas por jefes que utilizaban cierto tipo de máscaras y vestimentas.

Para entender su teoría, primero resumiremos la definición de juego que propone el autor y posteriormente su clasificación, detallando algunos conceptos que nos parecen más relevantes.

En su definición, Caillois coincide con Huizinga al reconocer el aporte que significa el juego en el desarrollo del hombre y las civilizaciones, entre ellos algunos aspectos fundamentales tales como la libertad que se adquiere cuando se juega, y la diversión e invención que este evoca. Sin embargo, tiene dos puntos de discordancia: el primero es que dice que sus palabras son demasiado generales y limitantes al mismo tiempo, en cuanto a la relación que establece entre el juego y el misterio, porque por una parte sólo habla del espíritu que aflora en un tipo de juego (de competición) y por otro lado, explica que haya otros tipos de juego. La segunda discordancia es que, a diferencia de él, Caillois si reconoce la existencia de un juego en el que hay un interés material, como es la lotería y los juegos de azar. A pesar de estas diferencias, el concepto que

desarrolla Caillois también involucra las características de holgura, riesgo y/o habilidad que significa llevar a cabo una actividad lúdica y que le permite definir y establecer sus características esenciales bajo los mismos términos que Huizinga: una actividad libre y voluntaria, separada o limitada espacial y temporalmente, incierta o con riesgo y/o amenaza de fracaso (que se relaciona con la tensión), que es improductiva (salvo por el desplazamiento de bienes en el caso de los juegos de azar, como mencionamos anteriormente), reglamentada y acompañada de una consciencia de la realidad ficticia en la que se encuentra.

La palabra juego, además de definir el juego propiamente tal, el autor la utiliza al referirse a la *totalidad de las figuras*, de los *símbolos* o de los *instrumentos* necesarios a esa actividad o al funcionamiento *de un conjunto complejo*<sup>14</sup>. También utiliza esta palabra para referirse al estilo, como refiere en la siguiente cita: *La palabra jeu [juego] designa además el estilo, la manera de un intérprete, músico o comediante, es decir, las características originales que distinguen de los demás su manera de tocar un instrumento o de interpretar un papel.*<sup>15</sup>

Desde este punto de vista, el *juego* comprende una totalidad, por lo tanto también incluye el sistema de reglas o límites que lo determinan y que no

---

<sup>14</sup> CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres*. Trad. de Jorge Ferreiro, México: FCE, 1967. p.9.

<sup>15</sup> Ibid.

podrán violarse por ningún motivo mientras se lleve a cabo: *Juego significa entonces libertad, que debe mantenerse en el seno del rigor mismo para que este adquiera o conserve su eficacia*<sup>16</sup>.

Luego de esta definición, Caillois observa que todos los juegos que existen se constituyen a partir del desarrollo de distintas habilidades, incluyendo intelectuales, de fuerza, habilidad o cálculo. A partir de esta observación, propone una clasificación de 4 tipos de juegos basados en una habilidad que caracteriza a cada tipo y que se explican a continuación:

1. *Agón*: Tipo de juego basado en la competencia. Los juegos que pertenecen a esta categoría son los que buscan la supremacía de carácter muscular como los encuentros deportivos, o de carácter cerebral como las partidas de juegos de mesa como las damas, ajedrez o billar. Estos juegos pretenden medir el mejor desempeño de una cualidad como la rapidez, vigor, memoria, fuerza, resistencia, ingenio, entre otras, en iguales condiciones de los jugadores.
2. *Alea*: Tipo de juego basado en el azar o una victoria que no depende del jugador. La victoria depende del destino o la suerte. Los juegos que entran en esta categoría son los dados, la ruleta, la lotería, el cara o cruz. En la

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 12.

combinación de esta categoría con el *Agón* resultan los juegos como el póker y el bridge.

3. *Mimicry* o *simulacro*: Tipo de juego basado en la aceptación de un mundo temporalmente ficticio. Aquí el jugador juega a creer o a hacer creer a los demás participantes sobre este mundo. Los juegos que entran en esta categoría incluyen los fenómenos de mimetismo que realizan los insectos y el hombre al disfrazarse o utilizar una máscara para representar a un personaje. En el caso del actor, Callois habla específicamente de la regla que tiene que cumplir dentro del juego:

La regla del juego es única: para el actor, consiste en fascinar al espectador, evitando que un error conduzca a este a rechazar la ilusión; para el espectador, consiste en prestarse a la ilusión sin recusar desde un principio la escenografía, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, durante un tiempo determinado, como a una realidad más real que la realidad<sup>17</sup>.

4. *Ilinx*: Tipo de juego basado en el vértigo. El juego se basa en el placer que produce el sentimiento de pánico o perturbación que se genera entre la inestabilidad y el volver a recuperar el equilibrio. Los juegos que entran en esta categoría son la cuerda floja, la acrobacia, el tobogán, el

---

<sup>17</sup> Ibid., p. 58.

columpio, los juegos de rotación rápida y las manos calientes, entre otros.

Los juegos que pertenecen a cualquiera de estas 4 clasificaciones o a la fusión de dos de ellas, a su vez se ordenan en una *línea de formalidad* dependiendo de la seriedad con la que se juega. Esta línea tiene a un extremo el *ludus* y en el otro la *paidia*. Ambos extremos de la línea son totalmente opuestos. El *ludus* es el extremo donde está exigida la paciencia, esfuerzo, y la habilidad e ingenio al máximo y la *paidia* es el extremo donde el juego es libre, despreocupado y de extrema fantasía desbocada. Por ejemplo, si queremos ubicar el juego del actor en algún lugar de la línea de la formalidad del *Mimicricy* (clasificación a la que pertenece), lo ubicamos en el extremo de *ludus* porque, tal como explica el autor, el teatro es el lugar donde la cultura encuentra su punto más álgido y el nivel de imitación que hace el actor dentro de éste es de máxima seriedad: una estructura profesional absoluta. En el otro extremo de la línea, la *paidia* del *Mimicricy*, encontraríamos todas las imitaciones y juegos que los niños hacen en su infancia.

(...) el ludus se combina gustosamente con la Mimicricy. En el caso más simple, da los juegos de construcciones que siempre son juegos de ilusión, trátase de los animales fabricados con tallos de mijo por los niños de la tribu dogona; de las grúas o de los automóviles contruidos articulando láminas de acero perforadas y poleas de algún meccano; o de los modelos a escala, de avión o de barco, que los adultos no

desdeñan en construir minuciosamente. Pero, ofreciendo la conjunción esencial, la representación de teatro es la que disciplina la *mimicry* hasta hacer de ella un arte rico en mil convencionalismos distintos, en técnicas refinadas y recursos sutiles y complejos. Por medio de esa feliz complicidad, el juego demuestra plenamente su fecundidad cultural<sup>18</sup>.

En cuanto a las clasificaciones, el autor también explica cómo pueden ser corrompidas cuando sus objetivos no corresponden en esencia a los descritos anteriormente. Por ejemplo, el *Mimicry* deja de considerarse como tal cuando la utilización del disfraz o máscara se aleja de la imitación y se utilizan en señal de poder, como es en el caso de algunas tribus donde los jefes encarnan a los antepasados o espíritus que dictan las leyes o mandatos divinos, y también sucede cuando estos elementos se convierten en una máscara institucional, uniformes o distintivos para infundir el miedo. En estos casos ya no estamos hablando de juego:

En ocasión de un estrépito y de una algarabía sin límites, que se nutren de sí mismos y obtienen su valor de su desmesura, se supone que la acción de las máscaras re vigoriza, rejuvenece y resucita a la vez a la naturaleza y a la sociedad. La irrupción de esos fantasmas es la irrupción de las potencias que el hombre teme y sobre las cuales se siente sin influencia. Entonces encarna temporalmente a las potencias aterradoras, las imita, se identifica con ellas e, inmediatamente enajenado, presa del delirio, se cree verdaderamente el dios cuya apariencia se aplicó a tomar por medio de un disfraz culto o pueril. La

---

<sup>18</sup> Ibid., p. 71.



situación se ha invertido: es él quien da miedo, él es la potencia terrible e inhumana<sup>19</sup>.

En resumen, lo que rescataremos de la teoría de Caillois, es que el teatro y la práctica del actor se ubican dentro del Mimicry y en el extremo del Ludus, por lo tanto la tarea fundamental del actor es hacer creer al otro de la manera más entregada y seria al juego que se está llevando a cabo. Cuando se logra generar este efecto sobre el espectador, el Mimicry en modo Ludus permite que el acto cultural se desarrolle en excelencia, a partir del placer que significa el “encarnar a un otro”.

### ***1. 1.c Cristóbal Holzapfel: El fundamento sin fundamento.***

Cristóbal Holzapfel, filósofo chileno nacido en 1953, licenciado en Filosofía en la Universidad de Chile y doctorado en la Universidad de Friburgo, en Alemania. Realiza estudios de la actividad lúdica en términos filosóficos y existenciales a partir de Heidegger quien, a su vez, basa su teoría en Leibniz para afirmar que el juego es lo único que existe sin una causa primera, al entender que *el ser hombre es “estar puesto en juego”*<sup>20</sup>. Para llegar a esta

---

<sup>19</sup> Ibid., p. 147.

<sup>20</sup> HOLZAPFEL, Cristóbal. *Critica de la Razón Lúdica*. TROTETA, 2003. p.

afirmación definiremos el *principio de razón suficiente* que cita el autor de la teoría de Leibniz en "*Crítica de la razón lúdica*".

[...] principio de razón suficiente: que nunca acontece algo sin una causa o siquiera una razón determinada, esto es, sin una cierta razón a priori, por qué existe algo y no más bien no existe y por qué existe más bien de éste y de ningún otro modo. [...] <sup>21</sup>

Es a partir de este *principio de razón suficiente* entonces que se plantea que la existencia del hombre forma parte de una cadena de sentido, ya que nada acontece sin una razón que lo preceda. Sin embargo, es a partir de Parménides <sup>22</sup>, desde donde el autor empieza a plantear al ser como el fundamento último:

Sin embargo, el ser mismo (y no un ente, una cosa o un fenómeno particular) al mismo tiempo que es la razón última de todo (ultima ratio) - porque fuera de ella no hay nada-, ella misma carece de razón.

Podemos decir con Parménides que lo único que pudiera haber fuera del ser sería el no-ser, y como éste por definición no es, entonces - concluimos- fuera del ser no hay nada. Por tanto, si hay una razón de ser última, un fundamento último de cuanto acontece, ello sólo puede ser el mismo ser. Pero esto significa a la vez que la razón de ser del ser radica única y exclusivamente en el solo hecho de ser, y no en otra cosa, careciendo de este modo él mismo de fundamento <sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. "X". En: Holzapfel, Cristóbal. *Crítica de la Razón Lúdica*. TROTTA, 2003. p.25.

<sup>22</sup> Parménides (Nació entre el 530 a. C. y el 515 a. C) fue un filósofo griego. Escribió solo una obra, llamada "Sobre la naturaleza". Y es considerado el fundador de la metafísica occidental.

<sup>23</sup> Ibid., p 38.

Desde aquí, y tomando en cuenta los últimos pasos de la <Lección Trece> de Heidegger, es que el autor explica este salto desde el principio de razón suficiente (que determina que todo tiene una razón anterior a su existencia) hacia el *fundamento sin-fundamento* que es el *ser* y sin otra razón de ser más que ser él mismo, que se relaciona directamente con el acontecer del juego, porque su fin es el juego mismo: *El ser, el fundamento sin fundamento, se evidencia como juego, y el hombre mismo, en atención a ello, ¿quién más puede ser sino que aquel que es <puesto en juego>?*<sup>24</sup>.

El juego se explica como la única causa que se sostiene dentro de sí misma porque el hombre ha sido puesto en juego desde que existe, por lo que la actividad lúdica carece de toda finalidad y defiende su dimensión ontológica.

Si se trata, pues, de entender a lo que llamamos la dimensión ontológica del juego, cabe sostener entonces que el hombre juega porque antes y de antemano es puesto en juego<sup>25</sup>.

No se trata simplemente de que el hombre juega, que es jugador, que hay una dimensión lúdica de la existencia humana, sino de que el hombre juega porque está puesto en el juego del ser, desde que nacemos hasta que morimos, y en cada paso que damos.

Y el juego mismo, ¿cómo no?, permanece secreto<sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> Ibid., p. 45.

<sup>25</sup> Ibid., p. 71.

<sup>26</sup> Ibid., p. 175.

Planteando la existencia humana como la *puesta en juego* del ser, el autor destaca dos características fundamentales de la teoría de Caillois a la hora de llevar el juego a su máxima expresión y excitación. La primera es la claridad en la que deben estar planteadas las reglas del juego y la segunda es el estado de civilización que se alcanza en el respeto de estos límites. La libertad máxima tiene que ver con cuán delimitadas están las reglas y cuánto orden establecen para jugar de manera que podríamos alcanzar a llamarlo <juego de caballeros>. *Y la libertad es solamente respecto de cada movimiento o tirada, pero no en cuanto a poner entredicho las reglas*<sup>27</sup>.

Uno de los elementos interesantes que también rescata de la teoría de los juegos de Caillois es el *efecto* que fomenta en el jugador cada uno de los distintos tipos de juego el *Alea*, *Agón*, *Mimicrity* e *Ilinix*:

(...) así, como acabamos de ver, el *Alea* despierta en nosotros lo intelectual y espiritual; sin duda que el *Agón* despierta y acicatea nuestra voluntad; la *Mimicrity* la imaginación; y el *Ilinix* el cuerpo y la pulsión de muerte.<sup>28</sup>

Por lo que, dentro de lo que concierne a esta investigación del juego, destacaremos en la práctica del actor el efecto que se provoca que es la imaginación y todo el mundo ficticio que pueda llevarse a cabo dentro del

---

<sup>27</sup> Ibid., p. 116.

<sup>28</sup> Ibid., p. 79.

margen de las reglas del mismo Mimicry, cumpliendo con la manera del juego de caballeros, además de recalcar la importancia de comprender que la función del juego es el juego en sí mismo.

#### ***1.1.d Mihaly Csikszentmihalyi: El juego y flujo.***

Para entender qué sucede durante la experiencia del juego, tomamos la *teoría del flujo* de Mihaly Csikszentmihalyi que la explica desde la psicología. El “fluir”, como se entiende popularmente es una forma de “dejarse llevar” y en este caso el autor lo define como un estado en el que, cuando se está realizando una actividad específica, permite al ser humano desarrollar todo el potencial de sus habilidades además de disfrutar del placer de llevarlo a cabo sin importar el contexto o lo que esté sucediendo alrededor. Si analizamos las actividades que realiza el ser humano, hay sólo algunas que le permiten entrar en el *flujo* o en cierta energía psíquica que le genera una experiencia evolutiva. En este tipo de actividades, no se presta atención a nada más que lo que se está haciendo por eso existe goce absoluto. Quien ejecuta esta actividad se siente pleno, realizado y puede expandir al máximo los límites de sus habilidades y competencias.

Este estudio que el autor lleva a cabo lo propone para descubrir cómo vivir una vida más plena experimentando con mayor frecuencia los estados de *flujo* en el cotidiano. Según el autor, al reconocer las actividades que nos permiten experimentar estados de *flujo* podemos invertirles un tiempo mayor entre medio del cumplimiento de nuestras responsabilidades de mantenimiento y producción.

Vivir significa experimentar a través del hacer, del sentir y del pensar. La experiencia tiene lugar en el tiempo, así que el tiempo es el recurso verdaderamente escaso que tenemos. A lo largo de los años el contenido de las experiencias determinará la calidad de vida y, por ello, una de las decisiones más esenciales que podemos tomar tiene que ver con cómo invertimos o a qué dedicamos el tiempo. Por supuesto, la forma que tenemos de invertir el tiempo no es una decisión exclusivamente nuestra, como ya hemos visto, limitaciones muy rigurosas dictan lo que hacemos, sea como miembros de la raza humana o por pertenecer a una determinada cultura y sociedad. No obstante, existe un espacio para las decisiones personales y, a lo largo del tiempo, tenemos en nuestras manos cierto control<sup>29</sup>.

Algunas de estas actividades que llevan a un estado de flujo según el autor pueden ser la práctica de algún deporte, un instrumento musical o actividades tan cotidianas como pintarse las uñas. En el caso de un médico puede ser llevar a cabo una cirugía, por ejemplo.

---

<sup>29</sup> Csikszentmihalyi, Mihaly. *Aprender a Fluir*. Barcelona: Kairós, 1998. p. 17.

La metáfora “fluir” es la que muchas personas han utilizado para describir la sensación de acción sin esfuerzo que sienten en momentos que sobresalen como los mejores momentos de su vida. Los atletas se refieren a ellos como *being in the zone*, los místicos como entrar en ‘éxtasis’ y los artistas y músicos como ‘arribamientos estéticos’<sup>30</sup>.

Sin embargo, este estado no se relaciona directamente con la emoción de felicidad es por eso que hablamos de un estado de bienestar, porque la atención está puesta por completo en la actividad y no en la emoción que pueda surgir de ella:

Cuando fluimos no es que seamos felices, porque para experimentar la felicidad debemos centrarnos en nuestros estados internos, y esto distraerá la atención de la tarea que tenemos entre manos. Si un escalador se toma un tiempo para sentirse feliz mientras está considerando un movimiento difícil, puede caer al fondo del precipicio<sup>31</sup>.

La relación del estado de flujo y el juego es que las reglas o límites de la actividad tienen que estar totalmente definidas y deben ser incuestionables para que se lleven a cabo en su máxima expresión:

El fluir tiende a suceder cuando una persona tiene por delante una serie clara de metas que exigen respuestas apropiadas. Es fácil entrar en este estado en juegos como el ajedrez, el tenis o el póker, porque tienen

---

<sup>30</sup> Ibid., p. 42.

<sup>31</sup> Ibid., p. 45.

objetivos y normas de acción que posibilitan que el jugador actúe sin cuestionar lo que tiene que hacer y cómo<sup>32</sup>.

Esta característica coincide con lo que Huizinga, Caillois y Holzapfel han planteado anteriormente en cuanto a la importancia de los márgenes y objetivos del juego. Las reglas definidas en el juego del actor le permitirá explorar su imaginación y estados emocionales libremente, porque así podrá centrar su atención en las tareas que le están siendo exigidas al encarnar un personaje, una improvisación o una escena, y no debiese ser distraído por otro factor, ya sea interno o externo:

La mayoría de las actividades que producen estados de fluidez también tienen metas y normas claras, así como una retroalimentación inmediata: una serie de demandas externas que centran nuestra atención y ponen a prueba nuestras habilidades<sup>33</sup>.

Es importante destacar que Csikszentmihalyi aporta a nuestra investigación la descripción del estado síquico en el que se encuentran los jugadores al llevar a cabo una actividad lúdica, porque tal como expone Richard Schechner en sus Estudios de Performance, el *flujo* es la fusión del que juega y su juego.

---

<sup>32</sup> Ibid., p. 42.

<sup>33</sup> Ibid., p. 85.



El “ir con el flujo” no solo significa hacer lo que todos los demás están haciendo, pero sí combinarse con cualquier actividad con la cual se esté comprometido. Los jugadores que están en flujo pueden estar conscientes de sus acciones, pero no del estar consciente en sí mismo. (...) El flujo ocurre cuando el jugador es uno con el juego. “La danza me danza a mí”. Al mismo tiempo, el flujo puede ser extremadamente auto-consciente donde el jugador tiene el control total de su acto de juego. Estos dos aspectos del flujo, aparentemente contrastantes, son esencialmente lo mismo. En cada caso, el límite entre el ser psicológico interior y la actividad que se ejecuta se disuelve<sup>34</sup>.

Es así como entendemos que experimentando los estados de flujo, los jugadores pueden liberarse y expandir al máximo los límites de sus habilidades, potenciando la autorrealización y al mismo tiempo, la evolución del juego y de sí mismos dentro del juego.

### ***1. 1.e Hans-Georg Gadamer: El juego o la experiencia del arte***

Hans- Georg Gadamer es un teórico de gran importancia en el pensamiento filosófico de la segunda mitad del siglo XX, formado en el seno del pensamiento neokantiano de la Escuela de Marburgo, pero fuertemente influenciado por la fenomenología de Husserl y el trabajo de “radicalización” que

---

<sup>34</sup> CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Aprender a Fluir. En: SCHECHNER, Richard. P. 97

significó la transformación de su pensamiento realizado posteriormente por Heidegger, su discípulo más destacado. Opositor del nazismo y comunismo, nació en Alemania en 1900 y murió el 2002 a sus 102 años. Su pensamiento era una fuerte reacción al método científico y al formalismo, estructura que él asociaba a una suerte de mecanismo de control que no eran aplicables a las ciencias humanistas.

Gadamer funda las bases de la Hermenéutica y es justamente en su obra fundamental “Verdad y método” (1977) donde expone la tesis del primado de la verdad sobre el método. El autor Vigo<sup>35</sup> lo explica vinculando la verdad con la problemática que se desprende de los procesos de comprensión que está siempre ligada a la experiencia del sentido, fundamentando la necesidad de las Ciencias del Espíritu. De esta forma, como la comprensión como tal está siempre ligada al contexto del sujeto que la está interpretando, y sobre éste, las instituciones que están enraizadas en su estructura de pensamiento, es necesario volver a la obra de arte como la única experiencia que logra disolver los límites entre el sujeto que percibe y el objeto. Propone que la obra de arte es la demostración de la barrera infranqueable con la que se encontrará siempre el método científico- que reafirma que el conocimiento puede alcanzar la objetividad, pero no logra explicar la experiencia transformadora que significa

---

<sup>35</sup> VIGO, A. Hans-Georg Gadamer y la filosofía hermenéutica: la comprensión como ideal y tarea.[en línea] <http://www.uma.es/gadamer/resources/Vigo.pdf> [consulta: 12 de Julio 2016]

la experiencia estética y la disolución del espacio-temporal-histórico que ésta provoca-

En este sentido, entendiendo que para el autor *la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta*<sup>36</sup>, explicamos por qué toma el concepto de juego para describir el modo en que opera la obra de arte:

Cuando hablamos del juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte<sup>37</sup>.

El concepto de juego desde el análisis lingüístico que hace el autor, logra desvincular la obra de arte del autor y del espectador, porque por definición refiere a su manifestación o aparición: *El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación*<sup>38</sup>. Esta definición coincide con el fundamento-sin-fundamento que explica Holzapfel, al plantear que el juego tiene como única razón la existencia del juego en si mismo. Conforme a esto, podemos asociarlo a un movimiento *vaivén* que menciona Gadamer para explicar esta actividad que no tiene una

---

<sup>36</sup> GADAMER, Hans George. Op.Cit. p. 145.

<sup>37</sup> Ibid., p. 143

<sup>38</sup> Ibid., p. 145.

dirección ni un objetivo final en el que desemboque, si no que es una constante repetición: el juego que hacen las olas, el juego de palabras, etc. Por lo tanto, es este movimiento vaivén el que nos permite entender a qué nos referimos cuando hablamos de juego o sujeto de juego: *Lingüísticamente el verdadero sujeto del juego no es con toda evidencia la subjetividad del que, entre otras actividades, desempeña también la de jugar; el sujeto es más bien el juego mismo*<sup>39</sup>.

El sentido del juego, de esta forma, es un puro *automanifestarse* y el autor lo reconoce, a través de los planteamientos de Huizinga, como algo inherente a toda cultura, porque no significa un esfuerzo de parte del que participa, sino que se experimenta como descarga. Esta descarga se aplica tanto en el juego animal, el infantil y el que nos es pertinente en este estudio: la práctica del actor. Para que esta facilidad de juego suceda, Gadamer también entiende que la esencia del espacio lúdico está en el cumplimiento de las reglas e instrucciones- al igual como planteaban Huizinga, Callois y Csikszentmihalyi anteriormente- y subraya el riesgo de la seriedad al jugar: *El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. (...) La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo*<sup>40</sup>. También Huizinga y Caillois hacen esta relación con respecto a la tensión. Finalmente, y asumiendo que el sentido del juego es

---

<sup>39</sup> Ibid., P. 147.

<sup>40</sup> Ibid., P. 149.

la manifestación del juego en sí mismo, el hombre que lo juega debe entender que tiene una sola tarea: permitir la existencia del juego a través de él y transformar sus objetivos en meras tareas de juego.

(...) la entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo. La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación porque jugar es siempre ya un representar<sup>41</sup>.

Es aquí donde comprendemos que quien juega, cumpliendo las tareas que se propone para el juego, sólo está representando el mismo juego y a sí mismo en el juego, y por lo tanto, y a partir de la idea de que el juego es representación de sí mismo *es por su posibilidad de representación para alguien*<sup>42</sup>. Saltando al caso de la representación teatral, el rol del espectador se hace aún más evidente como el sujeto cuya participación consiste en observar en el juego. En su carácter de acto cultural, la representación pasa a ser para la comunidad y por lo tanto involucra al espectador de manera directa y con cierta primacía metodológica, como explica el autor a continuación:

Lo que ocurre al juego como tal cuando se convierte en juego escénico es un giro completo. El espectador ocupa el lugar del jugador. Él, y no el actor, es para quién y en quién se desarrolla el juego. (..) el espectador posee una primacía metodológica: en cuanto que el juego es para él, es

---

<sup>41</sup> Ibid., p. 151.

<sup>42</sup> Ibid., p. 152

claro que el juego posee un contenido de sentido que tiene que ser comprendido y que por lo tanto puede aislarse de la conducta de los jugadores<sup>43</sup>.

Para terminar de comprender el análisis metodológico que hace Gadamer de este modo de ser de la obra de arte desde el uso lingüístico del concepto de *juego*, explicaremos a qué se refiere con los conceptos de <transformación en construcción> y <mediación total> que están estrechamente ligados al movimiento *vaivén* que significa la experiencia estética, porque suponen una constante actualización de la autorepresentación del juego que no tiene fin, al igual que la representación escénica.

Con *transformación* el autor quiere decir que algo que era de una manera, a través de este proceso, se convierte en otra cosa distinta *y que esta segunda cosa en la que se ha convertido por su transformación es su verdadero ser, frente al cual su ser anterior no era nada. (...) Nuestro giro <transformación en una construcción> quiere decir que lo que había antes ya no está ahora*<sup>44</sup>. Entonces la transformación al ligarla al concepto de construcción adquiere la característica de que nunca está acabada y se hace en principio repetible y, por lo tanto, permanente. Esta permanencia y posibilidad de transformación infinita le otorga la característica de ser autónoma y de alcanzar la verdadera perfección, porque cada vez que esta segunda cosa en la que se transforma el

---

<sup>43</sup> Ibid., p. 153-154.

<sup>44</sup> Ibid., p. 155.

ser anterior se manifiesta, se acerca más a lo verdadero: *quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero* <sup>45</sup>. Finalmente, como la <transformación en construcción> es algo que siempre se acerca a lo más verdadero, el goce que le produce al ser humano es el de acercarse al conocimiento y alejarse de la realidad aún no transformada.

De este modo el concepto de la *transformación* se propone caracterizar esa forma de ser autónoma y superior de lo que llamamos una construcción. A partir de ella la llamada realidad se determina como lo no transformado, y el arte como la superación de esta realidad en su verdad<sup>46</sup>.

Esta <transformación en construcción> o forma de ser autónoma del arte hace visible la ventaja metodológica de haber partido del concepto de juego en esta memoria, para explicar la experiencia estética- o en este caso escénica-. Independiente de las transformaciones que experimente, el auténtico ser de la obra de arte nos demuestra la capacidad que tiene cada repetición de *ser tan originaria como la obra misma*<sup>47</sup>. Esta temporalidad de lo estético es el *modo de ser de la comprensión misma*<sup>48</sup> porque cada vez que aparece el juego de la representación nos acercamos a una versión acrecentada de la verdad que se está representando. El autor da el ejemplo de un actor que interpreta un

---

<sup>45</sup> Ibid.

<sup>46</sup> Ibid., p. 157.

<sup>47</sup> Ibid., p. 168.

<sup>48</sup> Ibid., p. 167.

personaje de Shakespeare: es su representación la que nos permite acercarnos a la verdad de esa obra de arte, puesto que su manifestación es más verdadera que el original que existió en otra época y que no conocemos. En consecuencia, aquella manifestación del personaje de Shakespeare, resulta ser el verdadero acercamiento que tenemos a la representación de esa ficción y a su comprensión. Para ahondar en esta idea de automanifestación, el autor toma el concepto de fiesta pues ésta existe sólo en cuanto que se celebra. Su origen -el porqué, donde o cómo surgió la celebración por primera vez- no tiene más relevancia que la celebración misma que está sucediendo en presente. Quienes saben realmente lo que pasa dentro de esta experiencia y cómo sucede son solo los asistentes o participantes de cada celebración. En el caso de la representación teatral, los participantes son los espectadores, porque tienen el conocimiento verdadero de lo que sucede ahí cada vez que se “celebra” o se lleva a cabo la representación. Es entendiendo el tipo de participación que tienen los asistentes a esta “fiesta” como llegaremos al concepto de <mediación total> para terminar de explicar el funcionamiento de la obra de arte según el autor. El que asiste a la representación deja, en parte, su existencia individual para participar de un todo: el evento o automanifestación del juego que lo envuelve por completo. Este aislamiento temporal de sí mismo y de su contexto que le permite al asistente formar parte del evento de forma verdadera se le llama *auto-olvido* y tiene el carácter de estar fuera de sí.



La asistencia como actitud subjetiva del comportamiento humano tiene carácter de un <estar fuera de sí>. (...) En realidad el estar fuera de sí es la posibilidad positiva de asistir a algo por entero. Esta asistencia tiene el carácter del auto-olvido, y la esencia del espectador consiste en entregarse a la contemplación olvidándose de sí mismo. Sin embargo, este *auto-olvido* no tiene aquí nada que ver con un estado privativo pues su origen está en el volverse hacia la cosa, y el espectador lo realiza como su propia acción positiva<sup>49</sup>.

Así, el auto-olvido es el tipo de asistencia que elige el espectador cuando se entrega por completo a la contemplación de la obra de arte y supone una forma de continuidad consigo mismo y con el mundo religioso y moral al que pertenece porque se reconoce a sí mismo en esa representación. Esta facultad de verse representado a sí mismo y su propio mundo durante la apreciación de la obra de arte abre la posibilidad reflexiva que Hegel asocia a la autoconsciencia del espíritu absoluto, y que también sucede durante el ejercicio filosófico. Aún así, ambos ejercicios, incluyendo también la religión, el derecho, y todas las demás creaciones espirituales del pasado, dejan de estar en contacto inmediato con su mundo y se despojan de su sentido originario, por tanto siempre es necesario un mediador que los re-descubra y los actualice. De esta manera, el ejercicio reflexivo se convierte en el punto de conexión entre la manifestación actual y el espíritu del artista.

---

<sup>49</sup> Ibid., p. 171.

(...) todo lo que ya no está de manera inmediata en su mundo y no se expresa en él, en consecuencia toda tradición, el arte igual que todas las demás creaciones espirituales del pasado, el derecho, la religión, la filosofía, etc. están despojadas de su sentido originario y referidas a un espíritu que las descubra y las medie, espíritu al que con los griegos dieron el nombre de Hermes, el mensajero de los dioses<sup>50</sup>.

La hermenéutica se convierte entonces en el esfuerzo hacia la comprensión total de la obra de arte, en cuanto quien media, no hace una reconstitución histórica del pasado del artista, si no que hace el ejercicio reflexivo de ligar la imaginación de un pasado en relación a la vida actual. A esta mediación histórica que hace quien comprende la obra de arte, el autor la denomina como <mediación total>.

En este sentido, para el autor, la imaginación del pasado en relación al presente que sucede durante el ejercicio de la contemplación de la obra de arte, y el auto-olvido que genera la automanifestación del juego nos permite acercarnos a una de las formas más elevadas de la autoconciencia del espíritu. La posibilidad reflexiva que genera la mediación total de una obra de arte nos permite entender la importancia de definir el ejercicio del actor en el teatro como una transformación en construcción, es decir, como un juego.

---

<sup>50</sup> Ibid., p. 128.

### ***1.1.f Síntesis de la categoría de Juego.***

Entendiendo, gracias a Gadamer, que el juego es una constante transformación en una versión acrecentada y más verdadera de sí mismo, resaltamos los límites que se deben establecer para que esta forma de funcionamiento autónoma exista, de acuerdo también con la característica fundamental de juego que subrayan los autores que acabamos de estudiar. Estos límites o reglas que definen la estructura del juego permiten al jugador tener claras las condiciones y el rigor que se necesita para cumplirlas antes de empezar a jugar. El modo en el que se vayan cumpliendo estas reglas será lo que generará la tensión en el juego, como explica Huizinga en las características 7 y 8 mencionadas en esta memoria y explicado también como el <juego de caballeros> por Holzapfel.

Las posibilidades serias de juego en base a las reglas que tiene un jugador, implican un riesgo, tal como coinciden Huizinga, Caillois, Csikszentmihalyi y Gadamer, porque el jugador va tomando decisiones que implican- o no- un avance en el juego que es lo que produce la fascinación tanto en el jugador como en el espectador. Este avance en el juego podemos llamarle evolución y se genera cuando el jugador ya tiene el placer de jugar, que despierta, como revisábamos en Csikszentmihalyi, el estado de flujo, permitiendo a la persona poder expandir al máximo los límites de sus habilidades y tener una experiencia evolutiva, que, al estar siendo una

representación del juego mismo, como explicábamos a través del concepto de automanifestación y fiesta de Gadamer, significa una evolución en el juego también. Entonces podemos decir que sucede la evolución del juego porque el jugador en sí mismo evoluciona dentro del juego. Esta evolución sucede en la paulatina comprensión del jugador frente al cumplimiento de las reglas y la cuota justa de riesgo, que dejará demostrada su habilidad de juego en su capacidad de combinar estos elementos cada vez con mayor libertad, y en el caso del actor, con mayor creatividad.

En síntesis, al hablar de libertad nos referirnos a dos cosas; en primer lugar que el jugador está voluntariamente jugando- porque si está obligado deja de ser un juego, como explica Huizinga y Caillois- y en segundo lugar que las reglas bien establecidas del juego permiten al jugador entregarse con seguridad al devenir del juego y entrar al estado de flujo permitiendo su evolución.

El juego al que vamos a referirnos desde ahora, es específicamente el juego de la representación o simulacro: el Mimicry, y en este caso será del modo *ludus*, porque los jugadores se toman con la máxima seriedad posible su tarea de involucrarse totalmente en la ficción permitiendo fascinar al espectador sintiéndose parte de esa ficción, tal como recalca Caillois, involucrándolo a esta automanifestación del juego y adquirir la capacidad del auto-olvido. El juego va a practicarse entonces dentro de las reglas específicas del juego del Mimicry

en ludus y tendrá como referente la realidad misma. La imaginación será el efecto que naturalmente se desarrollará en el jugador, en este caso actor, y será a través de él donde se manifestará la representación de la vida misma en el ejercicio de creación de mundos ficticios que tendrán que ser comprendidos por el espectador en el ejercicio reflexivo de la mediación total.

Para cerrar esta parte de la investigación rescataremos la ventaja metodológica que significa partir desde la definición del concepto de juego- desprendida de los autores citados- porque de este modo, queda clara la necesidad del cambio de paradigma que mencionábamos al principio con respecto a utilizar esta palabra en vez de “actuar” para referirnos al oficio del actor. Esta elección se asimila a la que también hicieron los reformadores del teatro francés de la segunda mitad del siglo XX al despojarse de la idea de que la tarea del actor era crear material escénico a partir de un texto y dedicarse a rescatar las infinitas posibilidades que le otorgaba al actor el crear material desde la continua transformación en construcción que significaba la búsqueda durante el juego de la improvisación, que revisaremos a continuación.

## **I.2 EL JUEGO DE LA IMPROVISACIÓN: APARICIÓN DEL CONCEPTO EN EL TEATRO**

La improvisación es un juego. Este tipo de juego es formalmente integrado en la escuela de actores desarrollada en Francia por el director y creador Jaques Copeau durante la segunda mitad del siglo XX. Esta escuela sería el referente y promotor de la revolución de la escena teatral de la época. Es esta vertiente la influencia directa de la Ariane Mnouchkine, fundadora y líder de la compañía Théâtre du Soleil, cabeza del taller “Escuela Nómada” realizado en Chile que analizaremos en esta memoria. En esta segunda parte del primer capítulo entenderemos porqué se vuelve fundamental el juego en el entrenamiento del actor, cómo se relaciona con la práctica de la improvisación y porqué dentro de ella se utilizan las máscaras.

Para introducirnos al concepto de juego en el teatro, rescatamos algunas palabras de la directora:

Hay que desconfiar de ciertas expresiones, que no son siempre luminosas. Por ejemplo, la palabra francesa "ensayo", con relación a italiano "prove" ("probar"), me aflige. En francés, decimos "jugar", y en inglés "to act", lo que es ya bastante. ¡Pero en italiano, es "recitare", lo

que podría ser una maldición para los comediantes italianos, porque es la peor indicación que se le pueda darle a un actor!<sup>51</sup>.

Ya revisadas las teorías de los autores anteriores, nos hacemos una idea de lo que significa entrar en juego y cuáles son los límites y aspectos que lo caracterizan. La relación del juego con el espectador, como vimos con Gadamer, se destaca en la medida en que éste se vuelca por entero en la experiencia de la automanifestación del juego que, por ser representación, tiene la posibilidad de ser representado para alguien, y entonces finalmente lo convierte a él al sujeto puesto en juego. En Caillois se refuerza esta idea del teatro como juego específicamente cuando habla del ludus del Mimicry. En consecuencia el teatro, desde su funcionamiento y origen, se relaciona por definición a la categoría de juego.

Es así como iniciaremos esta segunda parte del capítulo revisando el concepto de juego desde autores que se dedican al arte de la improvisación. En primer lugar estudiaremos el *Juego libre* que define el músico e investigador Stephen Nachmanovitch, quien relaciona el juego con el espíritu improvisador y creador del artista. Más adelante introduciremos los conceptos de la *nueva comedia* y el *Teatro Popular* de Jaques Copeau para pasar a revisar las semejanzas que se presentan en la pedagogía de “El Cuerpo Poético” de

---

<sup>51</sup> PICON-VALLIN, Béatrice. Un vrai masque ne cache pas, il rend visible. [en línea] <<http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/sources-orientales/des-traditions-orientales-a-la/l-influence-de-l-orient-au-theatre/un-vrai-masque-ne-cache-pas-il?lang=fr>> [consulta 07 Septiembre 2016] \*traducción: Carolina Díaz.

Jaques Lecoq. Citaremos también, para reforzar esta idea de improvisación como juego, a Peter Brook y María de la Luz Uribe quienes nos otorgarán más información acerca de la improvisación con máscaras en la Commedia Dell 'Arte y en el teatro Balinés.

Al final de este capítulo entenderemos cómo, a través de la improvisación, el actor puede desarrollar al máximo sus habilidades creativas e imaginativas y cómo el uso de las máscaras se convierte en el camino del despojo de las características individuales de las que el actor se debe liberar para improvisar con mayor libertad.

### ***1.2.a La improvisación como llave maestra de la creatividad.***

¿Cuál es la actividad de juego por excelencia dentro de las artes? Nachmanovitch desde la música nos explica el funcionamiento del juego en la práctica de la improvisación en jazz y el símil que podemos hacer para el resto de las artes, y posteriormente a la vida misma. El autor es intérprete en violín, compositor y PhD en historia de la consciencia. Se ha dedicado a escribir acerca de la creatividad y los estados de fluidez en la creación, participando en un gran número de ponencias en distintas universidades en todo el mundo, incluyendo Julliard.



En el libro “*Free Play: La improvisación en la vida y en el arte*” publicado en 1990, explica la importancia de la práctica de la improvisación para el artista, tomando como referencia su propia experiencia como compositor. Propone esta actividad como la única en la que se alcanza un nivel de expresión de la conciencia idóneo para desarrollar la creatividad.

Cuando por primera vez me encontré improvisando, sentí un enorme interés que estaba en algo, una especie de vinculación espiritual que iba más allá de las dimensiones del hecho de hacer la música. Al mismo tiempo la improvisación ampliaba esas dimensiones y la importancia de hacer música hasta que los límites artificiales entre el arte y la vida se desintegraban. Había encontrado una libertad que era a la vez regocijante y exigente. Al contemplar el momento de la improvisación, yo descubría modelos relacionados con todas las clases de creatividad; descubría claves y a la vez vivía una auténtica vida que se creaba a sí misma, se organizaba a sí misma, y era auténtica. Llegué a ver la improvisación como la llave maestra de la creatividad<sup>52</sup>.

Así el autor liga el misterio creativo a la disolución de los límites de la vida y el arte, que solo suceden cuando se improvisa. Como la estructura no es rígida, y funciona de acuerdo a ciertas normas que la conforman, encontramos similitudes con lo que anteriormente planteaba Huizinga, Caillois, Csikszentmihalyi y Gadamer, con respecto al riesgo que supone esta actividad para quien la está realizando.

---

<sup>52</sup> NACHMANOVITCH, Stephen. *Free Play. La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós Entornos 1990. P. 19.

En todas estas formas de expresión hay una experiencia unificadora que es la esencia del misterio creativo. El centro de la improvisación es el libre juego de la conciencia mientras dibuja, escribe, pinta y ejecuta la materia prima que surge del inconsciente. Este juego implica un cierto grado de riesgo<sup>53</sup>.

El juego para el autor es una forma de liberar el inconsciente creativo que no sólo se asocia a una representación, sino que también puede ser un modo natural de desenvolvernos en la vida, una respuesta orgánica nuestra al retornar a su flujo original.

¿Cómo se aprende a improvisar? La única respuesta es otra pregunta: ¿Qué nos lo impide? La creación espontánea surge de lo más profundo de nuestro ser y es inmaculada y originalmente nosotros mismo. Lo que tenemos que expresar ya está con nosotros, es nosotros, de manera que la obra de la creatividad no es cuestión de hacer venir el material sino de desbloquear los obstáculos para su flujo natural<sup>54</sup>.

La improvisación entonces, está en el arte, pero también en la vida: *Toda conversación es una forma de jazz. La actividad de la creación instantánea es algo tan común para nosotros como respirar*<sup>55</sup>. Entendiendo que la creación instantánea es un retorno al flujo natural, podríamos decir que las experiencias evolutivas que suceden durante el *fluir*, descritas por Csikszentmihalyi,

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 30.

sucedrían cada vez que volvemos originalmente a nuestra naturaleza y nos deshacemos de los obstáculos que nos lo impiden.

¿Qué es, entonces, este río aparentemente sin fin de la música, la danza, las imágenes, la actuación teatral o la palabra que aflora siempre que se lo permitimos? En cierto sentido es el fluir de la conciencia, un río de recuerdos, fragmentos de melodías, emociones, fragancias, enojos, viejos amores, fantasías<sup>56</sup>.

Entonces encontramos la primera diferencia entre Huizinga y Nachmanovitch. Para el primero, el límite temporal y espacial es fundamental en la diferenciación de lo que es el juego y lo que es el cotidiano, pero para el compositor, el trabajo del improvisador se basa en ir tachando los límites entre la vida y el arte para así alcanzar mayor libertad y creatividad en su ejecución. El “estado de excepción” con que Huizinga denomina la manera en la que nos desenvolvemos durante el juego, el autor lo rechaza, reconociendo que es un estado que estando “fuera del tiempo” al mismo tiempo es estar “desde el tiempo”, estado que podría extenderse a toda nuestra vida.

Por lo tanto el trabajo del improvisador consiste en extender esos flashes momentáneos, extenderlos hasta que se fusionen con la vida cotidiana. Entonces empezamos a experimentar la creatividad y el libre juego de la improvisación como parte de nuestra mente común y de nuestra actividad habitual<sup>57</sup>.

---

<sup>56</sup> Ibid., p. 46.

<sup>57</sup> Ibid., p. 31.

De todas formas, y aunque existe esta diferencia, Nachmanovitch recalca que la improvisación no es un trabajo azaroso, sino que concuerda con que tiene reglas muy definidas que nos permiten aprender y mejorar la propia técnica.

Sin el juego el aprendizaje y la evolución son imposibles. El juego es la raíz donde surge el arte; es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. La técnica misma surge del juego, porque solo podemos adquirir la técnica por la práctica de la práctica, experimentando y jugando persistentemente con nuestras herramientas y probando sus límites y resistencias. El trabajo creativo es juego; es especulación libre usando los materiales de la forma que uno ha elegido. La mente creativa juega con los objetos que ama. El artista plástico juega con el color y el espacio. Los músicos juegan con el sonido y el silencio. Eros juega con los amantes. Dios juega con el universo. Los niños juegan con todo lo que cae en sus manos<sup>58</sup>.

Existen, tal como explica el autor, muchos tipos de improvisación. Cada uno juega con distintos tipos de material y por lo tanto distintas estructuras y reglas. El tipo de improvisación que estudiaremos en esta investigación es la técnica de improvisación teatral que desarrolló en Francia el creador escénico Jaques Copeau y que se basó en la estructura clásica de la Tragedia, convirtiéndose en una gran influencia para Ariane Mnouchkine, como descubriremos más adelante. Esta estructura que revisaremos incluirá las

---

<sup>58</sup> Ibid., p. 60.

definiciones del ejercicio coral, el corifeo y sus fuerzas antagónicas y, más tarde, el uso de máscaras dentro de la improvisación.

### **I. 2.b *La improvisación en el teatro: Una práctica para el entrenamiento del actor***

Jaques Copeau fue un reformador del teatro francés durante la primera mitad del siglo XX. En su larga trayectoria en el teatro, fundó las bases de una nueva escuela cuyo objetivo principal era “rehacer” el teatro de su época que él pensaba que estaba en decadencia. Rescatar la belleza de este arte era una tarea que se propuso, junto a algunos de sus contemporáneos, y para hacer esto se dio cuenta que era fundamental que las personas que querían rehacer el teatro estuvieran también renovadas.

En este principio de renovación, los actores tenían que, en primer lugar, ser capaces de expresarse libremente en la creación y el único método para lograrlo era a través de la improvisación. Ellos tenían que venir de una escuela que no hubiese acabado ya con sus capacidades, lejos de las comedias vacías que llenaban los teatros y las representaciones literales de los textos, para que a través del perfeccionamiento de la técnica de la improvisación pudiesen llegar a poner al servicio de la nueva comedia su propia imaginación: *Esa idea de*

*renovación, de vivificación era justamente el trasfondo de mi pensamiento cuando miré a la improvisación*<sup>59</sup>. Copeau quería formar maestros de la improvisación, y esto, al igual que Nachmanovitch, planteaba que solo se podía lograr a través de la práctica: *El arte de improvisar no es solamente un don. Se adquiere y se perfecciona con el estudio*<sup>60</sup>. La improvisación funda entonces el eje central de la renovación.

El hábito de la improvisación devolverá al actor la soltura, la elasticidad, la auténtica vida espontánea de la palabra, del gesto, el verdadero sentimiento del movimiento, el verdadero contacto con el público, la inspiración, el fuego, el entusiasmo y la audacia del cómico de la farsa. ¡Y qué enseñanza para el poeta, qué fuente de inspiración!<sup>61</sup>

Para improvisar Copeau pedía a sus actores que partieran jugando como niños, y así la escena se construiría a partir del descubrimiento y no del aprendizaje.

A través del juego, mediante el cual los niños imitan consciente o inconscientemente todas las actividades y todos los sentimientos humanos, el juego que es para ellos un camino natural hacia la expresión artística y para nosotros un repertorio viviente de las reacciones más auténticas; a través del juego nos gustaría construir no un sistema, sino una experiencia educadora. (...)

---

<sup>59</sup> COPEAU, Jaques. Hay que rehacerlo todo : escritos sobre el teatro. 1879-1949. Madrid, Asociación de Directores de Escena de España, 2002.

<sup>60</sup> Ibid., p. 244.

<sup>61</sup> Ibid., p. 368.

En estadios superiores de ese juego improvisado aparecerá la improvisación dramática, el drama en su novedad, con toda su frescura. Y esos niños, cuyos maestros creemos ser, serán sin duda los nuestros, algún día<sup>62</sup>.

Dentro de su idea de renovación las ideas más concretas que pudo llevar a cabo fueron a través de su compañía del Vieux Colombier con quienes trabajó en distintos periodos durante los años 1913 hasta 1924. Estas ideas le permitieron fundar las bases de la escuela de actores que abrió y que dejó definida en sus escritos del Teatro Popular.

Su motivación de renovación fue conocer el trabajo de Gordon Craig y Adolf Appia; en palabras de Copeau ellos habían vuelto *a honrar dos nociones muy sencillas, las de grandeza y belleza, las de una alegría y un respeto casi religioso, la de un arte eminentemente popular por su destinatario, y total en su expresión*<sup>63</sup>. Para devolverle al teatro esta belleza también se volcó hacia los referentes más antiguos, entre los que encontramos la Tragedia Clásica, Molière, el Nô japonés y principalmente la Comedia Dell 'Arte. De ésta ultima rescata la popularidad que la había caracterizado y los personajes que eran reconocidos por todos los habitantes que presenciaban estos espectáculos en las calles de Italia, admirados por la gran capacidad de los actores en el arte de improvisar.

---

<sup>62</sup> Ibid., p. 241-242.

<sup>63</sup> Ibid., p. 490.

Quiero hablar de esa comedia del Renacimiento italiano conocida bajo el nombre de Commedia dell'Arte. Los geniales actores de aquel tiempo improvisaban su texto a partir de argumentos bien establecidos. Fue una especie de milagro, y de milagro propiamente italiano. (...) Los fondos de la comedia son esos personajes, o, mejor aún, esos arquetipos. Ya saben que los tipos de la Comedia italiana eran invariables. Arlequín, Scaramouche, Pantalone, Leandro.. aparecían siempre con el mismo traje, la misma máscara, ejerciendo las mismas funciones. Se enriquecían a medida que vivían, a medida que participaban en mayor número de intrigas. No estaban aprisionados en una única acción, limitados a una comedia efímera. De ahí su aire de grandeza, de heroísmo y de eternidad. De ahí también que se hicieran cada vez más populares. Sin que tuvieran necesidad de presentarse ni de explicarse, el público les reconocía instantáneamente y, desde entonces, se preocupaba mucho menos de las truculencias de la intriga y de su novedad que de la fuerza de los caracteres, el relieve y la variedad de las acciones que les ponían en marcha<sup>64</sup>.

Para su nuevo teatro tomaría como base la misma estructura de improvisación conformada por personajes específicos como lo hacía la Comedia Dell 'Arte. Estos personajes serían la representación de los arquetipos sociales que, mediante el ejercicio del actor, actualizarían el contenido de sus temas en escena. Esta idea de Copeau es la que relacionamos directamente con el concepto de transformación en construcción y mediación total que explicamos desde la teoría de Gadamer. Lo que sucede gracias a la práctica del actor que interpreta alguno de estos personajes definidos, es que éste llega a

---

<sup>64</sup> Ibid., p. 377-378.



una comprensión verdadera del personaje que interpreta, permitiendo que suceda el fenómeno de la mediación total en el espectador. Cuando el actor se hace experto en la práctica de la improvisación puede fusionar el personaje original con las imágenes que le son propias de su época y de su territorio, permitiéndole encarnar un personaje de la actualidad con problemas sociales que acontecen en su propio contexto. Esta apropiación de los personajes que esperaba Copeau ver en sus actores, inspirado por lo que sabía de los comediantes del renacimiento italiano, era lo que llevaría al teatro a su renovación.

La tarea que hay ante nosotros consiste en repoblar la escena, subir a ella a las grandes figuras del mundo moderno, y consagrarlas bajo la máscara y el traje que les darán, junto con la autoridad de un estilo, un potencial renovado de persuasión dramática y de enseñanza humana. No creo que la comedia pueda volver a encontrar un punto de partida sin haber intentado esta síntesis<sup>65</sup>.

Así, parte de esta transformación en construcción que tenía que ver con lo que encarnarían estos personajes, se irían poblando de vestimentas y máscaras propias de su naturaleza y el arquetipo que representaban, para hacerse cada vez más reconocibles y populares entre el público.

---

<sup>65</sup> COPEAU, Jaques. Op.Cit. p. 378

Dentro de esta gran idea de renovación, Copeau plantea una metodología de trabajo que consistía en formar un equipo que viniese adiestrado desde los inicios de su educación. Esta metodología la establece para su Teatro Popular, donde la renovación del hombre de teatro también tenía que ver con que éste fuera capaz de formar parte de un equipo, asociándolo a la idea de un Coro.

Para empezar, lo importante no era dar relevancia a individuos excepcionales, sino reunir, hacer convivir e instruir a un equipo. En términos más apropiados, términos dramaturgicos, diría que se trataba de formar un coro, en el sentido antiguo. Una preocupación técnica de orden fundamental nos remitía de golpe a la fuente de inspiración; el coro es la célula madre de toda poesía dramática. Precisamente estábamos ávidos de poesía<sup>66</sup>.

La importancia de este Coro era que se iría consolidando durante la práctica. La interacción que sucediera entre los que conformaran el equipo se dejaría llevar por el instinto de juego porque existiría la confianza y la libertad entre ellos. Esta libertad es la que potencia al máximo sus habilidades creativas, tal como ya vimos en Csikszentmihalyi y Nachmanovitch. Él proponía la siguiente metodología.

El método debía seguir el desarrollo natural del instinto de juego en el niño, afanándose en animarle, proporcionarle puntos de apoyo, procurarle medios para expresarse a su gusto, potenciar su imaginación y su necesidad de divertirse. Primero formábamos un cuerpo obediente.

---

<sup>66</sup> Ibid., p. 422.

Después nos elevábamos progresivamente de la gimnasia a la noción de ritmo interior, a la música, al baile, al mimo con máscara, a la palabra, a las formas dramáticas elementales, al juego consciente, a la creación escénica, a la poesía. La instrucción, uniforme para todos en el origen, debía diferenciarse a medida que en el seno de la unidad coral se acusaban las disposiciones personales. Según sus dotes, uno estaría más inclinado hacia la música, otro hacia la composición del diálogo, este hacia la interpretación, aquel hacia la puesta en escena, etc. Surgidos de una misma cultura general, imbuidos de un mismo árbol, de tal modo que, en términos de la evolución del grupo, nos jactábamos de cosechar al poeta, al músico, al bailarín y al mimo, a los protagonistas del coro, a todos los artesanos de la escena y a todos los servidores del drama, no agrupados de manera artificial, sino inspirados desde dentro, orgánicamente asociados- al menos en estado de promesa o ejemplo<sup>67</sup>.

Así es como Copeau plantea como punto de inicio la improvisación con la estructura de un Coro para formar una primera célula de trabajo e ir reconociendo las distintas habilidades y potenciales de quienes conforman el grupo. Este reconocimiento de las individualidades se develaba de manera espontánea al observar a cada integrante durante las improvisaciones de estructura coral y dejaban al descubierto el potencial de cada uno.

La Tragedia Griega para Copeau no solo representaba una estructura en la que basaba su visión del teatro, si no que era una forma de leer la realidad, por lo que, con esta misma estructura, se atrevía a hacer una lectura de los tiempos que estaban viviendo en Europa. El Coro, para el autor, era el reflejo de

---

<sup>67</sup> Ibid.

*ese pueblo innumerable de trabajadores y de soldados que forjan armas en las fábricas desde un extremo a otro de Europa, en todos los países beligerantes y también en los otros- está en alerta en las fronteras, por tierra, mar y aire*<sup>68</sup> y por eso tomaba tanta importancia para él la voz que este pudiese alcanzar dentro de una representación. En este mismo ejercicio, la radio para él representaba al Corifeo y los dictadores eran los tiranos que aspiraban a ser dioses.

En la tragedia griega el Coro dialoga con el tirano. Tan pronto se muestra sabio como hipócrita, y a veces cobarde. Deja pasar los excesos del amo, como una tormenta, bajando la cabeza. Pero finalmente es él quien comprueba el fracaso y entierra al hombre demasiado grande, con sus pretensiones impías<sup>69</sup>.

Esta lectura de las calamidades de la guerra que sucedían en Europa, y que se esparcían hacia todo el mundo, le permitía subrayar el hecho de que la Tragedia perdía su estructura y su sentido si no era adoptada para comprender la actualidad. Es por esta razón que rescata esta estructura para plantear su metodología.

A continuación y por términos prácticos, incluiremos del libro recopilatorio de Jaques Copeau “Hay que rehacerlo todo” su definición de coro que nos

---

<sup>68</sup> Ibid., p. 400-401.

<sup>69</sup> Ibid., p. 406.

podrá servir para más adelante entender más profundamente su funcionamiento.

**El coro.** Normalmente conserva la serenidad de la filosofía, de la contemplación, de la oración, de la invocación; esa serenidad que en el escenario escapa a los hombres embrutecidos por el destino, por el acontecimiento, por la pasión, en lucha unos contra otros, o consigo mismos, o con los dioses. En sus palabras y en sus cantos abundan la experiencia, la tradición, la sabiduría del tiempo y de la raza, y se hace escuchar la voz del poeta.

Puede ser un testigo del drama, que comenta o explica.

Puede ser un instrumento de intermedios. Entre el público y el actor puede adoptar todas las posturas y utilizar todos los tonos, desde el más simple tono *hablado* hasta la *declamación* anotada, la *salmódica* acompañada de la música, y hasta el *canto*.

Si está manejada por una inteligencia dramática aguda, viva, moviente, esta gama extremadamente amplia ofrece a la expresión de los sentimientos el campo más vasto y más matizado.

Cuando nos privamos del coro, renunciamos a la *palpitación* trágica, el alma de la tragedia.

Porque el coro no solamente rodea, encuadra la tragedia, sino que puede penetrarla, oponerse a algunos de sus movimientos, apoyar otros, convertirse en *actor*<sup>70</sup>.

Finalmente, esta estructura que rescata Copeau del mundo clásico es lo que inspira a Jacques Lecoq y posteriormente a sus discípulos de la escuela gestual - Peter Brook y Ariane Mnouchkine, entre otros- a seguir profundizando

---

<sup>70</sup> Ibid., p. 398.

en la técnica de improvisación para el entrenamiento teatral, que inicia la preparación de sus actores a través de la máscara neutra.

### ***1.2.c La improvisación con máscaras: Una tradición de la escuela francesa.***

Con Copeau se instala una nueva atmósfera para el desarrollo de un nuevo teatro capaz de retratar sus tiempo y que se basa en el correcto entrenamiento del actor para su trabajo en escena. En este entrenamiento, el actor podría encontrar los verdaderos momentos de inspiración y hacer fluir su imaginación, como ya entendimos de la teoría del flujo. Pero además de entrar en el flujo, le permite ser un mediador por excelencia cuando logra percibir el mundo externo y no sus propios impulsos o deseos, tal como explica Sears A. Eldredge y Hollis W. Huston. El actor, según estos autores, viene naturalmente cargado de ideas preconcebidas y clichés, por lo que, si logra entrar en la atmósfera -que Copeau denomina “neutra”- puede despojarse de esos hábitos superficiales y empezar desde el silencio a conectarse con su alrededor.

Para empezar del silencio y la calma. Ese es el primer punto importante. Un actor debe saber como estar en silencio, escuchar, responder, permanecer quieto, empezar un gesto, seguir con él, volver al silencio y

la quietud, con todos los matices y los tonos medios que esa acción implica”<sup>71</sup>.

Para entrar en esta atmósfera “neutra”, el actor debe entrenarse con la máscara, que cubre los gestos de su rostro y así salirse del ensimismamiento de sus ideas. En una entrevista con Béatrice Picon-Vallin, Ariane explica porqué la máscara se convierte en un objeto tan interesante para los principios del trabajo del actor.

Para mí, una verdadera máscara es un objeto mágico, "un brujo", un objeto de encarnación. Si lo escuchas, te guía hacia él. Es un profesor. Es un personaje quien, si le escuchas bien, puede ser tu dueño. En el ensayo con Hélène, hablábamos del narcisismo del actor. Creo que un comediante que quiere que el sonido "yo" continúe existiendo bajo la máscara está perdido. Va a hacerse daño, a sufrir muchísimo, porque la máscara no se lo permitirá. Puede ésta, en cambio, concederle el placer supremo del comediante, que es el de hacerse otro<sup>72</sup>.

Es por esta razón que a continuación revisaremos cómo la máscara se hace fundamental para los reformadores del teatro francés, principalmente Jacques Copeau y Jacques Lecoq. Siguiendo la metodología de trabajo de estos dos autores, estudiaremos primero la máscara neutra, que es aquella sin expresión y luego revisaremos las máscaras que Ariane utiliza dentro del taller

---

<sup>71</sup> ZARRILLI, Phillip. *Acting Re-Considered. A Theoretical and Practical Guide*. 2ª ed. London and New York, Routledge. 2002. (Traducción Carolina)

<sup>72</sup> PICON-VALLIN. *Op.Cit.*

como fueron las de la Comedia Dell 'Arte y Balinesas, las cuales representan personajes específicos de cada cultura a la que pertenecen. En esta parte de la investigación entenderemos cuál el significado de este objeto en el teatro y qué sucede cuando la utiliza un actor durante la improvisación.

### ***1.2.c. i. Máscara neutra***

Esta proviene de la silenciosa y calmada máscara que propone Copeau a sus estudiantes y su posterior evolución a la máscara noble de Dasté<sup>73</sup>, su discípulo aventajado. Es una máscara sin expresión en particular, tiene un estado de calma y equilibrio cuyos beneficios reconocidos por Copeau eran básicamente resaltar la expresión del movimiento del actor en su totalidad y del cuerpo de la acción despojado de sus temperamentos. Es por estas razones que Jaques Lecoq lo plantea como práctica inicial regular en sus estudiantes.

La máscara neutra es un objeto particular. Es una cara, llamada neutra, en equilibrio, que propone la sensación física de la calma. Este objeto que se pone sobre la cara debe servir para sentir el estado de neutralidad previo a la acción, un estado de receptividad de lo que nos rodea, sin conflicto interior<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> La máscara Noble de Dasté: Jean Dasté era discípulo de Jacques Copeau en el Théâtre Vieux Colombier. Dasté toma la máscara Noble, trabajada por Copeau, y desarrolla una máscara sin expresión alguna y que posteriormente la introduce en la metodología de la escuela del Vieux Colombier. Jacques Lecoq se inspira gracias a esto y profundiza en lo que se conoce como la máscara neutra.

<sup>74</sup> LECOQ, Jaques. El cuerpo poético. Santiago, Cuarto Propio, 2001. p. 50.



La máscara neutra representa en sí misma un vacío. Según Sears A. Eldredge y Hollis W. Huston *trae la cualidad del movimiento a la vista; se toma de la cualidad misma y la amplifica*<sup>75</sup>, por lo que cualquier movimiento que no fuese propia de la acción, es decir, que fuese una resistencia del actor, quedaba en evidencia y al contrario también, si logra entrar en su atmósfera podrá verse beneficiado de la apertura que le brinda este estado.

La máscara neutra desarrolla esencialmente la presencia del actor con respecto al espacio que lo rodea. Lo pone en estado de descubrimiento, de apertura, de disponibilidad para recibir. Le permite mirar, escuchar, sentir, tocar las cosas elementales, con la frescura de la primera vez (...) trabajar en movimiento a partir de lo neutro proporciona puntos de apoyo esenciales para el juego que aparecerá después<sup>76</sup>.

Entrar en el estado neutro es llenarse de posibilidades para la creación de personajes y situaciones, en otras palabras, convertirse en una página en blanco para el juego que será la improvisación.

Cuando un actor se limpia a sí mismo de sus habituales suposiciones y actitudes, se convierte en un instrumento afinado, capaz de grabar las más sutiles fases de la percepción y la intención. Un actor que está cómodo en su quietud y su actividad que se compromete con los dos, y que se mueve de un estado a otro, es un actor que comanda su estado<sup>77</sup>.

---

<sup>75</sup> ZARRILLI, Phillip. Op.Cit., p. 146

<sup>76</sup> LECOQ, Jaques. Op.Cit., p. 51-52

<sup>77</sup> ZARRILLI, Phillip. Op.Cit., p. 146

Dentro del trabajo con cualquier tipo de máscaras, es importante destacar el primer encuentro del actor con este objeto. La relación entre ambos es fundamental. Esta relación se inicia en la introducción de la máscara por el maestro a sus estudiantes. Los autores Sears A. Eldredge y Hollis W explican que en primer lugar hay que presentar cada tipo de máscara y posterior a eso el estudiante puede mirarla de cerca, así más tarde podrá llevarla a su frente, demostrando un máximo respeto frente a esta.

La mayoría de los profesores introducen las máscaras con una charla de su diseño y su significado. Entonces los actores estudian la máscara: en la Escuela de Lecoq, ese estudio dura ocho días. El momento de ponerse las máscaras es crucial, porque en ese mismo momento el cuerpo empieza a aceptar o rechazar la máscara. El actor quizás sentirá el impulso de imponerle movimientos o alguna imagen corporal, pero él debe inhibir ese impulso, permitiendo que sus propios pensamientos, su respiración, y su postura sea reemplazado por el de la máscara. Lecoq no permite que sus estudiantes se vean a sí mismos en un espejo en este punto, pero otros profesores encuentran que el espejo puede ayudar a que un estudiante vea el cambio de su condición. La máscara es tratada con el respeto que se le debe a un rostro humano. Es manipulada por los lados o por arriba y abajo de ella; uno nunca la agarra desde la nariz o pone las manos sobre sus ojos. No existen las palabras en la máscara neutra; si un estudiante necesita decir algo, debe subir su máscara a su frente<sup>78</sup>.

---

<sup>78</sup> Ibid., p. 143-144

Rescataremos una anécdota que cuenta el director Peter Brook en su trabajo con las máscaras Balinesas para entender la importancia del rito que significa este primer encuentro. En esta anécdota, los actores no tuvieron el respeto necesario y él tuvo que llamarles la atención para que recordaran la sacralidad que poseen estos objetos en sí mismos.

Volvamos ahora a las máscaras balinesas. Cuando llegaron, el actor balinés que actuaba con nuestro grupo las extendió frente a nosotros. Como chicos, los actores se abalanzaron sobre ellas; se las probaban, reían con fuerza, se observaban, se miraban al espejo, jugaban como los chicos cuando alguien les abre el baúl de la ropa vieja. Yo observaba al actor balinés. Estaba atónito, parado allí, inmóvil, casi horrorizado, porque para él esas máscaras eran sagradas. Me miró con aire de súplica, y yo de inmediato, enérgicamente, hice que todo ese barullo se interrumpiera, y me limité, en pocas palabras, a recordarle a todos que no se trataba precisamente de regalos de Navidad. Y debido a que nuestro grupo había trabajado ya durante mucho tiempo bajo las formas más diversas, ese respeto potencial frente a cualquier material también surgió allí; es que, dadas nuestras inveteradas costumbres occidentales, uno se olvida. Todos estaban demasiado sobreexcitados, exageradamente entusiasmados pero, ante la más mínima apelación, volvieron de inmediato a recuperar su equilibrio<sup>79</sup>.

Como vemos, el rito del primer encuentro con la máscara no es único de la tradición francesa. La máscara ha existido en diversas culturas en todo el globo y siempre ha estado asociado al encuentro con la representación de los dioses

---

<sup>79</sup> BROOK, Peter. Provocaciones. 40 años de experimentación en el teatro (1946/1987). Buenos Aires, Librerías Fausto, 1987. p. 238.

y/o otras personalidades divinas en ritos y celebraciones, es por esta razón que tradicionalmente se les guarda respeto. En términos de esta investigación acotamos el campo de este objeto a las que se relacionan específicamente a las influencias de Ariane Mnouchkine, y más puntualmente, a las dos que aparecieron en su taller: las máscaras de la Comedia Dell 'Arte y las máscaras Balinesas, aunque existen muchas más que dejaremos fuera de esta memoria.

Hemos partido por explicar la máscara neutra desde la metodología de Copeau y Lecoq específicamente para entender cómo funciona en la práctica de la improvisación y cuál es su objetivo, sin embargo, en términos prácticos, estas funciones que recién hemos descrito, la directora Ariane Mnouchkine las trabaja directamente con los dos últimos tipos de máscara que hemos mencionado. La explicación del origen y utilidad de la máscara neutra nos permite comprender cuál es el primer paso que debe dar el actor para improvisar libremente y desnudarse de *sus clichés personales y respuestas habituales*<sup>80</sup> para luego poder construir un personaje. Al fusionar el objetivo de la máscara neutra en la máscara de carácter, ésta pasa a tener una doble función: evidenciar al estudiante que está lleno de sí mismo y no escucha, y/o ver nacer al personaje de la máscara en una improvisación. Esto último sucede cuando su portador está lo suficientemente despojado de sus conflictos personales para ser un instrumento de la máscara que está utilizando.

---

<sup>80</sup> ZARRILLI, Phillip. Op.Cit., p. 146

A continuación entonces, pasaremos a hablar del origen y características de las máscaras de la Comedia Dell 'Arte y Balinesas, entendiendo que en el taller, además de asumir las tareas de la máscara neutra, cada una representaba un personaje específico que provenía de una tradición teatral muy distinta la una de la otra, pero con muchos aspectos en común y que finalmente lograban dialogar en escena.

### ***1.2.c. ii. Comedia Dell 'Arte.***

Durante el siglo XVI en Italia los grupos de artistas profesionales de las artes escénicas vuelcan su mirada hacia las tradiciones indígenas y el teatro clásico para obtener inspiración. En estas compañías en Italia, a diferencia de las que funcionaban en Europa, las mujeres podían participar (haciendo papeles masculinos) y las presentaciones se llevaban a cabo fuera de la sala de teatro- en espacios no convencionales- generalmente en las calles o plazas de los pueblos. La característica principal de este teatro del renacimiento- en contraste al teatro "amateur" o universitario de la época- era la utilización de máscaras. En italiano la palabra máscara se traduce como *maschera* y refiere no solo al objeto, sino también al rol que ésta designa. Estas se ocupaban durante el entrenamiento de los actores y luego para las presentaciones. Su variedad les permitía encarnar y practicar distintos roles que tenían una

personalidad, cualidad corporal, vocal, ritmo y reacciones definidas por cada máscara.

La máscara del arte fija y determina las características psicológicas de un personaje, pero nunca lo limita, porque sus rasgos son sutiles; da al actor y al público la oportunidad de intuir ante quien está, pero oculta al mismo tiempo una serie de posibilidades e imposibilidades; define la expresión de un tipo y la hace intensa, pero no sólo a través de los gestos del rostro, sino con la voz y la actitud de todo el cuerpo, haciendo de éste un nuevo rostro de movimiento incesante, estudiando, perfecto; y demuestra así que “los gestos tienen un lenguaje, las manos tienen una boca, los dedos tienen una voz”<sup>81</sup>.

A lo que refiere esta cita es que cuando el actor se ponía una máscara de la Comedia Dell' Arte su interior se fusionaba en una sola imagen con el personaje que encarnaba exteriormente la máscara. Todos estos personajes, que representaban arquetipos, estaban ligados en su origen a alguna ciudad o región de Italia y a las personalidades particulares que caracterizaban cada zona. A modo de ejemplo, enseñaremos a continuación las descripciones de algunos de estos personajes que aparecieron en el taller “Escuela Nómada” como *Arlecchino*, *Pantalone*, *Il Capitano* y *Los enamorados*, en base a la explicación que Uribe hace en su libro “La comedia del Arte”.

---

<sup>81</sup> URIBE, María de la Luz. La Comedia del arte. 1ª. ed. Barcelona : Ediciones Destino, 1983. p. 34.

## **Arlecchino**

Personaje especialmente grosero, llegaba al ápice de la pornografía burda y directa “con una mezcla de ignorancia e ingenio, de gracia y bestialidad(...) Siervo paciente, goloso, siempre enamorado, siempre embrollado por su amo o por sí mismo, se aflige y se consuela como un niño, un diablo niño, y como es oportunista, sus burlas persiguen siempre un interés. Sus movimientos son livianos, graciosos, felinos, inspirados siempre en los del gato... Debía, bajo su máscara demoníaca y salvaje, ser capaz de dar la sensación de la gula con todo el cuerpo. Sus continuos saltos, volteretas, caídas, lo llevaban de un lado a otro de la sala; y su especialidad eran las poses ridículas y la parodia de todos los bailes<sup>82</sup>.

## **Pantalone**

La curva aguda de su barba, sus zapatos, su posturas habituales, su sombrero, remedan la curva de la quilla de la góndola veneciana; su vestido es de color rojo veneciano, y su nombre proviene de Pianta-Leone (planta el león, símbolo de la ciudad de Venecia), o, según otras acepciones, de San Pantaleón, uno de los patronos de la ciudad.

Viejo avaro, sórdido, lo devora el deseo de enriquecerse y aventajar a los demás, pero fundamentalmente se enamora de encantadoras ‘servette’ que lo dejan en ridículo; a pesar de ello, él está siempre pronto para el combate, dispuesto a la conquista y a la serenata que su siervo le dicta, olvidando en su violencia libidinosa, sus deberes de padre de familia<sup>83</sup>.

Su voz cavernosa, que sabe muy bien ensartar largas maldiciones y enrevesados consejos al hijo, se esfuerza inútilmente en entonar dulzuras en su dialecto veneciano.

---

<sup>82</sup> Ibid., p. 50-51.

<sup>83</sup> Ibid., p. 58.

## ***Il Capitano***

Es encarnación, en todas partes y todos los tiempos, del fanfarrón que siembra doquiera el terror, inspira grandes amores, y muere de miedo. Sus ojos lucientes, sus mostachos erizados, su gran nariz, su gran espada, producen un efecto imponente, comparable sólo a su ridícula cobardía<sup>84</sup>.

## ***Los enamorados***

Su carácter principal es el de ser enamorados, y su papel es más difícil porque deben traducir no una singular personalidad, sino un estado anímico. Aunque tengan distintos nombres, Silvio, Oratio, Lelio o Flavio, debían ser jóvenes, de bella presencia, de modales refinados, elegantes, gentiles. No llevan máscara, y su vestido, como el de las amorosas, sigue la moda<sup>85</sup>.

Estos personajes que tenían una forma de ser y por lo mismo, una manera de reaccionar y resolver las situaciones que se les presentaban. Siempre respondían al mismo patrón o modelo de personalidad y gracias a la tradición de las máscaras aun siguen manifestándose de manera similar. Esto podría explicarse a modo sencillo desde el concepto de transformación en construcción explicado en el capítulo I: el personaje existe en su origen pero

---

<sup>84</sup> Ibid., p. 62.

<sup>85</sup> Ibid., p. 69.



vuelve a existir más cercano a su verdad cuando un actor juega con ella o hace que la máscara se automanifieste.

La interacción entre los personajes de la Comedia Dell'Arte genera situaciones que se repiten o secuencias cómicas más conocidas como *lazzis*. Desde su origen, los *lazzi* se efectuaban para provocar la risa a través de lo burlesco e inesperado o para alegrar una escena y reanimar un juego<sup>86</sup> e iban apareciendo entre medio la improvisación. Estas secuencias solo funcionaban en la medida en que los arquetipos siguieran desenvolviéndose de acuerdo a las reglas que eran establecidas según su personalidad, volviendo a recordarnos que incluso el encarnar un personaje a través de una máscara tiene límites claros. Esta explicación es la que nos permite clasificar esta actividad en categoría de juego, porque una regla básica de estos personajes es que reaccionen de manera fiel a su tipo de personalidad.

### ***1.2.3. c. iii. Máscara Balinesa***

Erhard Stiefel, realizador de las máscaras para los espectáculos de Ariane Mnouchkine, cuenta en una entrevista que le hace Béatrice Picon-Vallin, el primer encuentro con máscaras de origen asiático que tuvo en conjunto con la

---

<sup>86</sup> Ibid., p. 49.

compañía del Théâtre du Soleil. Esto sucedió luego de que el actor y bailarín balinés Pugra les hizo una invitación a trabajar con las máscaras de la Comedia Dell 'Arte en conjunto con las suyas provenientes de Bali mientras estaba de gira en Paris. Sin saber casi nada de su origen, los actores Balineses comenzaron a jugar con las máscaras traídas por la compañía, sin tener idea de la cultura a la que pertenecían, y al mismo tiempo los actores del Soleil también fueron revelando los misterios de los personajes provenientes de la tradición Balinesa. Aún cuando ningún grupo tenía mucha información del otro, las máscaras cobraban vida. El secreto y sacralidad de las distintas tradiciones se iban develando para ambos en la medida en que los actores hacían uso de estas máscaras de diferente origen. Luego de esta experiencia que sucedió durante los ensayos de "La época de Oro", el realizador Stiefel suma al espectáculo la máscara de Max inspirada en una máscara Balinesa. El cruce cultural es lo que inspira a la directora a seguir profundizando en la búsqueda e interés por las máscaras, que más adelante incluiría en sus talleres con jóvenes actores. Mucho tiempo estuvo copiándolas, adquiriendo algunas de ellas en ferias, obteniendo información a través de los actores que trabajaban con ellas y que compartían con ella el conocimiento. Después de esta investigación la directora se siente segura de poder utilizarlas bajo su propias reglas de lo sagrado.

La mayor parte de la información que obtuvimos de las máscaras Balinesas durante el taller fueron los descubrimientos que la directora y la compañía realizaron a través de su uso e investigación. Lo que la directora compartió con nosotros fueron los nombres de los personajes que ellos mismos le otorgaron a sus máscaras y las personalidades que les fueron creando con el tiempo. Sin embargo, y para nutrir esta investigación, también recurrimos a conocer una parte de su historia y origen en Bali desde otras fuentes.

La danza Topeng es una tradición que se hace en Bali para entrar en contacto con los dioses. El Topeng incluye música, danza, canciones y mímica; sus raíces provienen de los años dorados de India y Java, aproximadamente el año 840 DC, y se realiza para conservar la historia y genealogía de los antiguos reinos de Bali. Durante la representación el intérprete puede llegar a utilizar hasta 40 máscaras para contar la misma historia desde distintos puntos de vista: cada personajes tiene su propio argumento. Las máscaras que pertenecen a la realeza son enteras y doradas, y las que pertenecen a las clases más marginales son media máscara (dejan la boca al descubierto) y le permiten hablar al actor. El entrenamiento del Topeng incluye una preparación en los campos del movimiento, la filosofía y el carácter de cada máscara. En una primera instancia, él aprende las danzas de cada máscara copiando a un maestro y luego, cuando adquiere cierta expertiz, puede empezar a incluir variaciones e improvisaciones a partir de su propio estilo. Existe la creencia de

que cuando el actor se pone la máscara, entra en trance y se posee por un espíritu que encarna su forma.

Las máscaras, para los Balineses, sirven de pararrayos, para coger, momentáneamente, una porción de energía cósmica, la energía vital del universo... El ritual Balinés es una invitación a aquellas fuerzas a “descender” y escuchar las peticiones de los humanos de ser protegidos y tener un bienestar<sup>87</sup>.

Como advertía Sears A. Eldredge y Hollis W, el primer encuentro con estas máscaras significaba para ellos todo un ritual. Peter Brook comparte lo que él puede observar durante este proceso en un actor Balinés; la modificación de su respiración y desde ahí la de todo su cuerpo y ritmo interno.

Una de las técnicas que emplean en Bali, y que es muy interesante, consiste en que el actor balinés comienza por observar la máscara, teniéndola en sus manos, frente a sí. La contempla durante un largo rato, hasta que él y la máscara comienzan a convertirse en un mutuo reflejo; una es el reflejo del otro, y viceversa; él comienza a sentir la máscara como parte de su propia cara, pero no como la totalidad de su cara, porque al mismo tiempo él está yendo en busca de su propia vida independiente. Gradualmente, el actor comienza a mover las manos de manera tal que la máscara cobra vida, y sigue observándola, como si produjera con ella una empatía. Y entonces suele ocurrir algo que ninguno de nuestros actores, ninguno de ellos, puede ni siquiera intentar (y que incluso es sumamente difícil que ocurra con un actor balinés) y es

---

<sup>87</sup> SLATTUM, Judy. *Balinese Masks: Spirits of an Ancient Drama*. Londres. Ed. Tuttle Publishing. 2003. P. 4

que la respiración del actor comienza a modificarse; el actor comienza a respirar distinto con cada máscara diferente. En cierto sentido, es obvio que cada máscara representa un determinado tipo de persona, con un determinado cuerpo, un determinado tiempo y un determinado ritmo interior y, por lo tanto, con una respiración determinada. A medida que el actor comienza a sentir esto, y sus manos comienzan a adquirir la correspondiente tensión, la respiración sigue cambiando hasta que un cierto peso de la respiración comienza a invadir todo el cuerpo del actor; y cuando ese proceso culmina, el actor está listo<sup>88</sup>.

Esta transformación interna la experimenta el actor tanto al ponerse una máscara de la Comedia Dell 'Arte como una balinesas. La personalidad de la máscara, en este proceso, invade por completo al actor y adquiere vida propia a través de su cuerpo, voz y su respiración; la máscara se cuele en todo su interior. Así, cuando se le presenta al actor una máscara de otro origen y éste no conoce su tradición- como vimos fue el caso para los integrantes del Soleil y los actores Balineses que estuvieron en ese encuentro- el desafío es aún mayor y el actor tiene que estar mucho más en contacto con sus capacidades intuitivas e imaginativas para encarnar el personaje de la máscara que está llevando.

Cuando un actor occidental toma una máscara balinesa, no puede pretender acceder a la tradición y la técnica balinesa, de las cuales nada sabe. Tiene que encarar a la máscara exactamente del mismo modo en que encara un nuevo rol<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> BROOK, Peter. Op.Cit., p. 239.

<sup>89</sup> Ibid., p 240.

Las máscaras Balinesas que vimos durante el taller eran medias máscaras, por lo que el trabajo se llevó a cabo solamente con las que representan a la plebe. Los personajes que aparecieron fueron Dos dientes, Zizofon, Punta, el Gobernador, *Petit* verde, entre otros. Para la directora Ariane Mnouchkine la utilización de estas máscaras se ha vuelto fundamental dentro de las improvisaciones con actores y por lo mismo prefiere utilizar el significado de máscara tradicional del Teatro Nô que refiere a “la cara que se engancha”, y no la del francés que se traduce como “enmascarar”, porque da la idea de esconder más que revelar.

La máscara sublima el juego (...) Transporta en otra dimensión, transforma el espacio, el tiempo. (..) Es verdad que un actor que cree que se esconde detrás de una máscara se encuentra en realidad desnudo e impotente, porque una verdadera máscara no esconde, hace visible<sup>90</sup>.

Para concluir este capítulo, haremos una recapitulación de los conceptos que hemos estudiado en el camino teórico que nos llevó desde el juego hasta la máscara. Al principio del capítulo definimos la categoría de juego recalcando algunas características de las teorías de Huizinga, Caillois, Csikszentmihalyi, Holzapfel y Gadamer, dándonos como puntapié fundamental el carácter auto-representacional del juego (por no tener otra función más que representarse a sí mismo) y su autonomía, es decir, su estructura u orden definido por su propio

---

<sup>90</sup> PICON-VALLIN, BÉATRICE. Op.cit.

sistema de reglas. Estas teorías nos permitieron entender la práctica de la improvisación en el arte como una actividad lúdica que se desarrolla en un espacio-tiempo determinado y que supone ciertas reglas que deben ser estrictamente respetadas para que afloren las mejores habilidades y potencialidades de creación de quien está jugando, para entrar en un estado de fluidez que significa al mismo tiempo estar presente y disfrutar de sus infinitas posibilidades, además de poseer estructuras que pueden repetirse y que están albergadas en la memoria del colectivo. Esta actividad es sumamente útil para el entrenamiento del actor, como estudiamos desde los autores Copeau y Lecoq, quienes también plantean que la utilización de la máscara es un mecanismo muy eficaz para que éste logre separarse de sí mismo y entrar con mayor disposición a la creación e inspiración. Este objeto ha sido muy popular desde los inicios de nuestra civilización porque se ha utilizado principalmente durante ritos sagrados para representar divinidades, y posteriormente, para representar ciertos arquetipos humanos dentro de las representaciones teatrales más antiguas. Este rol que misteriosamente la máscara revela cada vez que alguien la sabe bien utilizar, también cumple con las características de juego antes descrita, y siempre ha estado de la mano con el uso de la imaginación. Ambas actividades se enmarcan en lo que Caillois categorizó como el Mimicry en el máximo nivel de ludus, vale decir, el máximo nivel de seriedad y profesionalismo que permitiría la entrada del espectador a la ilusión de la representación (el auto-olvido) y por lo tanto, la mediación total de la obra

de arte. Este sería el resultado de la perfección del oficio del actor: el verdadero teatro, en palabras de la directora Ariane Mnouchkine.

Este recorrido, que nos introduce al objetivo de encontrarnos otro tipo de teatro, nos permite fundamentar porqué analizaremos la experiencia del taller “Escuela Nómada” a partir de la categoría de juego en el Capítulo II. Cabe destacar que este recorrido planteado es una decisión de las tesisistas, y por lo tanto, es una mirada personal que desprendemos de esta instancia de aprendizaje. Todas las reflexiones las iremos explicando a partir de las teorías y conceptos anteriormente mencionados.



## CAPITULO II

### EL JUEGO LLAMADO “ESCUELA NÓMADE”

*El entusiasmo no es un moco de pavo.*

*Es ser capaces de dejarse invadir por los dioses.*

Ariane Mnouchkine.

La instancia pedagógica llamada “Escuela Nómada” que trae Ariane Mnouchkine a Chile, en colaboración con la Fundación Santiago a Mil durante junio-julio del 2015, es la que analizaremos en base a la teoría del juego debido a la constante repetición de éste término durante el taller y la semejanza que recalca la directora entre esta actividad y el oficio del actor. La importancia del juego en el quehacer teatral lo subrayamos aquí como una característica fundamental de su manera de enseñar y transmitir el conocimiento a quienes se interesan por su trabajo. Nada más dejar en claro que este taller que nosotros traducimos en una propuesta de juego, supone un ejercicio que nos brindará

una ventaja metodológica a la hora de ir aclarando los conceptos y herramientas que ella quiso traspasar a la nueva generación de creadores que estuvo presente durante los 20 días de trabajo en conjunto. Cabe enfatizar que el presente documento es una memoria de nuestra experiencia analizada desde los principios teóricos de juego y de ninguna manera es un análisis de la metodología de la directora o una base pedagógica de algo.

## **II.1. ANTECEDENTES DEL TALLER DE FORMACIÓN DE ACTORES “ESCUELA NÓMADE”**

Para entender desde donde surge la necesidad de Ariane Mnouchkine de generar una escuela para actores y cómo ésta se relaciona con la categoría de juego, revisaremos detalles de su biografía y principios de las escuelas de Copeau y Lecoq que ella tomó como inspiración. La idea de su “Escuela Nómada” la describiremos detalladamente al final de este Capítulo en relación a la definición de juego que ya expusimos. En cuanto al juego, primero explicaremos las reglas que la directora plantea desde el inicio del taller y las que luego fueron surgiendo para hacer evolucionar los mismos ejercicios de improvisación y de máscaras.

### **II.1.a La directora Ariane Mnouchkine**

Ariane Mnouchkine nació en 1939, en Boulogne-sur-Seine. Su padre Alexander Mnouchkine fue un destacado productor de cine judío-ruso que resultó ser de gran influencia para ella ya que de niña asistía a los estudios de grabación.

*La verdadera aventura estaba en la técnica. Y yo me sentía mucho más cerca de esos artesanos que eran quienes realizaban el milagro, que lo hacían posible. Me encantaba ayudar a instalar los travelling, a empujar un camión en el barro, a preparar las escenas de riesgo de los dobles, montar a caballo<sup>91</sup>.*

Más grande se dio cuenta que el cine era demasiado independiente y requería mucho dinero, en cambio, hacer teatro, era generar una especie de familia de trabajo y el dinero nunca iba a significar un impedimento para poder crear. Cuando finaliza sus estudios primarios, viaja a Oxford a estudiar Inglés y es acá la primera vez que crea una pieza como directora “Gengis Khan” con el apoyo económico de su padre.

Y fue entonces que una noche de lluvia muy inglesa, subiéndome a un autobús después de un ensayo de Coriolano, en el que aparecía como

---

<sup>91</sup> MNOUCHKINE, Ariane. y Pascaud, Fabienne. El arte del presente. 1ª ed. Santiago, Lom Ediciones, 2011. P. 28

figurante, sentí como un flechazo. Como cuando uno se enamora. ‘Ya está, es esto. Esto es mi vida, pensé, este juego de equipo, subirse todos juntos a un barco que parte lejos, muy lejos, a descubrir una tierra legendaria y virgen’. Una verdadera revelación. Quería vivir eso siempre, todos los días, hasta que me muriera<sup>92</sup>.

Después de esta primera experiencia en el teatro, la directora empieza a buscar y a posicionar su nombre en Francia. En 1959 participa en la Fundación de la Asociación Teatral de Estudiantes de París (ATEP) con el objetivo de formar actores y montar espectáculos. Es aquí donde nacen sus ganas de crear una compañía profesional junto a la mayoría de los que luego se convertirían en los fundadores del *Théâtre du Soleil*. Para realizar este proyecto, los integrantes se pusieron de acuerdo en que cada uno debía cumplir con sus objetivos personales en un plazo de 2 años para luego volver a reunirse para hacer teatro.

Durante este tiempo Ariane viaja y conoce distintos teatros provenientes de oriente que se convertirán en su inspiración, entre ellos el teatro Nô, el Kathakali, el Kabuki y las danzas indias. Lo que Ariane descubre en este periodo es que no existen *barreras del lenguaje* porque su modo de conocer estas culturas fue a través de la observación de los cuerpos que estaban en escena, la danza y la música de ritos que siempre conmemoraban a alguno de

---

<sup>92</sup> VILPOUX, C. La aventura del teatro del sol. [Documental]. Francia, ARTE france, Agat Film et Cie, Le Théâtre du Soleil, INA, Bel Air Média, 2009. DVD, 75min, sonido, color.

sus personajes de batallas o grandes hitos de su historia, y que ella lograba comprender sin necesariamente compartir su idioma.

...Más tarde en Tokio, en una sala apenas un poco más grande que nuestro comedor, vi a un actor joven, desconocido, del barrio de Asakusa que era, en aquella época, maldito por ser un barrio de placeres. Ese actor, que no dejó su nombre a la posteridad, representaba toda una batalla con nada. Solo un gran tambor y sus ojos. Yo lo miraba y entendía todo. No había barrera del lenguaje. La epopeya estaba ahí, miserable y universal. Ése era el teatro que yo quería<sup>93</sup>.

Ariane descubre en este viaje que la esencia del teatro está en esa 'nada' con la que el actor realizaba todo un espectáculo. Esa capacidad de transformarse en lo que estaba haciendo y transmitirle al público su misma sensación interior sería lo que más adelante buscaría y potenciaría en sus actores y espectáculos.

Lo que me interesa en la tradición oriental es que el actor sea un creador de metáforas. Su arte consiste en mostrar la pasión, en contar el interior del ser humano... Ahí, he sentido que la misión del actor era abrir al hombre, como una granada. No para mostrar las tripas sino para transformarlas en signos, formas, movimientos, ritmos<sup>94</sup>.

Entendiendo al actor como una pieza clave en lo que se puede transmitir y hacer imaginar al público, Ariane vuelve de su viaje lista para empezar su

---

<sup>93</sup> Ibid., p 35.

<sup>94</sup> FÉRAL, Josette. Op.Cit., p. 70

aventura en el teatro y formar su compañía profesional lo que más adelante incitaría el deseo de formar su propia escuela, siempre apuntando al gran abanico de posibilidades que puede nacer de la creación de un actor dedicado al arte de explorar.

Un comediante, como todo artista, es un explorador; es el que arma o desarma, en la mayoría del tiempo más desarma que arma, adelantándose en un túnel muy largo, muy profundo, muy oscuro tal vez, y que como un minero lleva que lleva las piedras: elige entre las piedras encontrar el diamante y yo creo que esto es lo que los comediantes llaman “La aventura”. En todo caso, es lo que yo llamo la aventura. Es descender en el alma del ser humano, de una sociedad, y volver de esto, esta es la primera parte de la aventura<sup>95</sup>.

### ***II.1.b Formación de su compañía profesional: El Théâtre du Soleil.***

El Théâtre du Soleil nace en mayo del 1968 y su primer estreno es la obra *Los pequeños Burgueses*. A pesar de que esta sea la fecha ‘oficial’, para la directora el Théâtre du Soleil se formó mucho antes. En esa época Francia se encontraba en un periodo de posguerra y comenzaba a entrar en una efervescencia revolucionaria. Millones de estudiantes se levantaban contra el capitalismo ante el gobierno francés producto del mal funcionamiento de las

---

<sup>95</sup>. MNOUCHKINE, Ariane. Introduction, choix et présentation des textes Béatrice Picon-Vallin. Francia. Arles (Bouches-du-Rhône). 2009. \*Traducido por Carolina D'Á

universidades; los sindicatos de trabajadores estaban en protestas y una huelga generalizada desestabilizaba al país económicamente. Este hecho, recordado como el Mayo del 68, también significó un gran levantamiento cultural y la base de la ideología que conservaría la compañía hasta el día de hoy. Su funcionamiento se basa en el quehacer igualitario de los deberes domésticos y artísticos y la asignación de salarios igualitarios a cada uno de los miembros del Soleil, dependiendo del grado de antigüedad. A su vez, la compañía siempre abarca temáticas sociales dentro de sus obras y lo que más la caracteriza es su deseo de funcionar como una familia cuyo *objetivo único que es servir al teatro*<sup>96</sup>.

Para la realización de su primer espectáculo, que no poseía aún grandes técnicas o métodos de trabajo, consiguieron una antigua fábrica militar de cartuchos abandonada donde están instalados hasta el día de hoy y que llaman La Cartucherie. La idea era formar un elenco estable y tener un espacio de trabajo donde recibir al público que no fuera un teatro tradicional.

Para mí, al principio, la puesta en escena era la ubicación en el espacio. Hacía una maqueta, ¡y la ubicación en el espacio la hacía con soldaditos de plomo! Sin embargo me daba cuenta de que no arreglaba los

---

<sup>96</sup> VILPOUX, C. La aventura del teatro del sol. [Documental]. Francia, ARTE france, Agat Film et Cie, Le Théâtre du Soleil, INA, Bel Air Média, 2009. DVD, 75min, sonido, color.

problemas diciéndole a un actor que se trasladara de derecha a izquierda<sup>97</sup>.

La compañía obtiene el apoyo financiero por parte del Ministerio de la Cultura desde aquel entonces, pero el mayor porcentaje de ingresos lo obtiene por la taquilla del público que asiste a sus espectáculos. En el Théâtre du Soleil trabajan casi 80 personas, incluyendo 10 a 15 personas en la administración, 10 técnicos, 10 personas en la cocina, 10 encargados de vestuario y 35 actores.

Entre las características que la directora destaca de su modo de funcionamiento es que el teatro convencional se convierte en un hogar, desde el momento en que el espectador sale de su zona de confort que es su “cotidiano” y decide ir ver un espectáculo. Con este fin la Cartucherie, además de tener un escenario con butacas, cuenta con un salón donde la gente puede reunirse antes a tomar un café y conversar. La Cartucherie también abre ocasionalmente sus puertas a grupos que lo quieren visitar y conocer por dentro, incluyendo sus talleres y a quienes ahí trabajan. Con este mismo interés, y tomando como referencia a sus grandes maestros, decide iniciar una escuela para abrir las puertas ya no solo al público interesado en su teatro, sino también a los jóvenes actores que quieren formar parte del montaje de sus espectáculos. Al igual que Jaques Copeau y Jaques Lecoq, la directora comparte su conocimiento a las nuevas generaciones que les interesa

---

<sup>97</sup> VILPOUX, Catherine. Op.Cit.



profundizar en su oficio permitiéndoles participar de los ensayos de sus obras, y posteriormente, invitándolos a formar parte de su escuela.

### ***II.1.c Formación de actores: la educación de las nuevas generaciones***

En el Teàtrê du Soleil la trasmisión del conocimiento funciona de manera inconsciente desde antes que se instalara “la escuela” como concepto. Para ellos la creación y la transmisión van de la mano, al igual que la realización y el aprendizaje, y el teatro y la escuela. Para la creación de cada espectáculo en promedio 300 comediantes o aspirantes a comediantes provenientes de todas partes del mundo viajan a presenciar el proceso de realización. Esta metodología le ha permitido a la directora ir aclarando sus métodos en conjunto con los asistentes develando que el aprendizaje se genera de manera natural durante la práctica colectiva. La misma directora dice que en su trabajo que no hay metodología para el hacer, si no un ir descubriendo en conjunto.

Además de abrir las puertas durante la realización de sus espectáculos, la directora también comienza a impartir talleres que insiste deben ofrecerse de manera gratuita para que todos puedan tener acceso. Su objetivo es cubrir la necesidad simbólica que significa el arte dentro de una comunidad.

El primer taller que realiza bajo el concepto de “escuela” es la “Escuela Nómade” en Santiago de Chile. Antes de esta experiencia la compañía había hecho varios talleres en La Cartucherie y una especie de “misión” en Kaboul durante el 2007, que reunía a un grupo de aspirantes a comediantes de ese país pero aún sin llamarlo “escuela”. Es sólo a partir de “Escuela Nómade” donde la directora establece una escuela que parte en Santiago y luego pasa por Fårö (Suecia) en Agosto de ese mismo año, y Oxford (Reino Unido) en el mes siguiente.

El objetivo de la “Escuela Nómade” para la directora era el de compartir sus prácticas colectivas. Estas prácticas darían forma al taller y se convertirían en herramientas útiles para los aspirantes a comediantes que tuviesen el interés de participar de esta instancia. La motivación principal de la directora para traer esta escuela a Chile es el cariño que tenía al actor Chileno Andrés Perez que fue parte de su compañía durante los años 1982 y 1988. En el 2012, cuando estaba de gira por el país con su obra “Los naufragos de la loca esperanza” la directora acuerda con Carmen Romero, directora de la Fundación Teatro a Mil, la idea de traer esta experiencia a Chile, que sería la primera sede de la “Escuela Nómade” y también la única en nuestro continente.

## II.2. ESCUELA NÓMADE: UNA PROPUESTA DE JUEGO



*Imagen N°1<sup>98</sup>*

“Escuela Nómada” es una instancia de formación a cargo de Ariane Mnouchkine planteada desde un principio como una experiencia conjunta y no como una clase corriente de teatro, porque el Théâtre du Soleil y los asistentes tendrían que trabajar a la par para volver a revivir las formas teatrales más populares como son la improvisación y el trabajo de máscaras. Esta instancia tuvo una duración de 20 días con jornadas de 8 horas (entre el 29 de junio y el 24 de julio del 2015) y fue realizado en Espacio Matta. La directora impartió el taller acompañada de 10 actores del Théâtre du Soleil: Maurice Durozier, Eve Doe-Bruce, Delphine Cottu, Sébastien Brottet-Michel, Astrid Grant, Dominique Jambert, Hélène Cinque, Martial Jacques, Sylvain Jailloux y Agustín Letelier

---

<sup>98</sup> THÉÂTRE DU SOLEIL. L'École Nomade au Chili du 29 juin au 24 juillet 2015. [en línea]. <<http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/nos-actualites/l-ecole-nomade/article/l-ecole-nomade-au-chili-du-29-juin>> [consulta: 26 de diciembre 2016]

(Chileno). Además viajaron con ellos la traductora chilena Andrea Marchant y la diseñadora de vestuario Marie-Hélène Bouvet que asesoraría tal departamento. Los 220 aspirantes a comediantes que participaron del taller fueron llamados por la directora “practicantes” y entre ellos habían actores, futuros actores, músicos, artistas callejeros, cantantes, acróbatas, artistas circenses, sociólogos, antropólogos, historiadores, artistas visuales, profesores, entre otros. Los practicantes vinieron de países de toda Latinoamérica incluyendo Perú, Bolivia, Brasil, Argentina, Uruguay y también España.

Al taller postularon 600 personas cuya audición estuvo a cargo de Sergei Nicolai y Maurice Dozier, ambos actores de la compañía que viajaron un mes antes para realizar esta labor en 7 días. En la audición se le pedía a los postulantes hacer un ejercicio coral básico: pasaban al escenario grupos de 3 personas, uno tomaba el rol del corifeo quien debía generar una propuesta gestual y rítmica sobre la música que comenzaba a sonar y los otros dos debían seguir y tratar de copiar todos sus movimientos. Luego cambiaban de roles para que los 3 fueran en algún momento el Corifeo, es decir, el guía del grupo. Durante este proceso fue fundamental para los miembros del Soleil reconocer en los postulantes la capacidad de escucha, modificación y compañerismo, pues ellos debían demostrar ser conscientes de que estaban siendo seguidos por otros y que juntos formaban la escena. De esta forma los practicantes que cumplían este objetivo demostraban ser capaces de formar parte de un grupo

más grande más adelante. Ellos querían que el grupo que conformara el taller fuese generoso y tuviese la capacidad de ayudarse entre ellos. En palabras de la directora, solo así iban a poder formar parte de la utopía del teatro que sería la “Escuela Nómada”.

Creo que el teatro es, durante algunas horas, una utopía. 600 personas que respiran juntas, que no se matan, que no se pelean todo el tiempo, que se miran, que se hablan. El teatro es un reflejo de lo que el mundo podría ser<sup>99</sup>.

La capacidad de estar en un mismo lugar y con el mismo fin durante la audición, se demostró más tarde durante el taller: todos estaban ahí para aprender del oficio del actor a través de la directora. El aprendizaje que obtendrían los practicantes se entendería siempre desde la base en la que lo fundamental para el oficio del actor es su capacidad de juego, es decir, su capacidad de expresarse a través del espíritu y no de su racionalidad, entendiéndolo desde el punto de vista de Huizinga. Como en todo juego, antes de empezar debían establecerse las reglas de manera clara para que todos los participantes comprendieran su orden y pudieran salir de su estado cotidiano y entrar al misterioso e infinito campo de la fantasía. A continuación comenzaremos por determinar los límites temporales y espaciales de este

---

<sup>99</sup> DUBATTI, Jorge. “El teatro es, durante algunas horas, una utopía: entrevista con Ariane Mnouchkine en la Escuela de Espectadores” [En Línea] La Revista del CCC. Enero 2008.  
<<http://www.centrocultural.coop/revista/articulo/41/>> [Consulta: 01 Diciembre 2015]

sistema además de las facultades que serán puestas a prueba desde el principio del taller y que permitirán su posterior evolución.

## **II. 2. a Las Reglas del Juego**

La dinámica de “Escuela Nómade” parte con el establecimiento de las 2 reglas fundamentales de juego que tendrán que respetar los jugadores o practicantes del taller. Luego, a medida que avanza el juego, se le irán sumando reglas más específicas y complejas para que el juego evolucione. Estos dos conceptos - reglas de juego y evolución- son claves al momento de analizar esta instancia de formación bajo la perspectiva de los autores que nos introdujeron a la categoría de juego. Como vimos ya, los cinco autores que estudiamos en el Capítulo I plantean la importancia de la existencia de márgenes y objetivos (reglas) claros para el desarrollo y autonomía del juego, que permitirá al practicante- mediante su ejecución y también la observación de cómo otros ejecutan- se exprese libremente dentro del juego propuesto. La expansión de sus habilidades dentro de esta automanifestación dependerá meramente de su capacidad de desbloquear los obstáculos, como hablaba Nachmanovitch, para dejarse llevar por el flujo natural de la creación- a lo que también refiere Mihaly Csikszentmihaly en su teoría del flujo-. La evolución del juego de “Escuela Nómade” va a suceder entonces en la medida en que se

respeten y se lleven al límite estos principios de improvisación contenidos en las dos reglas que vamos a explicar a continuación. Además del rigor que conlleva el respeto de estos límites, el riesgo será brindado por los aspectos creativos que cada practicante sume al juego a partir de su imaginación durante su interpretación en cada ejercicio.

La **primera regla** que plantea la directora es que los mismos descubrimientos y desaciertos de los practicantes en escena serán las referencias de lo que hay que hacer y lo que no para quienes observan en las butacas y están aprendiendo. Quienes pasen al escenario deberán intentar no cometer los mismos errores que se han cometido anteriormente y seguir los caminos de aquellos que han accedido con mayor facilidad y tranquilidad al estado de juego. Este estado de juego se asociará al flujo que permite al practicante a través de su personaje desarrollarse y relacionarse con la música- que es el primer factor del juego- la escena y luego los demás compañeros. El flujo también supondrá que el jugador posee el estado de credulidad que le permite salir del cotidiano y guiarse por la imaginación y la libertad para creer en lo que está ejecutando. Este concepto, utilizado por la directora se asocia directamente a la credulidad mencionada por Johan Huizinga, se requiere también por parte de los asistentes en una acción sagrada. Aunque el tipo de representación al que nosotros aludimos es más bien en el que se está consciente de la realidad, y por lo tanto la representación del niño que explica el

autor, la directora mezcla elementos de carácter sagrado dentro de su práctica, porque incluye reglas que requieren asumir cierto sistema de creencias que desde un principio transforma el orden de este colectivo. En este sentido, el estado de credulidad que conlleva el flujo al que deben aspirar los practicantes, también se genera a partir del cumplimiento de la **segunda regla** explicada en el taller- estrechamente ligada a lo místico- que es considerar la escena como un “Espacio Sagrado”.

Este es el espacio sagrado del teatro un espacio en el cual no tendrá derecho de entrar sin un sentimiento, sin un ritmo, sin una situación, en resumen, sin algo. Fuera del espacio son racionantes pero dentro del espacio ya no son más ustedes y son pasionantes, es el personaje o persona<sup>100</sup>.

En base a estas dos reglas fundamentales: aprender a partir del otro, y respetar la escena como un “Espacio Sagrado”, describiremos el funcionamiento del taller desde el primer día hasta su final. Detallaremos también las reglas específicas que se desprenden de las dos reglas fundamentales – como por ejemplo aspirar al estado de credulidad y flujo- y conceptos que van apareciendo en cada una de las tres etapas que definimos que conforma este juego.

---

<sup>100</sup> Ibid.



El inicio del taller tiene lugar aproximadamente a las 8:10am del día lunes 29 de junio, momento en que llega todo el equipo del Soleil transportado desde su hotel en una van. A las 8:30am Ariane Mnouchkine se instala con su computador en el escritorio que da al frente del escenario, en primera fila. Sus actores van llegando al galpón poco a poco, junto con los practicantes. A las 9am en punto se entrega la lista de asistencia de las 250 personas que conforman el taller y no se deja entrar a nadie más al galpón. La directora comienza su discurso de bienvenida. Lo primero que hace es llamar la atención a quien llega justo a la hora: *La mejor forma de no estar atrasado es estar adelantado*<sup>101</sup>. El rigor del teatro en palabras de la directora es fundamental: *No se necesita nada rígido, pero se necesita una disciplina*<sup>102</sup>. Como ya habíamos visto, para entrar en la eficacia del juego se requiere estar en el seno del rigor y lo que dará vida al “Espacio Sagrado” del teatro, además de cumplir con llegar a la hora, son las siguientes reglas específicas:

1. Horarios de trabajo: Las puertas se abren a las 08hrs, el trabajo empieza a las 09hrs. Habrá 15 minutos de pausa para ir al baño en horario de mañana y durante la tarde se repetirá esta misma pausa. Nadie puede entrar o salir entre medio. El almuerzo es de 1 hora y media. El término del taller será a las 17hrs.

---

<sup>101</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Escuela Nómada. [Videograbación/Streaming] Santiago de Chile, Stgo a mil. 2015. Disco duro externo. Duración: 140horas. Sonido, color.

<sup>102</sup> Ibid.

2. Preguntas o comentarios: tendrán espacio al término de cada jornada.  
No habrá mucho tiempo para preguntas o discusión durante la práctica.  
La discusión es una manera de huir del trabajo y del escenario, por lo que este espacio será acotado y una vez que se termine la práctica.
3. Practicantes: En este espacio de trabajo todos somos “practicantes” del teatro, específicamente del que el Théâtre du Soleil busca hacer. Las 20 jornadas que compartirán serán un viaje al estilo de trabajo de la compañía y ellos serán los mayores referentes, junto a los practicantes que vayan teniendo aciertos durante los ejercicios.
4. Límites del Espacio sagrado: El espacio de la escena es conformado por el trapecio que se proyecta desde la cortina ocre ubicada en el foro de la escena hacia delante- y más avanzado el taller será considerado todo el escenario-. Hay 4 bancas blancas ubicadas a ambos costados de la cortina que hacen una “V” abierta hacia el público, en donde se sientan los practicantes que participarán en la escena. Se puede entrar a escena entre medio de la cortina que se abre, sobre ella o por los lados, pero el practicante nunca debe devolverse al punto de inicio pasando entre medio de ellas.

5. Tiempo y cantidad de participantes: Subirán 15 practicantes al escenario, en una primera instancia, y se sentarán en las bancas blancas dispuestas a los lados. La permanencia en este espacio dependerá de cuanto “teatro” aparezca en el ejercicio. *¿Cuándo hay teatro y cuando no? Puede que dure 10 segundos o como dure 10 minutos*<sup>103</sup>.
  
6. Entrar a escena: Para poder ir al escenario y participar de los ejercicios los practicantes deben levantar su mano y la directora es quien los elige. Podrán volver al escenario dependiendo de los desaciertos y logros que hayan demostrado en escena. La directora además da la posibilidad de repetir los ejercicios y dirigirlos para impulsar las habilidades de los actores generando el aprendizaje.
  
7. “Estado de credulidad”: *Tienen que estar completamente confiados y humildes*<sup>104</sup>. Los practicantes tienen que entrar al escenario con una proposición y con un estado distinto al cotidiano; abiertos a la escucha y a la libertad de juego.

Tanto en las dos reglas fundamentales como en las específicas que acabamos de mencionar- y las que vienen más adelante -podemos reconocer cierta concordancia con respecto a las características que describe Huizinga en

---

<sup>103</sup> Ibid.

<sup>104</sup> Ibid.

el *Homo Ludens* como describimos a través del siguiente esquema comparativo:

**Presentación de los elementos en común del concepto ‘juego’ de acuerdo a los estudios del *Homo Ludens* y que posee Escuela Nómada.**

Nº	Elementos En Común	SEGÚN HUIZINGA	SEGÚN MNOUCHKINE
1	El Juego es libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego es una actividad libre. Los hombres y los animales la realizan porque encuentran un gusto en ello y no porque estén obligados a hacerlo, si no, ya deja de ser juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para poder ir al escenario los practicantes deben levantar su mano y la directora es quien los elige, pero bajo su voluntad.</li> </ul>
2	Intermezzo e imprescindible	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego no cumple con una necesidad básica, es más, a veces hasta interrumpe la vida “corriente” como un intermezzo o como una actividad temporal, no obstante, es</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La actividad del taller es un intermezzo en la vida de todos los practicantes, ellos deciden asistir para aprender de la práctica de la directora y, al mismo tiempo, esta</li> </ul>

		imprescindible para las personas y la comunidad.	capacidad de juego ella la propone como fundamental para desarrollarse como actores y este tipo de instancias necesaria para la formación de artistas.
3	Tiempo – Espacio determinado	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego se descenvuelve en un límite temporal y espacial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Existen horarios de trabajo (8hrs-17hrs) y límites del espacio sagrado. Ambas propociones tienen un nivel alto de respecto.</li> </ul>
4	La posibilidad de repetición	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego tiene una posibilidad de repetición porque sus elementos constituyen algo así como una cadena con eslabones que se almacenan en la memoria de una cultura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La directora otorga la posibilidad de repetir los ejercicios dependiendo de la evolución de estos y dirigirlos para impulsar las habilidades de los actores. Más avanzado el taller los juegos que se repiten son los Lazzi. (véase Capítulo II)</li> </ul>

5	Reglas como orden absoluto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La claridad de cada regla crea un orden propio y absoluto al juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos reglas fundamentales: Aprender a partir del otro y respetar el Espacio sagrado.</li> <li>• Además de reglas de partida como: Cada persona es denominada 'practicante'. Hay una cantidad restringida de participantes que están en la escena. Preguntas y comentarios son al final de cada jornada permiten que el juego tenga su propio orden.</li> </ul>
6	La cualidad de lo bello	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego tiene la cualidad de lo bello, y se moldea por dos cualidades que el autor destaca dentro de las "más nobles" con las que el hombre crea y se expresa: el ritmo y la armonía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La directora pide a sus practicantes que traduzcan la música que ella selecciona y luego de las máscaras a un ritmo interior. Luego el ritmo y la armonía serán las bases de la situación cómica y el resorte</li> </ul>

			cómico que veremos más adelante en este Capítulo.
7	Tensión y el carácter ético	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego también funciona a través de la tensión y el carácter ético que estos le otorgan al juego. Las facultades de cada jugador se ponen a prueba en la medida en que se mantengan dentro de los límites que están definidos por el mismo juego y esto provoca la incertidumbre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada practicante que sale adelante improvisa teniendo en cuenta estos límites que son los que suele definir la ética del Théâtre du Soleil. El imaginario que cada jugador proponga para la improvisación será lo que aportará al desarrollo del juego mismo y esta es la facultad que se pone a prueba.</li> </ul>
8	Claridad de las reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las reglas son obligatorias y no permiten duda alguna. Si se rompe una regla entra la figura del aguafiestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada regla se plantea claramente y quien no cumple con alguna de ellas hace que el ejercicio sea interrumpido y por lo general es mandado devuelta a las bancas. Cuando una regla está bien lograda por algún</li> </ul>

			<p>practicante, la directora lo evidencia y lo recalca para el resto de los practicantes.</p>
9	Estado de excepción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estado de excepción distinto al cotidiano de la vida. De esta forma dentro del juego no se actúa según lo que somos, si no que “somos” otra cosa y “hacemos otras cosas”<sup>105</sup>. Se hace evidente la facultad extraordinaria del juego cuando se incorporan elementos como la máscara y el disfraz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estado de credulidad: Estado que permite entrar libremente al juego con una propuesta clara y legible para los que observan.</li> <li>• La tercera etapa del taller incluye la utilización de máscaras que provienen de distintas tradiciones del teatro popular: La Comedia dell’Arte y Bali. Estas máscaras representan en sí un estado alterado del cotidiano.</li> </ul>

---

<sup>105</sup> HUIZINGA, Johan. Op.Cit. p16.



Específicamente los puntos 2, 3 y 5 de nuestro listado, referidos al espacio, nombre que reciben los jugadores tiempo y la cantidad de participantes se relacionan con las características 5 y 8 que describe el autor en el Capítulo I y que refieren al orden propio del mismo juego. Estas reglas no son aplicables a otra instancia, pero son fundamentales para el correcto funcionamiento de este taller. Los puntos 4 y 1 de nuestro listado que están estrictamente relacionados a la determinación del límite temporal y espacial, el autor lo menciona en la característica número 3 de un juego. Así mismo, el estado de credulidad del punto 6 de nuestro listado se homologa el estado de excepción que Huizinga explica en la característica número 9 de juego, porque ambos apelan a salir de nuestra cotidianidad y pararnos sobre un piso ficticio en donde somos 'otros'. El punto 7 esta relacionado con los números 1 y 4 de la lista de Huizinga en relación al carácter libre y la posibilidad de reiteración en el juego. Finalmente la permanencia de cada practicante en el escenario, como se estipula en el punto 5 de nuestro listado, puede relacionarse con la cualidad de lo bello que Huizinga explica en la característica número 6 de un juego. Estas reglas que acabamos de mencionar para nuestro taller no son aplicables a otra instancia, pero son fundamentales para su correcto funcionamiento. Cuando la directora explica que el tiempo de permanencia dentro del escenario - el tiempo de juego- depende meramente de la existencia o no del teatro, está diciendo que el practicante puede permanecer en el juego en la medida en que cumpla las

normas establecidas y al mismo tiempo esté creando y expresándose, es decir, generando una experiencia estética.

El listado de reglas específicas, nos permiten entender más a cabalidad la segunda gran regla del taller que es respetar la escena como un “Espacio Sagrado”. Una de las reglas específicas que más se repetirá para entender el quehacer del actor dentro del juego de la improvisación que propone Ariane, y que explicaremos a continuación, es la última regla específica que se refiere al “estado de credulidad” necesaria para desenvolverse dentro del “Espacio Sagrado”. Como ya mencionamos anteriormente, los practicantes querrán entrar a este flujo creativo para hacer evolucionar tanto sus habilidades dentro del juego como el juego mismo. Este flujo va a estar estrechamente ligado al estado psíquico en el que entra el actor cuando se deja traspasar por el juego y se convierte en un creador de metáforas, como lo describe la directora. Los personajes, lugares, diálogos, historias que surgen en el “estado de credulidad” o flujo, según la relación que acabamos de explicar, son justamente los ‘arribamientos estéticos’ que mencionaba Mihaly Csikszentmihaly que logra experimentar el artista al entrar en un éxtasis creativo. En este caso, este estado es fundamental para que el actor pueda llevar a cabo los ejercicios, sin importar la etapa del juego en el que se encuentre el taller “Escuela Nómada”.

A continuación explicaremos la propuesta de juego general en sus tres etapas: el Coro, la Improvisación y la Máscara. Aunque la propuesta de juego completa se desarrolla desde la práctica de la improvisación, hemos decidido dividirla de esa manera en tres etapas para entender el ejercicio coral como algo introductorio a la improvisación como tal, y la máscara como la evolución del ejercicio de improvisación con reglas más específicas y modelos más universales, que incluyen la aparición de los arquetipos que sus personajes representan. Para la propuesta de juego en general deben cumplirse las dos reglas fundamentales que explicamos con anterioridad referida al aprender a partir del otro y respetar el “Espacio Sagrado”, además de las que irán apareciendo conforme a la evolución del juego en todas sus etapas.

## ***II. 2. b Propuesta de Juego en tres etapas: Coro, Improvisación, Máscaras.***

El taller y sus tres etapas se explicarán a partir de la descripción general de los ejercicios que se jugarán y los conceptos que van apareciendo que se deben trabajar y profundizar. Estos conceptos son acumulativos, es decir, funcionan como herramientas que deben ser aplicadas en todas las etapas. Con el fin de ordenarlos para esta memoria, los iremos comentando de manera cronológica, explicándolos con ejemplos en la medida en que fueron apareciendo en el taller en ejercicios logrados y no logrados, según las

aclaraciones de la directora. Los ejercicios descritos, a su vez, harán surgir nuevos conceptos y reglas específicas. Las tres etapas de juego el Coro, la Improvisación y la Máscara nos da un sentido global del juego del taller. Como mencionamos anteriormente, esta división no quiere decir que un ejercicio sea independiente del otro sino, más bien, que hay elementos que aparecen en los primeros ejercicios que nos permite el mejor entendimiento y desarrollo del que viene después. En el ejercicio del Coro, que es la primera etapa de juego, dilucidaremos los conceptos básicos necesarios para entender cómo se debe improvisar. Luego en la segunda etapa, la Improvisación grupal en base a una premisa, se seguirán profundizando estos conceptos para pasar a la tercera etapa de improvisación que incluye el uso de máscaras y mayor dominio de los conceptos que se trabajaron desde el principio. Una regla que incluye la directora al principio de la segunda etapa es la división de los practicantes en 3 grupos (A, B y C) según las habilidades que demostraron durante el ejercicio de coro. Esto se relaciona con la diferenciación a la que refiere Copau cuando un grupo que trabaja junto: naturalmente cada individuo empieza develar sus potencialidades y orgánicamente algunos funcionan como ejemplos para los otros. La categorización de los practicantes en estos grupos funcionará como un motor para el adecuado desarrollo de los ejercicios, dado que la justa cantidad de practicantes más avanzados en cada grupo que sale al escenario, eleva la probabilidad de llevar a buen puerto cada improvisación y no dejar el progreso del juego estancado.

En síntesis, podríamos definir la propuesta de juego de Ariane Mnouchkine como el *ludus* del *mimicry* que describe Caillois en su cumplimiento total, porque ella espera que dentro del “Espacio Sagrado” el practicante pueda a través del “estado de credulidad” envolverla no solo a ella sino que a todos los practicantes que observan en la ficción que proviene de su imaginación. Cuando la propuesta de juego de Ariane se cumple, estamos en presencia de lo que Gadamer denominaba *acto cultural* porque conlleva la re significación del espacio, el tiempo, y necesariamente involucra la mirada de un grupo humano que comparte la experiencia y genera un nuevo conocimiento- o una nueva visión- acerca del hecho que está puesto en escena. Esta actualización de una realidad que sucede en la propuesta de juego realizada de acuerdo a las reglas sería un acto de *transformación en construcción*. Jugar bajo las reglas de Ariane, dará las pistas de lo que va tratando el juego y develará las herramientas que deben ser aplicadas no solo durante su taller, si no en nuestro desempeño como actores. La propuesta de juego dividida en sus tres etapas - Coro, Improvisación y Máscaras- será detallada a continuación y nos permitirá entenderlo como un sistema que funciona por sí mismo, un sistema autónomo.

### **II. 2. b. i. Primera etapa de juego: EL CORO (Día 1-4)**

La primera etapa de la propuesta de juego es la elaboración y ejercicio del **Coro**. En grupos de 15 personas pasan al escenario a sentarse en las bancas, donde solo uno es quien parte la acción. Empieza detrás de la cortina y a esta persona se le llama **Corifeo**. Posteriormente al Corifeo se le podrá sumar el Coro que será guiado por él.

Al ser uno de los elementos más importantes de mi pedagogía, el coro constituye, para aquellos que han participado en su constitución, la más bella y la más emocionante de las experiencias teatrales<sup>106</sup>.

Los primeros conceptos que aparecen en este ejercicio para aplicar cuando uno de los practicantes sale desde detrás de la cortina son la **música interior, visión y estado**. Estos conceptos se relacionan con lo que Caillois denomina *totalidad de las figuras* ya que son instrumentos necesarios para el funcionamiento de la actividad, además de determinar el **estilo** del intérprete, en este caso, de la directora. Estos 3 conceptos que acabamos de mencionar son los que por excelencia definen el estilo o la manera de teatro que la directora trabaja, y que la distingue de otros directores teatrales, porque le asigna una tarea específica al practicante de musicalidad e imaginación, sin los cuales no puede desenvolverse. Los conceptos se definirán a partir de lo que se

---

<sup>106</sup> LECOQ, Jaques. Op.Cit., p. 150

explicó en el taller. El “estado de credulidad” es necesario para que el practicante desarrolle un mundo emotivo e interior del personaje que puede variar a lo largo del ejercicio. La modificación de la respiración que Peter Brook observaba en el actor Balinés que se ponía la máscara, puede ser asociada a la modificación del ritmo cotidiano que pide la directora en este ejercicio.

Para definir mejor estos tres conceptos, describiremos el ejercicio de coro paso a paso. En primer lugar los practicantes deben escuchar una canción que elige la directora y dejarse permear por las *visiones* que ésta le despierta. Estas visiones son imágenes, personajes, historias, momentos concretos que nacen en la imaginación del practicante. Recibiendo esta inspiración el practicante tiene el objetivo de traducirla escénicamente en un estado que nos revele la música interior del personaje que encarna, dependiendo de la situación que está viviendo. Cuando el practicante que toma el rol de Corifeo, sale desde atrás de la cortina jugando con la visión que le apareció durante la canción e intenta proyectarla hacia los demás de manera concreta. Los practicantes sentados en las bancas podrán ir conformando el Coro detrás de él, apoyándolo y amplificando su visión cuando la comprenden y deben repetir los mismos movimientos, estado y música interior, pero desde su propia cualidad interpretativa o **individualidad**. Esta imitación debe traducirse al cuerpo e interior del practicante: él debe encarnar las mismas intenciones, deseos y miradas del personaje del Corifeo, para lograr que Corifeo-Coro conformen una

sola unidad. El Coro siempre está en reacción de lo que está sucediendo, nunca lleva la acción, ya que su existencia- como en la tragedia- surge por la necesidad de responder a la narración y apoyar la relación que se crea entre el público y el Héroe.

La clave de la correcta ejecución y evolución de este ejercicio está en su comienzo. La correcta entrada del Corifeo es fundamental. Mientras más concreta y clara sea su visión, éste será capaz de sostenerla hasta la conformación del Coro, de lo contrario, no podrá sumarse ningún practicante a su propuesta porque esta no estará proyectando lo mínimo que se necesita para construir un personaje en escena: el creer que está sucediendo eso que imagina. Estas características dan puntada al riesgo o tensión que se someten los participantes. Huizinga y luego Caillois lo definen como el momento de poner a prueba sus habilidades dentro de los límites ya determinados, en este caso, proporcionar una visión concreta. *Siempre digo a nuestros actores que busquen lo pequeño para encontrar lo grande, lo concreto para encontrar lo maravilloso*<sup>107</sup>.

Si quieres jugar cualquier cosa creíble, tienes que poseerla completamente. Si no sientes que es tuya, pronto empezarás a sentirlo falso y perderás la confianza o simplemente te aburrirás con ello. No puedes jugar falsamente. Solo puedes realmente disfrutar contigo mismo el juego en su delicadeza,

---

<sup>107</sup> GOMEZ, ANDREA. Ariane Mnouchkine: "No puede haber teatro político si no es también poético" [en línea] La Tercera en Internet. 14 de enero, 2012. <<http://diario.latercera.com/2012/01/14/01/contenido/cultura-entretencion/30-97205-9-ariane-mnouchkine-no-puede-haber-teatro-politico-si-no-es-tambien-poetico.shtml>



imprevisibilidad y compelling a jugar, o no estás dentro de él. Sea que estés en un drama o en la más alocada comedia física imaginable, si no te sientes vivo y absorto en tí mientras lo estás jugando ¿como piensas que se verá para nosotros?<sup>108</sup>

En la imagen N°2 vemos una entrada correcta del Corifeo: el practicante entra con una visión concreta que se puede ver en el estado de pánico que ve en sus ojos y cuerpo. Esta visión concreta con la que entra permite que ese algo imaginariamente aterrador se constituya como un inicio de juego.



*Imagen N°2*

Los practicantes que acompañan al Corifeo se van sumando detrás de éste en forma de triángulo invertido, teniéndolo como referencia del vértice. Si el corifeo se mueve de una manera, los demás hacen lo mismo, pero dándole una cuota de individualidad, como explicamos anteriormente. En la imagen N°3, Eve

---

<sup>108</sup> WRIGHT, John. Why is that so funny. USA: Limelight Editions, 2007. p. 34

está haciendo el rol de Corifeo y la expresión que hace con sus manos está siendo copiada por quienes conforman el Coro pero no necesariamente de forma exactamente igual, aún que sí conservan el estado y música interior.



*Imagen N°3*

En el cuerpo del Corifeo- que interpreta Eve- reconocemos en sus brazos extendidos, cabeza y mentón levantados, pecho bien abierto e inclinado hacia atrás, un estado que podríamos definir como soberbia o altanería. Esta claridad le permite al Coro poder imitarlo y amplificar la historia que el Corifeo quiere narrar, sumando distintos cuerpos que sienten lo mismo y que se suman a la misma acción.

Cuando el Corifeo y el Coro están conformados como una sola unidad, como vimos en el ejemplo anterior, el ejercicio puede evolucionar y el Coro puede entrar a dialogar con otro Coro guiado por su propio Corifeo. En la

evolución de este mismo ejemplo, la 'soberbia' que estaba jugando el Coro guiado por Eve, se ve modificada con la entrada desafiante del Coro de hombres -con su cuerpo con la cabeza inclinada en dirección hacia ellas y sus manos en las caderas- que parece intimidar a las mujeres, y por lo tanto, hacen que este grupo reaccione y modifique su estado, como se ve en la imagen N°4. Lo que se logra desarrollar en este ejemplo es la evolución del ejercicio desde el juego de un estado concreto hacia la construcción de una **situación** en base a dos estados que dialogan y se modifican entre sí: en este caso la situación es la de 'seducción' de un hombre a una mujer.



*Imagen N°4*

La modificación de los estados de estos dos Coros que entran en diálogo en función de la situación, hace evidente que el uso del cuerpo y la mirada sea fundamental para proyectar la visión. El **dibujo del cuerpo** desde este punto se hace fundamental en la expresión de una visión y estado.

Para explicar el dibujo del cuerpo, pondremos como referente algunos ejemplos no logrados. Las imágenes N°5 y N°6 nos muestran errores que los practicantes no deben repetir. Cuando la directora reconocía estos errores, los hacía evidentes frente a los ojos de todos los practicantes, porque tanto los buenos como los malos ejemplo para ella son inspiradores.



*Imagen N° 5*



*Imagen N°6*

En la imagen N°5, el error es que el cuerpo entra torcido y en la imagen N°6 la practicante se encuentra con el cuerpo dilatado, es decir, con todas sus extremidades lejos de su centro. Este error, en el que practicante entra con las manos abiertas como muestra la imagen, se repite varias veces y la directora le llama la 'estrella de mar' por la forma que hacen las manos. Estas entradas muestran cuerpos que no sienten nada internamente, es decir, no hay estado en ellos porque están siendo externos. A esto se le llama ser exterior en vez de **exteriorizar**. La diferencia es que al ser exterior se muestra superficialmente

una forma corporal y exteriorizar es traducir al cuerpo y la mirada lo que se está sintiendo internamente, es decir, proyectar un estado.



*Imagen N° 7*

En la imagen N°7 el actor Sebastien hace el personaje de Cuasimodo y el Coro de mujeres son enamoradas que estaban a la espera de un príncipe. Podemos ver que la visión se vuelve concreta porque Sebastien proyecta un idea clara de lo que es Cuasimodo y lo dibuja concretamente con su cuerpo. Sus ganas de comunicarse -que develan su estado de miseria- permite que el juego se desarrolle en torno a esta situación que arma con el Coro: el Coro de mujeres, decepcionado y asqueado al ver que llega este pretendiente que es un monstruo y no un príncipe azul, pasa a un estado de compasión al ver la ternura que este personaje proyecta. Las mujeres cambian su estado de repulsión

como se demuestra en la imagen N°7 a un estado de cariño y preocupación en la evolución del mismo ejemplo en la imagen N°8.



*Imagen N° 8*

Otro error que descubrimos en los primeros ejercicios sucedía cuando se tendía a caricaturizar en vez de dibujar. La diferencia entre ambos es que al caricaturizar se acude a una imagen cliché del imaginario colectivo y generalmente es exterior, mientras que el dibujo el personaje compromete todas las partes del cuerpo, mente y emocionalidad. En el ejemplo de Sebastián, él no estaba caricaturizando, porque su estado permitió hacer entrar en juego al Coro de mujeres. Otro error sucede cuando se parasita la acción: alguien que conforma el Coro (o la situación más adelante) distrae la atención de los que observan porque hace pequeños gestos que no aportan en nada a la acción general. Esto que atrae el ojo del espectador no va a evolucionar en nada porque generalmente viene de la mano del error de caricaturizar.

Cuando se cumplen correctamente estas indicaciones de exteriorizar, dibujar e individualizar sin parasitar la acción, teniendo la visión, el estado y la música interior lo suficientemente claros para sostener un Coro y hacer aparecer una situación, aparecen otros elementos que enriquecen la escena. Hasta el momento no hemos especificado a qué se refiere la música interior, debido a que es algo que se relaciona más con el ritmo interno con el que se proyecta el estado del personaje y por lo mismo, la cualidad en que se ejecutan sus acciones. Entendiendo entonces, que todos los elementos que ya nombramos se manifiestan, permiten la aparición del **código gestual**, porque además de hacer existir un imaginario interno, aparecen objetos que no existe realmente y aparece la ficción gracias a la capacidad del practicante de proyectar las cosas que él está viendo.



*Imagen N° 9*

En la imagen N°9 vemos a los practicantes que juegan a ser cocodrilos arrastrándose por el piso para acechar a una pareja que está teniendo un picnic sobre un bote. Tanto el bote que sostiene a la pareja, como el vaso que sostiene Sylvan y el sandwich que come Helene se dibujan gracias al código gestual de quienes están jugando la situación. Este juego en el que la pareja no se percata del asecho de los cocodrilos evoluciona con el ataque de los cocodrilos y el hundimiento del bote imaginario.

Es importante rescatar de este ejemplo donde introducimos el concepto de proyección de la imaginación, el “estado de credulidad” que sigue siendo fundamental en la construcción de ficciones en la escena que permiten desarrollar una situación. Tanto la pareja que juega su ignorancia, como el Coro de animales que juega su animalidad nos recuerda que *el actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo, “juega” y sabe que juega*<sup>109</sup> que es básicamente lo que nos recalca la importancia de la diferencia entre lo que sabe el practicante, y lo que sabe el personaje, que volveremos a mencionar más adelante.

Además de los ejemplos y conceptos que rescatamos en cada etapa de la propuesta de juego, también incluiremos algunas de las reflexiones que se hacían al final de las jornadas de trabajo, porque engloban algunas

---

<sup>109</sup> Huizinga, Johan. Op.Cit., p. 32



conversaciones que son conclusiones o profundizaciones y aclaraciones de los conceptos trabajados en el día a día. De esta etapa queremos rescatar el concepto de **mirada fértil** que surge una tarde porque Ariane Mnouchkine la pide por sobre todo a los practicantes que observan desde las graderías y también las bancas en el escenario. Esta mirada les permitirá reconocer lo que se logra y lo que no se logra durante los ejercicios y así estar cumpliendo con el modo de aprendizaje que declara la primera regla. Estas miradas que están fijadas en los practicantes que llevan a cabo el juego, son *miradas llenas de apetito por ellos*<sup>110</sup>, porque sus aciertos o errores son los que les permitirán a todo el taller avanzar en la comprensión y posteriormente en la correcta ejecución de los conceptos que van apareciendo y que se tendrán que ir aplicando para hacer evolucionar el juego. Esta mirada está despojada de prejuicios, de crítica, de racionalidad porque está llena de esperanza en las posibilidades de lo que puede llegar a pasar, quieren que haya riesgo y acierto. Lo que está pidiendo la directora a quienes observan es lo mismo que Gadamer explica como *la posibilidad positiva de asistir a algo por entero*<sup>111</sup> (...) y *entregarse a la contemplación*<sup>112</sup> bajo el concepto de auto-olvido, por lo tanto ambos concuerdan en lo fundamental que supone la existencia de otro en el modo de ser de la obra de arte o en este caso, del instante de teatro que puede aparecer frente a nuestros ojos.

---

<sup>110</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

<sup>111</sup> GAMAER, Hans-George. Op.Cit. p.171

<sup>112</sup> Ibid. p. 171

Otro concepto que nace durante las conversaciones y que queremos rescatar, es el de **niño interno**, porque Ariane pide que lo recordemos todo el tiempo. Según la directora *siempre tenemos necesidad que alguien nos lo pida de nuevo, que nos lo exija y a grandes patadas en el culo si es necesario. Es el trabajo que hay que hacer todos los días en nuestro trabajo de teatro*<sup>113</sup>. Para ella ni el trabajo de Coro, ni de ningún otro ejercicio que venía a continuación podría lograrse sin estar en contacto con este niño interno de cada practicante, porque de él fluyen libremente las imágenes con las que se puede jugar en el escenario. Este niño interno, podemos asociarlo a la descripción que hicimos en el Capítulo I de esta memoria de la representación de niño en el análisis del *Homo Ludens*. En esta descripción lo que caracteriza a este niño es la 'seriedad perfecta' en que se puede desenvolverse en el juego, que es la misma que pide Ariane a sus practicantes.

## ***II. 2. b. ii. Segunda etapa de juego: IMPROVISACIÓN (día 4-13)***

La segunda etapa de la propuesta de juego de Ariane parte el cuarto día con un nuevo ejercicio y una nueva regla específica: el ejercicio es improvisar grupalmente una situación y la regla específica es la de generar un **complot** antes de entrar a a escena. El complot consiste en una pequeña reunión

---

<sup>113</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

conformada por todos los integrantes del grupo, donde acuerdan una **premisa** para jugar una situación que surge de alguna de sus visiones. El propósito del complot es crear un punto de partida concreto para el desarrollo de los mundos emocionales y espacio-temporales durante la improvisación, además explícita o implícitamente permite definir los objetivos de la escena para que la situación evolucione y las fuerzas que motiven a los personajes. De esta forma, cada grupo que sube al escenario deberá improvisar en base a esa premisa.

El ejercicio en un principio se planteó sin música- con la idea de que los personajes trajeran consigo la música interior necesaria para improvisar en la escena-, pero la directora reconoció a los dos días que para los practicantes era muy difícil realizar este nuevo ejercicio. El reconocimiento de este fracaso -hito muy importante dentro del taller- Ariane lo llamó la “Mala tarde” que sucedió el día 5, día en que ninguno de los grupos que salió adelante cumplió con las reglas del juego que Ariane había planteado. Este hito hizo que al día siguiente ella quisiera retomar el trabajo con la música de fondo con la que los practicantes ya habían acostumbrado a utilizar durante el ejercicio del Coro. Esta “Mala tarde” serviría a la directora para recordarles durante todo el taller que siempre que la inspiración se acaba, es la energía y fe en el trabajo lo que hace que el teatro aparezca nuevamente. Así fue como el juego que se estancó por dos días pudo, a partir del día 6, cumplir con las reglas estipuladas del

complot y desarrollo de una premisa de juego, sumando a la elección grupal el tema musical que irían a utilizar durante la improvisación.

El juego que comienza a aparecer luego de la “Mala tarde”, arroja nuevos conceptos que permitirán desarrollar un *lenguaje* propio en cada improvisación. Dentro de estos lenguajes -que también podemos definir como *estilo* o *manera de un intérprete, músico o comediante, es decir, las características originales que distinguen de los demás su manera de tocar un instrumento o de interpretar un papel*<sup>114</sup>- se reconocen el estilo épico, cómico, dramático, expresionista, clownesco tipo Chaplin y otros que no se definen si no en la misma forma de llevar a cabo la premisa en cada grupo. Dentro de la discusión acerca del lenguaje de cada improvisación la regla específica más importante que aparece es que el ejercicio no puede caer en el estilo realista porque si no la ficción cae en un ritmo y estado cotidiano, que nos expulsa fuera del juego planteado. Para no cometer este error, aparecen dos conceptos que ayudan a los practicantes a la hora de proponer: la **transposición y transfiguración**.

La transposición sucede cuando una acción se realiza modificando su espacialidad (peso, tamaño, textura, etc) y /o su temporalidad (cámara lenta, rápida, fast-forward, congelamiento de la imagen, etc) para que no suceda en las mismas dimensiones que se ejecutan en el cotidiano- y en el estilo realista-. En

---

<sup>114</sup> CAILLOIS, Roger. Op.Cit. p.9.

las imágenes N°10 y N°11, vemos como el practicante logra realizar una transposición de la acción de recibir el oxígeno en una visita al dentista.



*Imagen N° 10*



*Imagen N° 11*

En la imagen N°10, cuando la dentista (Helene) le pone la máquina de oxígeno al paciente (el practicante), éste empieza a inflarse como un globo al inhalar el aire. Para realizar esta maniobra, el practicante comienza a despegar sus pies del suelo y luego, sosteniendo su peso en sus manos, crea el efecto de estar flotando, que luego evoluciona al pararse sobre la silla como se ve en la imagen N°11. Esta transformación de la realidad es a lo que se llama una transposición, y específicamente ésta requería de cierto atletismo para su ejecución.

La transfiguración sucede cuando en vez de una acción, es un objeto el que cambia sus dimensiones físicas habituales. La transfiguración puede ser

de la parte por el todo como mostramos en el ejemplo de las imágenes N°12 y N°13.



*Imagen N°12*

ollar. La directora, al ver el estilo realista que parten proponiendo en su ejercicio, les pide que le expliquen qué era lo que querían desarrollar como premisa para orientarlos a salir de ese tipo de representación. Ellos le comparten su visión: los músicos tocan sus instrumentos durante el hundimiento del barco para apaciguar la situación. Entendiendo esta consigna de juego, la directora propone partir desde la composición de la imagen de los músicos que la ubica al medio del escenario y de manera compacta.



*Imagen N° 13*

A esto le llamamos transfiguración metonímica- en este caso- porque representa el todo del barco por la parte que es el grupo que toca la música. Cuando aparece en el imaginario del grupo una acción tan contradictoria como tocar música durante el hundimiento de un barco y logra establecerse de manera tan clara espacial y emocionalmente, la situación evoluciona y permite la aparición de nuevas acciones e imágenes como se ve en la imagen N°13. Aquí se aprecia la evolución del ejercicio desde que los músicos que partieron tocando sus instrumentos en el medio de la escena y posterior a eso los pasajeros y los objetos (como la silla) empezaron a moverse de un lado a otro por el movimiento del hundimiento del barco, y también las cortinas del fondo que por transposición representa la turbulencia.

Desde este ejercicio, volvemos a recordar la regla clave del “estado de credulidad”. Gracias a la credulidad de los practicantes que interpretaban los personajes que tocaban los instrumentos, la situación del barco pudo

evolucionar porque tenían la capacidad de creer ante lo que estaban haciendo. En palabras de la directora: *la sinceridad trae la credulidad. Hay que creer para ser sincero*<sup>115</sup>. Estos practicantes- al igual que todos los que juegan en los ejercicios logrados- están viendo y creyendo todo lo que sucede, lo que permite también que el público lo vea y sienta también. Es debido a la credulidad del actor que el personaje puede sentir, desear, u ocultarnos cosas, y será lo que se convertirá en su motor creativo. *Es su don principal, no hay actor sin credulidad. Actor actriz es aquel que en escena cree lo imposible*<sup>116</sup>.

Una forma muy evidente de ver que los practicantes no estaban aplicando esta regla específica era cuando se mostraba un cuerpo dividido como en la imagen N°14.



*Imagen N°14*

---

<sup>115</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

<sup>116</sup> Ibid.



La parte superior del cuerpo de la practicante que da la espalda en primer plano está inclinada hacia adelante y su parte inferior está inclinada hacia atrás. Según la directora esto quería decir que la mente estaba en un lado y el cuerpo en otro. El error de entrar con un cuerpo dividido era para Ariane no estar comprometido interiormente con ningún estado o situación. Se asemeja a entrar con el cuerpo torcido o con manos de estrella de mar. Otra forma de estar fuera del “estado de credulidad” era cuando los practicantes se mostraban demasiado ansiosos por hacer cosas más que por estar **receptivos**. Este concepto lo introdujimos en en el Capítulo I cuando estudiamos la máscara neutra. Vimos que este estado era de calma y mucha atención a lo que pasa en el exterior. No hay conflicto interior, por lo tanto los practicantes, estando presente, con una energía adecuada tenían que estar atentos a lo que pudiese nacer desde ahí: muchas veces la directora indicó que para llegar a estar receptivos no debían precipitarse, agitarse y exprimir el presente como si fuese una naranja que debe agotar su jugo antes de pasar a la otra. Otra de las reglas específicas para los practicantes que no sabían qué hacer durante una improvisación que estaba funcionando, era no hacer nada. Si ellos no seguían esa regla los sacaba de las improvisaciones. El practicante que no sabía que hacer debía recordar que ese era el momento en que había que soltar el deseo de hacer algo para ver qué aparecía.

El “estado de credulidad” terminará de quedar claro para los practicantes luego del ejercicio que describimos a continuación. Esta improvisación partió con Elene y un practicante que jugaban que eran astronautas explorando un planeta de menor gravedad y se les aparecía un pequeño extraterrestre. En la imagen N°15 vemos como el practicante que juega el extraterrestre interactúa con el astronauta que juega Elene, intentando tocar su cara. En la imagen N°16 ella corrige al practicante, haciéndole ver – como parte de la improvisación- que no puede pasar a llevar los límites de lo que ella está imaginando, que es su traje de astronauta con su escafandra.



*Imagen N°15*



*Imagen N°16*

Cuando el practicante se da cuenta de su error y deja de tocarla, ella limpia lo que imagina como su escafandra, para seguir con el juego. El “estado de credulidad” se hace evidente en este ejercicio porque sin la escafandra el personaje de Elene no podría sobrevivir en el espacio, y como ella es capaz de reconocerlo, se lo hace notar al practicante a través del código gestual para

poder seguir improvisando. Elene podría haber detenido el juego y tachar al practicante que no respetó los límites de su escafandra como un *aguafiestas*, tal como Huizinga describe a quienes destruyen la ilusión del juego, pero fue más hábil porque en vez de eso, lo hizo entrar en su mismo imaginario y ambos pudieron seguir jugando. El practicante pudo percatarse de este error y corregirlo en escena. Entonces Ariane, para hacer evolucionar la situación, le pidió a Elene después de esto que pateara a ese pequeño extraterrestre que la estaba molestando y después pidió también que desde atrás de la cortina apareciera un pulpo gigante que jugara el rol de su padre que estaba furioso producto de la acción que acaba de realizar este astronauta descuidado. La aparición del personaje motivado por su furia instalará un **conflicto** y un posterior **descenlace**.

Este ejemplo nos permite exponer claramente los elementos necesarios para que una situación evolucione y recordar una lección muy importante que Ariane explica cuando este ejercicio termina. Para que la situación evolucione existen personajes (extraterrestre, astronauta), con mundo espacial (el planeta de menor gravedad) y emocional definido (curiosidad de descubrimiento, molestia por la presencia de otro ser, furia), además de los conceptos que teatralmente ya conocemos como son el conflicto (necesidad de venganza ante el acto descuidado contra su hijo), y posibilidades de descenlace (finalmente la

criatura gigante logra comerse al astronauta atrevido) conceptos que tendrán que manifestarse en todas las improvisaciones desde aquí en adelante.

Lo que Ariane subrayó en esta oportunidad es que el practicante que partió la improvisación cometió muchos errores al principio y ella tuvo que intervenir mucho para que el juego pudiese desarrollarse, sin embargo, lo que destaca, es que ella lograba ver que él poseía el material indispensable para poder seguir trabajando y que era su disposición a creer o estado de credulidad como explicamos anteriormente. Lo que dijo en esa oportunidad fue:

Luciano me da una esperanza. Me da de qué creer porque él está listo para creer. Él permite con ayuda desarrollar una improvisación. Ese es el trabajo. Él no estaba en la música, no se le veían los ojos. Pero algo había en el que le mostraba que podía seguir trabajando con él<sup>117</sup>.

La directora explica en esta oportunidad, que al igual que en el fútbol, existen improvisaciones en las que a pesar de que se cometen algunas faltas, se puede seguir jugando si hay material para jugar. También vale destacar que cuando terminó descubrimos que lo que ellos estaban jugando en escena no era lo mismo que veía Ariane: ellos pensaban que estaban en el espacio y ella veía que estaban en el fondo marino. Ariane explicó que ella no entendía todo mientras sucedía la improvisación, pero que sabía que contaba lo esencial: el

---

<sup>117</sup> Ibid.

“estado de credulidad” de Luciano. *El placer de creer estaba ahí. Eso es justamente lo que dijo que se trabaja en la práctica de la improvisación. A veces no todo está bien pero se puede continuar porque consta de lo esencial que hace que tanto ellos como los observadores quieran ver más.*<sup>118</sup> En este caso, aunque la interpretación de los que observaban fuera distinta, igual sucedía la mediación total porque cada espectador actualizaba la obra en sus propios términos, pero lo esencial de la obra era compartido por todos.

Esto esencial que se aclara en el ejercicio anterior y que tiene que ver con el “estado de credulidad” proyectado nos abre la puerta a entender que existe el placer de jugar a imaginar juntos. Ya más avanzada esta etapa de juego, las improvisaciones grupales empezaron a lograrse de principio a fin, algunas con más indicaciones de la directora y otras prácticamente sin. El juego comienza a lograr una autonomía porque ya las reglas están siendo incorporadas por gran parte de los practicantes. Un ejemplo de improvisación con indicaciones que funcionó es la que revisamos en la serie de imágenes desde la N°17 a la N°22 que se llamó “Los Grafiteros”.

La situación que se jugó es la de 3 grafiteros que entraron a escena a competir por quién hacía la mejor muestra de sus habilidades, como vemos en la imagen N°17.

---

<sup>118</sup> Ibid.



*Imagen N° 17*



*Imagen N° 18*

En la imagen N°18 estos 3 grafiteros se unen para realizar un gran mural colectivo, que terminan alabando como una gran obra. Lo que sucede después y que se distingue en la imagen N°19 es que entra a escena un panfletero que empieza a pegar afiches sobre la obra de arte que acaba de ser terminada.



*Imagen N° 19*

El estado de los tres personajes cambia radicalmente frente a la entrada y acción de este nuevo personaje tal como se aprecia en la imagen N°20. Este

nuevo conflicto significa en terminos de juego un triunfo o acierto producto que el cuarto practicante que ingresa a escena (el panfletero) entra sumándose rápidamente al “estado de credulidad” del resto de los practicantes y respetando el código gestual y mundo imaginario que establecieron entre ellos, antes de su entrada. Este personaje permite que haya un giro en la situación y despierta la comicidad porque sucede una reacción inmediata por parte de los otros personajes. Esta reacción la asociamos a la retroalimentación que Mihaly Csikszentmihalyi especifica como las demandas externas que llaman nuestra atención y en este caso, porque sí pone a prueba la habilidad de los otros jugadores de dar con una respuesta creativa y que promueve la acción.



*Imagen N° 20*

Esta interrupción hace que los tres grafiteros se desesperen y se avalancen contra el desconocido por haberles arruinado su obra maestra como se muestra en la imagen N°21. Como esta venganza puede culminar con el

ejercicio, Ariane decide darles una indicación para volver a dar otro vuelco, recordando el efecto vaivén del juego que *no está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final*<sup>119</sup>.



*Imagen N° 21*



*Imagen N° 22*

La indicación de Ariane es que los grafiteros se detienen al observar que su antiguo mural, luego de esta inconsciente intervención, ha adquirido el toque final para ser una obra maestra, como se ve en la imagen N°22. Esto cambia el estado de todos los personajes nuevamente. Al final, todos terminan felicitándose emocionados por lo que acaban de lograr, y se toman el tiempo de dejar su firma para la posteridad. Es así como finaliza a este gran ejercicio logrado al término de la canción escogida. Ariane dice: *eso se llama una improvisación. Se ve placer al verlos jugar juntos*<sup>120</sup>. El juego logra evolucionar a partir de una situación, envolviendo no solo a los practicantes en escena si no

---

<sup>119</sup> GADAMER, Hans-George. Op.Cit. p. 146.

<sup>120</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.



también a todo los que observaban. Podemos comprobar que el ejercicio cumplió con todas las reglas propuestas, los practicantes estaban en un estado que permitía proyectar imágenes claras de la situación y desenlace que mencionamos anteriormente. Esto podemos ligarlo a la responsabilidad que Caillois le adjudica al actor de *fascinar al espectador, evitando que un error conduzca a este a rechazar la ilusión*<sup>121</sup>. La directora no permite que el juego acabe con la violencia de los 3 grafiteros hacia el panfletero, por lo que otorgando nuevos elementos, este vuelve a retomar el impulso.

En este ejercicio de “Los Grafiteros” claramente *el juego accede a su manifestación*<sup>122</sup>, porque dentro del mismo desarrollo del juego se van fundando las situaciones que se retroalimentan de las anteriores, de este modo sucede el movimiento vaivén que George Gadamer asocia al modo de funcionamiento de la obra de arte como explicamos anteriormente. El ejemplo claro de este movimiento es cuando ingresa este cuarto personaje cuyo objetivo estaba muy lejano al de los otros tres, y por lo tanto provoca un movimiento tanto en la estructura dramática como en lo que el espectador espera. Este vuelco podemos traducirlo literalmente al movimiento vaivén: ellos tienen un objetivo de generar una obra de arte y luego otro de tomar venganza al que arruinó su trabajo y luego vuelven al primero y finalizan su obra maestra.

---

<sup>121</sup> CAILLOIS, Roger. Op.Cit., p. 58.

<sup>122</sup> Ibid., p. 145

Otra improvisación lograda es “El avión”. Ésta, a diferencia de la anterior, se desarrolló sin indicaciones de la directora y la situación era la de un avión a punto de estrellarse. De principio a fin de la música el grupo jugó la premisa que acordaron: cada uno tenía un personaje, una historia y una forma de reaccionar a la misma situación, que nunca soltaron. Juntos estaban siendo guiados y sostenidos por la música cumpliendo la premisa que funcionaba porque según la directora estaba llena de infancia y de humor. Uno de los momentos que ella rescata, y que logra ver en la imagen N°23, es cuando uno de los personajes que tiene que saltar por la puerta de emergencia siente mucho miedo y se agarra de los bordes de la puerta para evitar el salto. El dibujo del cuerpo para representar esta situación es muy evidente y cómico al mismo tiempo, porque el practicante empieza a sacudir su cuerpo como si le estuviese llegando el viento desde afuera del avión.



*Imagen N° 23*

Ese momento sintetiza lo que significa una visión: cuerpo, espacio, situación, personaje y credulidad, por lo tanto, capacidad de juego y también lo que la directora ve en el actor de Tokio que representa la batalla: la capacidad de crearlo todo con “nada”.

Una visión no es solamente una sensación. Una visión es ese poder que tienen ustedes, los actores, de ver completamente la puerta del avión y de hacérselo ver porque ustedes lo ven, y que tienen esa capacidad corporal de mostrarnoslo. Más que nada no mostrarnos la puerta del avión, si no mostrarnos el personaje en la puerta del avión antes de saltar como lo hizo Pablo en particular<sup>123</sup>.

El desenlace de esta improvisación, sucede cuando ya todos los personajes saltan fuera del avión y se reúnen en el aire haciendo acrobacias y figuras aéreas sobre el mar- donde viven algunos tiburones- como se ve en la imagen N°24.



*Imagen N°24*

---

<sup>123</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

Justo después de esta improvisación, durante el bloque de conversación, la directora rescata algunos elementos fundamentales para que suceda el juego. En esta instancia habla del actor, del talento que debe poseer y del rol que juega el director en el triángulo teatral; por eso la citamos a continuación.

Más importante que las rayas que pones en el suelo para jugar a la rayuela, aún más importante es quién salta en esa rayuela. Yo creo que las reglas del juego ustedes se las dan cuando se ponen de acuerdo, pero depende de su capacidad, de su estado, de su escucha, de su atletismo, de sus sentidos del ritmo, y voy a decir una palabra, del talento de ustedes. Eso existe, hay algunos que tienen talento y pueden ser actores con mucho trabajo, y hay otros que tienen talento para ser otra cosa. Les hablo aquí de mi convicción. Hay actores que nacieron con un don, que si no lo trabajan no sirve de nada. Pero las personas que no nacieron con ese don, difícil.

Es maravilloso, muy difícil y formidable y es porque es ilimitado, depende de cada actor o actriz, de cada persona que está sentada ahí, depende de los gritos de valor o de rabia también que digo yo. Si tu eres director, quizás darías otros gritos para dar coraje, y otros gritos de cólera. Es un triángulo el trabajo teatral<sup>124</sup>.

La última regla específica que incluyó la directora para acercarnos a la etapa tres de su propuesta de juego, tuvo que ver con la suspensión del complot. El día 12 la directora explica que tienen que salir 8 personas al escenario, sentarse en las bancas, escuchar la música y tener una visión. Ella los va a hacer entrar de a uno a la escena para proyectar su visión. Los demás

---

<sup>124</sup> Ibid.

tienen que comprender lo que él está jugando y sumarse a su juego. El ejemplo que ponemos a continuación es el que permite ver a la directora- y entonces a todos los practicantes- el atisbo del nacimiento de uno de los personajes universales que proviene de la Comedia dell'Arte.

La practicante, en esa instancia, entró al escenario desde un estado de pánico con una pistola que apuntaba hacia su frente, como vemos en la imagen N°25. La visión que propone es muy concreta: una decisión que está tomando en ese mismo momento y que nos permite ver a través de sus ojos cuál es su conflicto interno y la *tensión* que se genera a partir de una **contradicción interna**.



*Imagen N° 25*

Ariane detiene este ejercicio porque no ve que ella haya tomado la decisión del estilo en que iba a jugar situación que proponía ¿estaba haciendo ella una comedia o una tragedia? En la imagen N°26 la practicante vuelve a

entrar luego de que los actores del Théâtre du Soleil le ayudaran a mejorar su vestuario, pero aún así, ella no logra tomar la decisión que le pidió la directora con respecto al estilo.



*Imagen Nº 26*

De todas formas, la directora aprovecha este ejercicio para introducirnos a la etapa tres que iniciará al día siguiente, y explica la diferencia fundamental entre la tragedia y la comedia.

¿Cuál es la diferencia entre la comedia y la tragedia? Lo esencial. En la comedia no se mueren. Hacen como si mueren. Se cree que están muertos, se cree que Pantaleón está muerto, pero no está muerto. Se cree que la joven protagonista se suicida, pero no. En la tragedia sí, se mueren<sup>125</sup>.

Ariane explica que la practicante traía un cuerpo que nos hubiese dado uno de los personajes universales que están contenidos en la Comedia

---

<sup>125</sup> Ibid.

dell'Arte: Arlequino, pero que ella no logró darle suficiente fuerza. Luego de este ejercicio, Ariane pedirá a la actriz Eve repetir la misma situación, pero esta vez jugada decididamente desde el estilo de la comedia, como lo vemos la imagen N°27 en comparación a la misma anterior que repetimos en la imagen N°28.



*Imagen N° 27*



*Imagen N° 28*

Gracias a estas imagenes podemos reconocer que ambas comparten la misma situación: se están apuntando con un arma, pero claramente muestran distintos estados internos, que se leen en sus cuerpos y gestos faciales. En estos dos personajes vemos dos estilos, uno más claro que el otro, el de la comedia y la tragedia.

El descubrimiento de este personaje universal hace que al día siguiente Ariane inicie la tercera etapa del trabajo: la improvisación con Máscaras. Los conceptos básicos ya están aprendidos y serán utilizados para hacer nacer los arquetipos universales que representan cada una de las distintas Máscaras

tanto de la Comedia dell'Arte como de Bali. Los practicantes, viendo este ejercicio, además de reconocer un personaje universal, reconocen el concepto de contradicción interior y tensión; cada vez que les toque utilizar una Máscara tendrán que descubrir las contradicciones y tensiones que la caracteriza y de exteriorizarlas a través de su propio cuerpo y emociones.

***II. 2. b. iii. Tercera etapa de juego: MÁSCARAS (13-20)***



*Imagen Nº 29*

La evolución del juego hasta este punto, tal como explica Mihaly Csikszentmihalyi significa que los practicantes han desarrollado las habilidades necesarias desenvolverse con soltura y llegar hasta esta etapa del taller. Desde la perspectiva de Holzapfel el sentido único del juego durante todo el taller ha sido el juego mismo, y poder progresar en términos de reglas y objetivos en virtud de que éste se desarrolle cada vez de forma más autónoma y con menos



intervenciones de la directora. Esta libertad máxima a la que se refería principalmente Holzapfel es la misma que busca Ariane estableciendo las reglas específicas e introduciendo conceptos que luego se convierten en los márgenes con los que pueden jugar los practicantes, teniendo cada vez mayor autonomía. Esta última etapa incluye un elemento que universalmente ha existido en muchas culturas, como mencionábamos en el Capítulo I, y que generalmente se utilizaban en representación de dioses durante ritos sagrados. La Máscara en esta oportunidad también representa un objeto sagrado que contiene en sí misma la información necesaria para traspasar al practicante el personaje que estará encarnando a través de ella. La presentación de las Máscaras al igual como leímos en la experiencia de Peter Brook con el actor Balinés y su compañía, también supone un rito. Este nuevo elemento vendrá a reemplazar la música que se ocupó en las etapas anteriores y entonces el concepto de música interior ahora será aún más clave en la utilización de cada Máscara, porque cada una tiene su propia música interior y los practicantes deberán descubrirla y exteriorizarla en su representación.

El día 13 de taller Ariane introduce las máscaras que vamos a utilizar y la tradición e historia que representan como se distingue en la imagen N°29 y a continuación los practicantes podían acercarse al escenario a verlas de cerca. Como ya revisamos anteriormente, el concepto de receptividad se hace cada vez más fundamental para el desarrollo de la improvisación y ahora lo será para

que la Máscara pueda cobrar vida: el practicante que la utiliza juega a lo que ella propone, no al revés (el practicante *no hace, se deja hacer* por ella), por lo tanto, quien quisiera probar una Máscara tenía que dejarse invadir por ella en su totalidad para poder mostrarnos el personaje universal que ésta representa y así exteriorizar qué le sucede internamente.

Dentro de la selección de la directora se encuentran Máscaras de la Comedia dell'Arte y de Bali: en las Máscaras provenientes de la tradición Italiana, cada una tiene su nombre y mucha información con respecto a los personajes que representan. Las máscaras de Bali o del Topeng son distintas, porque provienen de una cultura totalmente ajena tanto para los comediantes del Soleil como para los practicantes, y la directora no nos da mucha información acerca de ellas. *No los voy hacer entrar en la religión de las Máscaras del Topeng. Si empezamos a poner la religión se van volver rituales artificiales para nosotros*<sup>126</sup>. La directora cuenta que los mismos actores de su compañía les han dado los nombres a estas Máscaras en la medida que ellas mismas se los han revelado. Sabemos de ellos que son personajes marginados y de la baja realeza (porque son medias máscaras), son pequeños pillos, pícaros y algunos tienen defectos físicos y/o dentales porque son campesinos que no tienen muchos medios para sanarse. Algunos de ellos se jactan de cultos, pero no lo son, y otros no saben ni leer ni escribir pero pueden llegar a

---

<sup>126</sup> Ibid.

ser muy astutos, otras veces, muy tontos. Entre ellos presentan a *Zisofón*, *Regisan*, *Punta*, y *Dos dientes*, *Máscaras*, así bautizadas por ellos.



*Imagen N° 30*

Dentro de las reglas específicas que aparecen en esta tercera etapa de juego, una de ellas consiste en que el practicante que va a usar una *Máscara* tiene que estar bien vestido: tiene que taparse el pelo con una panti negra, no debe mostrar mucha piel y quienes usen *Máscaras Balinesas* tendrán que usar turbante como indica la imagen N°30 en donde Maurice, Martial y Sebastien preparan a esta joven practicante para poder utilizar una *Máscara* de la tradición Balinesa.

Esta etapa comienza con la introducción de un nuevo elemento en escena, con nuevas reglas específicas y con una premisa obligatoria para todos: La Sra. Pantalone (Helene), jefa de la tropa, está buscando actores. No sabemos porqué ni dónde. Tiene dos ayudantes en su teatro como vemos en la imagen N°31 que son Don César, el director (Maurice) y Bernardo, su ayudante jorobado (Sebastien). Quienes prueben una *Máscara* deberán desde esta situación

improvisar con ellos aplicando todos los conceptos que ya han aprendido y las nuevas reglas que tienen que trabajar para develar la esencia de cada personaje universal que va a aparecer.



*Imagen Nº 31*

De a poco los practicantes fueron encontrando cuerpos, voces y ritmos que nos acercaban al misterio de cada Máscara. La receptividad de los practicantes evidenciaba si estaban jugando en el presente, dispuestos a soltar cualquier bloqueo mental y dejarse moldear por la Máscara. En cuanto a los errores, como ya hemos revisado, se vuelven fundamentales para el aprendizaje: la regla era cambiar el error. Dentro de estos errores el más letal era entrar desde la racionalidad: *Mientras más piensan más parecen tontos*<sup>127</sup>. Quienes entraban pensando, no estaban vacíos de sí mismos, y no podían progresar en el ejercicio. Una vez la directora le dijo a uno de los practicantes: *El problema es que piensas*

---

<sup>127</sup> Ibid.

*que eres el hilo y eres tú el agujero de la aguja*<sup>128</sup>. Estas indicaciones de la directora se hacen fundamentales a la hora de estar en el escenario y su rol dentro del juego con Máscaras se transforma en motor de creación e imaginación. Este rol que ella asume no pasa desapercibido, si no que por el contrario, es parte de la misma improvisación: el personaje enmascarado dialoga con ella y en conjunto desarrollan el ejercicio. La directora busca que el practicante encuentre el vacío necesario para ser receptivo:

Creo que un director solamente debe darle espacio al actor. Hacia dentro y hacia fuera. Barrer el yo, las mezquindades, los exhibicionismos, las exageraciones. Darle aire pero sin asfixiarlo. Crear el vacío, pero un vacío de matriz. Vacío sí, pero carnal, cálido, fecundo, mágico. Si frente a diez personas de talento, digo talentosas de verdad, no necesariamente experimentados, pero con capacidad de visión, de encarnación, de evocación, sobre todo de invocación, si frente a gente así, un director se poner a exhibir sesenta ideas por segundo, es un desperdicio, un atolladero<sup>129</sup>.

Cuando introducimos el concepto de vacío recordamos a varios maestros de la directora que han trabajado el mismo concepto a través de la Máscara neutra, atmósfera neutra o estado *previo a la acción*<sup>130</sup>. Específicamente es Jaques Lecoq quien integra la Máscara neutra como principio de su pedagogía. Ariane, en cambio, dispone de un tiempo más acotado dentro del taller para

---

<sup>128</sup> Ibid.

<sup>129</sup> MNOUCHKINE, Ariane. y Pascaud, Fabienne. Op.Cit., p. 10.

<sup>130</sup> LECOQ, Jacques. Op.cit. p. 50

hacer surgir en los practicantes este estado de vacío y como explicamos anteriormente, lo entrena directamente desde el inicio de los ejercicios de Coro e Improvisación, a través de la búsqueda de la música interior y al exigirles a los practicantes soltar cualquier tipo de suposición, inquietud y ansiedad. Este vacío que les pide para estar receptivos aparece casi como una condición innata en algunos practicantes que les han permitido desarrollar con éxito los ejercicios de las etapas anteriores, y ahora se vuelve fundamental para encarnar una Máscara. Es necesario destacar que a esta atmósfera neutra Ariane la llama **vacío fértil** para recalcar que el practicante no sólo debía estar despojado de sí mismo, si no que también dispuesto a recibir y proponer buenas ideas para la improvisación. Es una condición activa para la creación.

De a poco los practicantes se dan cuenta que deben ser invadidos por imágenes, y no fabricar ni forzar que era otra de las reglas específicas. Tampoco había que agitarse (es decir, traspasar la ansiedad a pequeños movimientos parasitarios del cuerpo) ni darle prejuicios al personaje. Una de las estrategias que utiliza Ariane para que la Máscara cobre vida es conversar con los personajes desde su puesto frente al escenario: en este teatro no había cuarta pared. A veces cuando algo no funcionaba, Ariane le preguntaba a la Máscara qué le pasaba al practicante que estaba jugando con ella. El ejercicio se terminaba cuando la directora le pedía al practicante que se sacara la Máscara. La regla específica para el final de cada ejercicio era que el practicante debía darse vuelta

y sacarse la Máscara de espalda al público y no meter nunca los dedos en sus ojos.

De los juegos de improvisación que comienzan a repetirse, el primero era que los personajes de Matamor y Arlequino tenían hambre. Esta situación despertaba sus **pasiones** y le permitían a Ariane motivarlos a hacer lo que ella quisiera. Un ejemplo de esto es cuando mandó a dormir a uno de los Arlequino en uno de los ejercicios: ella le dijo “anda a dormir y te doy algo de comer” y esto hizo que él se emocionara y le preguntara qué era lo que le iba a dar, entonces la directora le respondió “un delicioso pastel de crema, chocolate, manjar y frambuesa”. Cada vez que ella le describía un nuevo ingrediente, Arlequino nos mostraba más excitación y deseo, y entonces ella jugaba con su expectativa: “bueno, te daré si queda algún pedazo”, entonces él se enojaba y exigía que le quedara algún pedazo. Finalmente la transa de sus peticiones era el juego y lo que generaba la comicidad. Arlequino jugaba en el presente porque pasaba por todos los estados de la proposición: la excitación de tener una recompensa, la frustración de no tenerla, la duda de no saber si la directora hablaba en serio o no.

Este ejemplo nos recuerda la regla específica que mencionamos en el ejemplo del barco atacado por cocodrilos: lo que sabe el practicante no es lo mismo que lo que sabe el personaje. A esto se le suma entonces que para *jugar en el presente* es imprescindible que el personaje no entre sabiendo el final, aún

cuando el practicante lo tenga claro. Para explicar esta regla específica la directora puso como ejemplo el primer baile de Romeo y Julieta; nos dijo que si los personajes entran sabiendo el final de la historia, su primer baile va a ser triste, pero ellos no saben cómo va a terminar todo, por lo tanto su primer encuentro está lleno de felicidad y seducción, y aunque los actores que encarnan esos personajes, saben el final, no se lo traspasan a sus personajes que viven este encuentro como si fuera la primera vez, en el presente. Recordamos con este ejemplo el concepto de *fiesta* que plantea Gadamer. Se hace evidente que el origen de este relato de Shakespeare no tiene ningún valor en una representación teatral, si no que lo que realmente adquiere la importancia es el cómo está sucediendo ese primer encuentro, por primera vez, durante esa función. Cada vez que los actores interpretan ese encuentro es distinto, y tendría que ser cada vez más verdadero que el anterior. Lo mismo es lo que pide la directora a los practicantes que usan las Máscaras. Si alguno de los practicantes tenía un acierto, y otro quería repetirlo- como por ejemplo en este taller se repitió la situación del hambre de los personajes- cada vez que se diera esta situación, tenía que aparecer de una forma más auténtica y verdadera que la anterior, porque el personaje realmente no tendría idea si podría saciar su hambre o no. Finalmente, jugar la situación en presente es lo que Gadamer explica a través del concepto de celebración: la *celebración* es el acontecimiento verdadero de la fiesta, cada vez que se celebra, o en este caso, se juega la situación, potencialmente el espectador puede llegar al estado del auto-olvido, porque la celebración envuelve



con todos sus sentidos a quien participa de este evento único e irrepetible, al igual que la vida que cobra la Máscara.

Otra regla específica que aparece y que es muy importante para que exista la comedia es no llegar al objetivo. Cuando los personajes cumplen su objetivo, se acaba la historia, pero mientras existan obstáculos que se lo impidan, ellos tendrán que ir cambiando de estrategias para resolver los conflictos, al igual como explicamos a través del concepto de vaivén en el ejemplo de “Los Grafiteros”. Para esta regla ponemos de ejemplo otro ejercicio. Pantalone (un personaje que nunca muestra su debilidad) quedó atrapado bajo una banca que no pudo mover con sus propias fuerzas (porque es un anciano). Cuando en el mismo ejercicio entró un practicante jugando el rol del enamorado, lo primero que hizo cuando Pantalone le pidió ayuda fue quitarle la banca de encima. Ariane con un solo grito le dijo que no lo hiciera y el practicante revirtió la situación, volviendo a dejarle la banca encima.



*Imagen N° 32*

La **situación cómica** que se desató a partir de la corrección de este error fue que Pantalone por más que utilizó su inteligencia durante la improvisación para intentar convencer al enamorado de que le sacara la banca de encima, éste sólo le habló de su amor por Isabela. El personaje del enamorado se comportó de esta manera porque según Uribe *su carácter principal es el de ser enamorado*<sup>131</sup> y su estado anímico es su juego. El momento más cómico de este ejercicio como se ve en la imagen N°31 fue cuando el enamorado se apoya sobre la banca que Pantalone tenía encima para seguir hablándole de su dolor por no encontrar a su amada Isabela, sin percatarse que lo aplastaba. Esto hace que Pantalone se desesperara aún más. La mezcla de estos los estados de cada personaje que contrastan entre sí y el ritmo que se necesita para desatar esta situación cómica podríamos asimilarla a la cualidad de lo bello que explica Huizinga cuando instala el juego dentro del campo estético. El conjunto de estos dos estados internos absolutamente contrarios forman una armonía que desata la comicidad y sólo funciona por el timing que se toma cada uno de responder al otro con una acción precisa. Finalmente, podríamos decir que la comicidad se encuentra dentro del campo estético según la descripción de Huizinga entendiendo que para que suceda es fundamental el ritmo y composición dentro de la escena representada por cada uno de los personajes que participan de la acción. En este caso la composición escénica se basaba en la efervecencia anímica de Pantalone que le

---

<sup>131</sup> URIBE, María de luz. Op.Cit., p. 69.

daba un tiempo de acción acelerada, en contraste con el letargo del dolor que no le permitía reaccionar a tiempo al pobre enamorado.

Para seguir comprendiendo este factor estético de la comedia, presentamos en la imagen N°32 otro momento cómico del mismo ejercicio. Pantalone sigue intentando sacarse la banca de encima, y en su desesperación le muestra al enamorado cómo tiene que hacerlo. Lo interesante es que es esta la acción que precisamente le ha costado mucho esfuerzo durante toda la improvisación, y de un momento a otro como la realiza con tanta facilidad debido a su enojo, genera muchas risas porque resulta ser una acción precisa para continuar el juego y generar un vuelco. Este tipo de eventos, que suceden en el estilo de la Comedia dell'Arte, se justifican por las pasiones de los personajes, como revisaremos más adelante.



*Imagen N° 33*

El practicante en escena repite varias veces la acción de forma rápida y violenta, porque el enamorado sigue sin entender, y entonces todo se vuelve cuestión de ritmo porque la acción rebota en la lenta y estúpida reacción del enamorado. Pantalone puede hacer este movimiento 3 veces seguidas porque la rapidez funciona armónicamente frente a la pasividad del otro personaje que está embobado observando la acción. Más adelante veremos cómo a esta situación cómica también calza con las características de resorte cómico. Además de cumplir con la regla específica de no llegar al objetivo, la comicidad en este ejercicio sucede porque el enamorado no está evidenciando el ‘chiste’, sino que juega con una seriedad perfecta su estado embobado, y acude a su niño interno. Esta seriedad nos sitúa en el extremo del *Ludus* del *Mimicry*, como explica Caillois, porque claramente el practicante es consciente de que está generando risa, sin embargo, sigue encarnando el conflicto de su personaje para no romper la ilusión del público, que es su primera responsabilidad.

De los juegos que se repiten varias veces en el taller, hay algunos que coinciden con la definición del *lazzi* que exponemos en el Capítulo anterior como secuencia cómica. La posibilidad de que sucedan estas repeticiones es la cuarta característica del juego que menciona Huizinga porque al ser eslabones que se albergan en la memoria de una cultura, o en este caso, del colectivo, pueden volver a aparecer. Por ejemplo, el *lazzi* de subir al escenario se convirtió en un

tesoro para el personaje de Pantalone durante el taller, porque los practicantes lo proponían una y otra vez y la mayoría del tiempo otorgaba un nuevo acierto. Según lo que se descubrió en esta instancia, para que este lazzi funcionara, la acción debía cumplir la regla que dijimos anteriormente con respecto al estilo de no caer en el realismo. Subir al escenario se convertía en una de las pruebas más difíciles que le tocaba realizar al personaje de Pantalone, quien tenía que buscar muchas estrategias para lograr hacerlo. Uno de los momentos más rescatables de este ejercicio fue cuando Pantalone, en su estado de enojo, sacudió su capa y salió un polvo que le hizo estornudar. El estornudo le provocó un salto que lo hizo llegar al escenario. Más adelante, en otras improvisaciones, Pantalone volvería a agitar su capa para soltar el polvo que le haría estornudar y provocar las risas de verlo subir al escenario de esa manera, o también verlo fracasar en esa acción.

Ariane nos recuerda que los personajes que tienen cualquier tipo de incapacidad- en este caso física- cuando se les despierta alguna pasión o les pasa un accidente o algo irracional, son capaces de demostrar habilidades extraordinarias. Es justamente por esta razón que ella recalca que no solamente el practicante que interprete a Arlequino debe estar muy entrenado y ser capaz de hacer acrobacias, si no que todos los que jueguen detrás de una Máscara al interpretar cualquier personajes. De estas habilidades se alimentará la Máscara, como veremos en el siguiente ejemplo.



*Imagen Nº 34*

En la imagen Nº33 Arlequino le muestra a Pantalone -en el mismo lazzi de subir al escenario- cómo él sube al escenario con mucha destreza y facilidad. Este ejemplo nos permite explicar el concepto de *resorte cómico*, que se relaciona con el ritmo y armonía que aparecía en los personajes del ejemplo anterior. Tanto la forma como Pantalone se sacaba la banca de encima, como la facilidad con la que Arlequino sube al escenario en este ejemplo resulta cómico por el contraste que se genera con el otro personaje que está en escena. Esta regla específica funciona cuando hay dúos: la comicidad no está en el personaje que realiza la acción, si no en como ésta recae en el otro.

El personaje de Arlequino, a medida que avanza el taller, empieza a demostrar su gran destreza corporal. Esta vez ponemos otro ejemplo de su negociación por algo de comer con la directora. En esta improvisación, motivado

por la pasión que le despierta el pensar en obtener algo para comer, empieza a hacerle gracias a la directora para que ella lo alimente.



*Imagen N° 35*

En la imagen N°34 Arlequino toma la espada de Matamor y la empieza a equilibrar sobre su mentón para que la directora acceda a su petición a cambio de la gracia con la que la está entreteniéndolo. Luego la directora le responde “si haces una gracia mejor que esa te doy un gran pastel de chocolate”. Entonces Arlequino esta vez hace lo mismo, pero con una banca.



*Imagen N° 36*

Estas respuestas develan la esencia del personaje que está jugando con esa Máscara, y al mismo tiempo proporcionana los practicantes una idea clara de lo que podría llegar a ser un acierto para este arquetipo representado.

De a poco, y mediante las improvisaciones, las Máscaras empiezan a dibujar cada vez más claramente los cuerpos y las contradicciones de los personajes que se convertirían en los ejemplos para todos los practicantes. Quienes suben al escenario trabajan según los progresos y descubrimientos de los otros para seguir aprendiendo como se aclaró en la primera regla del taller. *Lo que el actor recibe de la máscara es la fuerza y el coraje*<sup>132</sup>, dice en una oportunidad Martial, actor del Soleil, luego de hacer una demostración muy bien lograda con la máscara de Regisan. Este personaje jugaba a que estaba organizando un festival de teatro internacional, y por lo tanto todos los personajes que improvisaban con él jugaban la premisa de que eran extranjeros. En esta etapa del taller, la premisa obligatoria había cambiado. Ella propone el mismo ejercicio que hace con los actores Balineses que intercambian sus Máscaras con las del Soleil durante los ensayos de “La edad de Oro”. Cuando se juega con dos tipos de Máscaras provenientes de culturas tan distintas, automáticamente queda instalado el tema de la necesidad de comunicarse sin una lengua común. Era interesante ver cómo en este cruce los personajes resolvían en escena la

---

<sup>132</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.,



diferencia cultural generando lenguaje de señas, malos entendidos, actuando con mucha paciencia algunos y otros con desesperación y enojo.

Lo que empieza a suceder luego de esta nueva premisa, y de que varios practicantes tuviesen la oportunidad de jugar en el escenario, es que empieza a exigirse de manera más evidente el hecho de que la Máscara es la que lleva a accionar al jugador, por eso éste debe necesariamente estar en el vacío fértil para poder trabajar. A menudo se confundía esta capacidad de vaciarse de sí mismo para estar dispuesto a escuchar, con permanecer en el escenario sin ninguna idea o propuesta de juego. Es por esto que más adelante en el taller, desde el día 17, la directora vuelve a darle a los practicantes la responsabilidad de elaborar una premisa, dejando la premisa obligatoria a un lado y volviendo a retomar la regla específica del complot<sup>133</sup>. Los practicantes tienen que ponerse de acuerdo en la idea antes de que entren a jugar en parejas al escenario.

En esta última etapa, que tuvo lugar durante los últimos 8 días de taller, aparecieron 28 máscaras y también personajes sin máscara (enamorado, sirvientes y miembros de la realeza). Cada uno de ellos mostró su propio cuerpo, música interior y estado, y por lo tanto sus propias reacciones y contradicciones. Otra regla específica que empezó a ser primordial era *transformar el espacio y el*

---

<sup>133</sup> El Complot, dicho en Frances *concoctage*, es un término del vocabulario de trabajo del Théâtre du Soleil, lo que significa ponerse de acuerdo en la improvisación sobre los elementos de una historia que contar y el juego, y en ocasiones la música, antes de iniciar la improvisación.

*tiempo desde el relajó creativo*<sup>134</sup> para jugar una proposición. Cada proposición debía jugarse en presente, es decir, jugar cada detalle.

Entre los ejercicios que se dan con esta nueva indicación, rescatamos uno de Arlequino y junto con Pantalone. En el ejercicio, ellos entraron muy tristes al escenario porque habían tenido un accidente, y cada uno entonces nos iba a contar la historia de cómo había muerto el otro. Finalmente se daban cuenta de que el otro estaba vivo al lado, y se abrazaban y celebraban felizmente el error. Luego Pantalone le empezaba a pegar patadas en el trasero a Arlequino en castigo por su desaparición, cambiando rápidamente de estado, lo que generaba mucha comicidad. Otra propuesta que funcionó fue una que partía con la entrada de Arlequino en estado de pánico, porque venía escapando de algo. En la historia que contaba entre gemidos y gestos, entendíamos que había tenido que sortear muchos obstáculos para llegar al teatro, y que Matamor, antes de batirse a duelo con alguien, se había acobardado y los dos habían tenido que escapar corriendo. En medio de este incidente, mientras corría, había perdido el rastro de Matamor. Luego, más tarde en el ejercicio, llegó Matamor y contando su versión de la historia que era totalmente distinta: nos contó las grandes hazañas y duelos de los que había participado (escondiendo cualquier tipo de detalle acerca del miedo que le había invadido y hecho escapar; una característica típica de este personaje que tiene la tendencia a exagerar sus historias). Entonces, con este ejercicio quedó

---

<sup>134</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

claro para los practicantes que la esencia de este personaje es el miedo que intenta ocultar.



*Imagen Nº 37*

En la imagen Nº36 contemplamos el mismo ejercicio pero Matamor aparece escondido porque, mientras contaba su historia, suena un ruido muy fuerte. Cuando éste lo escucha, corre a un lado del escenario para ocultarse, lo cual resulta muy contradictorio luego de las historias que nos estaba contando, donde había vencido a monstruos y villanos. La incongruencia entre su discurso y el accionar del personaje nos vuelve a recalcar la característica esencial de este personaje que es disimular su miedo. En el arquetipo que representa Matamor, su reputación y altanería camuflan su cobardía. Ariane le pregunta por qué se está escondiendo, pero él la interrumpe y le pide que guarde silencio, entonces ella le dice “Ahh.. ya entiendo. Es para sorprender a sus enemigos” que es lo que desata las risas de los practicantes que observan el ejercicio, porque resulta evidente que

su acción es todo lo contrario, pero la directora lo sabe y por eso juega con esta contradicción de Matamor.

El personaje de Pantalone también nos va develando las características esenciales que lo identifican. Por ejemplo, en otro ejercicio aparece intentando vender el teatro y ganar la mayor cantidad de dinero posible por él, pero cada vez que mostraba lo bueno de su teatro sucedía un accidente que demostraba lo contrario, y para impedir que el precio bajara, él lo intentaba disimular. La esencia que nos muestra es su inagotable avaricia, e inteligencia, y su capacidad de mentir para lograr sus fines.

El concepto que empieza a dar más resultado para el juego es tener una **imagen concreta**. Para explicar esto, tomaremos el ejemplo del ejercicio que interpreta la actriz Helene que jugó como Señora Pantalone <sup>135</sup>. En esta improvisación la Sra. Pantalone estaba cocinando un huevo que Matamor deseaba con muchas ansias. Este personaje estaba oculto pero observaba la acción desde un poco más atrás porque tenía mucha hambre. Además de tener una imagen concreta de la cocina, Helene juega con los detalles que conoce de ella. Por ejemplo, uno de los detalles que podemos rescatar de su improvisación

---

<sup>135</sup> Esta máscara que originalmente en la comedia italiana solo podía representar a un hombre, dentro del Soleil es la única Máscara que también puede representar a una mujer, es por eso que Helene interpreta a la Sra. Pantalone y no necesariamente al Sr. Pantalone. Ariane explica que la razón de este fenómeno es que durante los ensayos de la compañía éste es el único arquetipo que ha demostrado que puede encarnar ambos géneros. Al parecer la avaricia es una característica que se da tanto en los hombres como en las mujeres. Ella explica que, por ejemplo, el personaje de Matamor intenta ser un "súper macho", y no funciona cuando una mujer intenta hacer un rol femenino con esta máscara; una "súper fémica" no actúa de la misma manera.

es que incluyó el sonido del chirrido del mueble desde dónde sacó el bowl donde bate los huevos, como vemos en la imagen N°37 y también nos hizo ver la llama del fósforo que encendió con sus manos, como se dibuja en la imagen N°38. En esta última imagen notamos claramente como en una mano sostiene la caja de fósforos y, en la otra, el fósforo recién prendido. Además también es evidente la expresión de asombro que se nota en sus ojos que observan la llama en la imagen N°38.



*Imagen N° 38*



*Imagen N° 39*

Durante esta improvisación, destacamos el momento en que se dió cuenta de que estaba preparando un omelette en vez de huevos revueltos y entonces decide botarlo todo al basurero y empezar denuevo, porque eso no era lo que le había pedido la directora que preparara. Esta acción, además de ser un gran detalle que nos regala la actriz, nos demuestra una vez más el funcionamiento del

resorte cómico. Las risas que se desatan en el auditorio ante esta acción son resultado del contraste generado por el desperdicio de comida y su efecto en el personaje de Matamor que sufría de hambre. Estos detalles que aparecen en esta etapa son los que van nutriendo el efecto cómico. Cuando Helene comentó esta improvisación al final del día, nos relató la *imagen concreta* que tenía para jugar su escena: la cocina del hotel donde se estaban quedando. De ahí imitó el chirrido del mueble, sus pequeñas manillas rojas, los huevos blancos, el merquén chileno con el que aliñó el huevo y todas las acciones que fue ejecutando. Ariane nos recuerda una frase de Jiri Trnka: *la condición de lo maravilloso es lo concreto*<sup>136</sup> para explicar que este ejercicio era muy rico en detalles debido a que Helene no estaba inventando nada, estaba viendo en su imaginación todo lo que ya existía.

Este mismo concepto de la imagen concreta pio por primera vez, tenía la propuesta de jugar la situación de que una enamorada recibía una carta para encontrarse con su enamorado en ese lugar, pero él no llegaba. Cuando juega su propuesta, Ariane le explica que lo que ella muestra es muy general, es una niña que sólo hace muecas y que no logra ver ni un personaje de enamorada, ni algo que le esté sucediendo internamente. La directora en ese momento le pide ayuda a los actores del Soleil para que la vistan de otra manera para que pueda jugar un personaje más reprimido y estudioso, como muestra la imagen N°39. Entonces le ayuda a crear un personaje a partir de la imagen de un cuadro de Velásquez: ella

---

<sup>136</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

le describe una mujer que sufre del poder de la soledad, que está muy quieta por las amarras de su corset y de ella misma, una prisionera que es oscura en su interior, y que vive en un castillo con pasillos y piezas muy grandes y frías, que no tiene derecho a soñar porque eso sería un pecado. La practicante tenía que tomar todos los detalles de esta descripción de la directora e imaginar este personaje. La directora sigue ayudándole con más información del personaje: para este personaje que ella iba a representar, tomar un baño desnuda sería también un pecado.



*Imagen N° 40*

Con todas estas indicaciones, la practicante entra por segunda vez al escenario, pero esta vez con un cuerpo totalmente distinto y sin muecas superficiales. Cuando la practicante habla del ejercicio dice que logró imponerse a ella misma esta imagen concreta de la Infanta, y que eso fue lo que resultó conmovedor a todos los practicantes: ver el sufrimiento de este personaje a través

de su mirada que estaba llena de ese imaginario. En este ejercicio quedó demostrado que para llegar a estar realmente en el juego de interpretar un rol, hay que buscar en la realidad una imagen concreta que nos ayude a alimentar nuestra imaginación. Todo existe en nuestra realidad, por lo tanto la ficción sólo se alimenta de ella. El sufrimiento, la ira, la felicidad, la guerra y el amor ya existen en nuestro mundo y el actor debiese ser capaz de dejarse atravesar por estas emociones y circunstancias a través de imágenes concretas para interpretar cualquier rol o situación. Los pequeños comentarios y muecas, que hacía la practicante al principio eran su propio ruido interno y debían desaparecer para que la otra vida que quería interpretar llegara a ella en imágenes y le permitiera encarnar ese rol. El personaje que cualquier practicante o actor va a interpretar siempre tiene un pasado (una educación, un status, una historia) y éste se traduce en el presente manifestado a través del juego. La historia del personaje se manifiesta por su forma ser y reaccionar. Por eso, en este ejercicio que acabamos de revisar, el corset que Ariane le hizo ocupar a la practicante imaginariamente era una herramienta muy concreta que le permitió entrar en otro cuerpo y así llegar a la emoción. Este personaje, vuelve a destacar la importancia de la imaginación. La palabra imaginación contiene la palabra imagen y por lo tanto es la imagen la que nos alimenta. La directora recuerda que **la imaginación es un músculo** que el actor tiene que trabajar. Es justamente la musculación de la imaginación lo que se practica en la improvisación y es lo único que nos permite ponernos en el lugar del otro y así sentir empatía y compasión: *Pienso que no puede haber compasión sin*



*imaginación. La imaginación es el instrumento con el cual podemos comprender al otro*<sup>137</sup>. El objetivo de los practicantes será uno solo, como establecía Caillois en la clasificación del ludus del Mimicry, que es lograr estimular la imaginación del que observa y así involucrarlo en el juego que está realizando. Si sucede que el que está observando se involucra realmente con lo que el jugador está haciendo, como ya vimos anteriormente, se produce el auto-olvido que señala Gadamer: el observador logra vaciarse completamente de sí mismo en función de lo que está viendo y completa el juego. Según la directora el que mira, estando en presencia de lo que Gadamer llamaría el verdadero arte del juego, logra ser envuelto por completo cuando logra imaginar qué se siente y qué se ve a través de los ojos del otro que está representado en escena, y cuando puede emocionarse y sentir compasión. Es interesante resaltar que para la directora esto es lo que puede cambiar el mundo: *el teatro puede cambiar a alguien en esta sala. Si esta noche el espectáculo emociona a alguien y lo limpia de su resignación o desencanto y lo entusiasma de nuevo... eso cambia el mundo*<sup>138</sup>. Por eso la directora en esta oportunidad reitera la importancia de la mirada fértil para que suceda este fenómeno en nosotros.

Para terminar esta memoria queremos dar el último ejemplo de juego que sucedió con una Máscara Balinesa llamada Zisofón. En las imágenes N°40 y N°41

---

<sup>137</sup> Ibid.

<sup>138</sup> GOMEZ, Andrea. Ariane Mnouchkine: "No puede haber teatro político si no es también poético" [en línea] La Tercera en Internet. 14 de enero, 2012. <<http://diario.latercera.com/2012/01/14/01/contenido/cultura-entretencion/30-97205-9-ariane-mnouchkine-no-puede-haber-teatro-politico-si-no-es-tambien-poetico.shtml>> [consulta: 01 de Diciembre 2016]

podemos apreciar dos errores corporales que se cometen generalmente con el uso de esta *Máscara*. En la primera imagen la practicante está estática y en la segunda está forzando la forma y parasitando, es decir, haciendo demasiadas cosas que no son útiles para la acción principal. Con respecto a la diferencia entre estas *Máscaras* y las de la Comedia dell'Arte, la directora plantea lo siguiente:

Las mascararas de bali están definidas desde antes pero son menos definidas, pueden ser muy habladores. Cuando están muy inspirados son formidables. Los de la Comedia dell'Arte son tiranos corporales. Las bali son mas extendidas menos tiranas corporalmente porque pueden ser divertidas verbalmente<sup>139</sup>.



*Imagen N° 41*



*Imagen N° 42*

En este ejemplo lo importante es la progresión: la practicante partió sin ninguna propuesta concreta y finalmente encuentra en la forma de hablar de Zisofón un seseo que le permite progresar en el ejercicio. La practicante empieza

---

<sup>139</sup> FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Op.Cit.

a extrapolar esta característica que encontró y habla mucho, luego empieza a decir cosas en Francés y después en Breton, un idioma inventado que la directora le incita a seguir desarrollando. Una vez que la practicante está completamente inmersa en el juego de su poliglotismo, la directora le dice que le encantaría tomar clases de Breton con ella ya que ha demostrado dominarlo muy bien. A pesar de lograr una forma de hablar que funciona y que hace reír a la audiencia, Ariane le recuerda constantemente que el dibujo corporal debe ser más preciso y acotado, porque al igual que casi todos los practicantes que utilizaron esta Máscara, tendía a parasitar y forzar como vemos en las imágenes. Estas poses son prejuicios que demuestran que el practicante no está sintiendo, solo haciendo cosas externas.

Esta última etapa del taller queda como un proceso interrumpido que no culmina en el día 20, porque según la directora, este ejercicio podría seguir progresando y cada practicante tenía la responsabilidad de seguir profundizando los conceptos aprendidos. Esta etapa se interrumpe según el tiempo que tenían preestablecido. Finalmente, todos los conceptos y reglas específicas que describimos conforme a cada ejercicio o error que se cometía en escena, nos daría una idea clara del trabajo que el actor debe hacer cada vez que sube a un escenario. El objetivo del taller, en este sentido, era abrir un espacio de práctica para que todos los aspirantes a comediantes que participaron de él tuviesen una idea más clara de las herramientas que pueden utilizar a la hora de trabajar en sus creaciones. Con estos 20 días de taller y los cientos de ejercicios que vimos, todos

los practicantes pudimos ejercitar la mirada que se necesita para distinguir este teatro: un ejercicio logrado, uno que no lo es, un error y un acierto. En este entrenamiento que nos propone la directora empezamos a darnos cuenta si aquél que está improvisando entra o no en el juego, con el objetivo de que en algún momento todos podamos conseguir una **autonomía de vuelo**, es decir, improvisar sin indicaciones de la directora, para transportar al espectador a los lugares que estamos imaginando y sintiendo. El límite de esta autonomía radica en la capacidad que tengamos de manifestar el juego de cada uno. La constancia del trabajo y la práctica bien guiada del entrenamiento del practicante durante la improvisación, como sucedió en el taller, conseguirá que nos vaciemos de nosotros mismos para muscular nuestra imaginación y estimular a quienes están observando nuestro juego. Durante una de las conversaciones de esta última etapa Ariane dice a los practicantes que los escuchaba reír al mismo tiempo que ella, o advertir a sus compañeros que lo que estaban a punto de hacer no era correcto, y eso le demostraba que todos estaban mirando bien, que la mirada fértil que ella había pedido al principio del taller estaba desarrollándose. Estas miradas llenas de apetito por el teatro era de lo que se pudo nutrir el taller y cultivar los progresos cotidianos de los que todos habían sido testigos. Estas miradas que iban reconociendo de a poco la existencia del buen juego serían las que nos podrían guiar en un futuro a seguir progresando en nuestro entrenamiento para ser actores.

## CONCLUSIONES

*(...) el niño que juega libre se mantiene en el presente, construye aquí y ahora, deja de pensar y esta con los otros, no consigo mismo, de hecho se olvida de sí mismo.*

*(...) deberíamos encontrar la relación justa entre todos los elementos que dialogan en la escena, para que así en la práctica y repetición de nuestro oficio podamos habitar cada vez más seguido el estado del niño que juega libre.*

*Cristián López. Practicante de Escuela Nómada*

El reciente análisis del taller “Escuela Nómada” en base a la definición de juego ha constatado y ejemplificado la relación que quisimos plantear en un principio entre la actividad lúdica y la experiencia teatral. La intuición inicial de subrayar los aspectos de juego que tenía el taller que tomamos en Junio del año 2015 para hacer una memoria, hoy nos sigue recordando la importancia de asociar el oficio del actor al goce de la experimentación. Es a través de la investigación, es decir la puesta en riesgo de nosotros mismos, como podemos irradiar a quien observa el goce que esta actividad genera, y esto es lo

fundamental de lo que aprendimos de la directora. Que el juego esté asociado a una acción que no es obligatoria y que trae consigo el placer de llevarse a cabo, es lo que finalmente marca la gran diferencia entre esta propuesta de entrenamiento con otros marcos teóricos que pueden referir al método del actor. Otras metodologías subrayan aspectos tales como las acciones físicas, la palabra y/o la preparación física del actor, pero este se centra en su capacidad de ejercitar su imaginación. La eficiencia de la categoría que escogimos en un principio para poder describir esta experiencia de aprendizaje de la que formamos parte enriquece de gran manera a nuestra disciplina porque actualiza estructuras pedagógicas en base a teorías acerca del desarrollo humano que están vigentes en otros campos del saber y que aportan nuevos conceptos que pueden explicar procesos y mecanismos de manera clara y concisa, apoyando el ejercicio que la misma directora hace de explicar el oficio del actor a partir del juego.

La definición del 'juego' en relación a conceptos teóricos trabajados por los autores Huizinga, Caillois, Holzapfel, Csikszentmihalyi y Gadamer que utilizamos para demostrar que la improvisación y la utilización de máscaras en la escena teatral son tipos de juegos, nos han dado las facultades para poder desprender de ambos una sola lectura, cumpliendo con el objetivo no solo de dejar un registro escrito de los conocimientos que quiso traspasar la directora Ariane Mnouchkine si no también de relacionar y entender la experiencia de

aprendizaje como un viaje que tiene un principio ni fin, un vaivén que sucede en el juego. Lo bello de esta categoría es que a medida que se manifiesta va profundizando cada vez más en sí misma, revelando una y otra vez su inagotable capacidad de ser fuente de creación.

Durante el mismo taller, la inquietud de dejar un registro de lo que estaba sucediendo fue planteado a la directora por las tesisistas durante una de las pausas, lo que meses después se convertiría en este proyecto. Lo primero que hicimos fue comenzar la búsqueda de alguna categoría desde la que tendría sentido analizarla (entre las posibilidades apareció el concepto de presencia, presente, teatro oriental, pero finalmente decidimos que sería “juego” porque fue la palabra que más se utilizó en el taller). Luego pedimos la autorización a la Fundación Teatro a Mil de revisar el material audiovisual que ellos habían generado del registro de todas las jornadas que vivimos en el taller, y ellos accedieron. Así, una vez estudiando la categoría de juego, apareció el concepto de “niño interno” que era lo que Ariane más nos pedía que permitiéramos aparecer. Este encuentro nos comprobó que realizar una memoria con este marco teórico sería fiel a su ideología y por lo tanto decidimos imaginar el taller completo como una propuesta de juego. Es así como la palabra ‘juego’ se vuelve la base para poder enfrentar esta experiencia de aprendizaje durante el taller. Los cinco autores seleccionados destacan por sus grandes estudios sobre el juego desde el seno de la cultura del hombre hasta el motor o esencia

del arte. Gracias a las reflexiones de eruditos del arte como Nachmanovitch e importantes referentes directos de la directora en su proceso formativo como Jaques Lecoq y su maestro Jacques Copeau descubrimos que el patrón 'Juego' es la facultad esencial que los intérpretes utilizan para expresar su arte, es decir, que es ésta la herramienta que muchos expertos consideran como el mejor camino hacia la creación y el máximo desarrollo de habilidades y potencialidades. Por lo tanto el juego en nuestra investigación, y tal como lo vivimos en el taller, se propone como el medio en que el espíritu del artista se ve reflejado en un algo material -la escena, papel, instrumento, etc- y hace aparecer a la obra de arte, en este caso, la belleza del verdadero teatro. De la misma forma que se exigía en las teorías que estudiamos, el trabajo la directora era impulsar a los practicantes a conectarse con su creatividad, a estar receptivos con sus compañeros, estar en presente, entrar al interior de sus corazones, salir de sus cabezas y pensamientos, y a expresar en carne viva lo que podemos brindarle cada uno a los espectadores: un momento de teatro.

Una de las cosas más importantes que recordamos de la actitud de la directora cuando le planteamos hacer esta investigación fue la poca importancia que le dio a un trabajo académico que pudiese desprenderse de la experiencia de aprendizaje que ella estaba compartiendo con nosotros. Este poco entusiasmo lo entendemos en la medida en que a lo largo de su historia, la directora se ha mostrado reacia a cualquier tipo de cristalización teórica que le



han ofrecido hacer acerca de su trabajo. Compartimos con ella que en el ejercicio del traspaso escrito y luego el intento de reproducción de algo desde aquella síntesis textual, hay algo fundamental que se pierde de la esencia de lo que descubrimos de su trabajo: No es lo mismo explicar el placer que se experimenta durante el juego que realmente estar sintiendo el placer al jugar. La sensación que compartimos con todos los presentes durante el taller es algo que no se puede reproducir en esta memoria; el placer, las risas, la desesperanza, la sensación de fracaso, la búsqueda insaciable, la adrenalina de estar en el escenario, la decepción de tener que bajar, la emoción de encontrar algo, las ganas de saltar de la banca para celebrar una buena interpretación, la satisfacción de aprender, la tristeza de despedirnos, son vivencias que se guardan en las subjetividades. Sin embargo, y a pesar de la indudable pérdida sensorial que esto significa, creemos fundamental seguir fortaleciendo y promoviendo el ejercicio de escritura en nuestra disciplina para crear nuevos consensos y términos que fortalezcan nuestro lenguaje. La palabra es algo que al compartirla nos da la capacidad de comunicarnos, y por lo tanto, la justificación y el beneficio de este ejercicio de memoria que hacemos es instalar y hacer común el uso de conceptos no tan frecuentes tales como muscular la imaginación, vacío fértil, receptividad, estar disponible, complot, auto-olvido, niño interior, transformación en construcción, estado de flujo, mediación total y jugar libre tanto en el lenguaje teatral y como para definir el oficio del actor. Los conceptos básicos necesarios para comprobar que a lo que

nos enfrentamos es a un tipo de juego definido como “Escuela Nómada” nos disponen no solamente a nuevas posibilidades, sino que nos recalcan el nivel de rigurosidad que es necesario para embarcarse en este tipo de experiencia lúdica, recordando el orden que éste significa y las reglas que conlleva implícitamente.

La rigurosidad de esta partida planteada y la exigencia del cumplimiento de los conceptos que se plantean como fundamentales, se diferencian del aspecto ‘técnico’ que encontramos en otras metodologías y se relacionan con la ‘ética’ en la medida que se constituyen como comportamientos y actitudes que enaltecen la disciplina hacia un nivel de preparación espiritual que podría decirse que representan los valores de una comunidad. El énfasis que se explicita en relación al respeto por el “Espacio Sagrado”- que incluye los elementos de trabajo (cortina, bancas, piso, etc.), vestimenta de trabajo, mismas oportunidades para la elección de algún personaje- refleja el carácter ético del mismo funcionamiento de la compañía Théâtre du Soleil y que se traspassa como principio de desarrollo fundamental a las nuevas generaciones según su punto de vista. Estos principios son la herencia que reciben todos los que han compartido con el Théâtre du Soleil, y lo que finalmente se transforma en una fortaleza para nuestro oficio dado que vuelve a recordarnos lo sagrado de estar todos convocados con un mismo fin. Un ejemplo de esta ritualidad de la que Ariane ofrece ser parte en sus talleres, es la que desprendemos del

trabajo de Andrés Pérez en sus tiempos, ya que siendo su discípulo, Pérez se destacó por su oficio teatral y la sacralidad que este demostraba en sus procesos de creación. Destacar este aspecto sagrado como una de las dos reglas fundamentales del trabajo de Ariane, significa confiar la mitad del trabajo de hacer surgir el teatro a lo invisible de las fuerzas invisibles y místicas que son anteriores a nosotros y potenciar el acto de volver a reunir un grupo en torno a un sistema de creencias capaz de organizar un mundo que transgrede todos los límites del cotidiano: *lo sagrado inaugura una constante inmediatez, ese aquí y ahora permanentes en su esencial cualidad efímera, el tiempo de la renovación, del volver a ser (..)*<sup>140</sup> . Privilegiar lo sagrado es resaltar la experiencia más que la representación, es pensar en la escena como lo que nos reúne y no como lo “espectacular”, he ahí la importancia del carácter ritual que lleva consigo la idea de la comunidad y celebración.

La gran regla que acabamos de explicar nos hace volver a la primera que planteamos para esta propuesta de juego, y que resalta de igual forma el carácter comunitario de esta instancia de aprendizaje. La invitación que nos hace la directora de convertir el escenario, y todo lo que esto conlleva, en un espacio sagrado, se suma a que la única forma que teníamos de aprender era a través del otro. Esta otra parte fundamental del taller fue la que nos permitió ver la evolución del juego (el traspaso del coro a la improvisación y luego el

---

<sup>140</sup> CORNAGO BERNAL, Oscar. Pensar la teatralidad: Miguel Romero Esteo y las estéticas de la modernidad. Madrid, España. Ed. Fundamentos. 2003. p. 98

nacimiento de los personajes enmascarados) y comprobar la importancia del trabajo colectivo. Concretamente, el avance durante el trabajo de coro, posteriormente la individualización de los personajes, la creación de situaciones más particulares, el funcionamiento de los complot y luego el encuentro de las máscaras de distintas culturas fueron todas muestras del aprendizaje de los practicantes en base a este método. Cuando hablamos de colectivo aludimos a ese grupo humano que compartió la experiencia y que a la hora de encontrarse en otros contextos -en la calle o en otras instancias o actividades- siempre tiene algo que traer a la memoria. Tal como recalcó en algún momento la directora del taller, este colectivo que ella reunía todos los días, también respondía a una estrategia para fortalecer las redes entre los artistas que comparten un mismo territorio. Para ella, más que el desarrollo individual, el verdadero crecimiento era cuando todo el colectivo avanzaba y comprendía junto, se apoyaba y se relacionaba como fuente de admiración y de coraje. Hoy justamente, las redes de contacto que se establecieron en ese entonces, siguen manteniéndose activas y el sentimiento de hermandad al compartir las enseñanzas de una maestra que apunta hacia el desarrollo humano y comunitario sigue estando presente en cada uno de los practicantes o futuros actores.

Claramente, además de requerir el respeto por lo sagrado y la constante fe en el colectivo, la evolución de su taller también dependía fundamentalmente de la cuota individual que cada uno de los practicantes podía otorgar al juego:

su niño interior. El progreso de los practicantes en el juego gracias al ensayo y error era fundamental y requería la condición de estar vacío de sí mismo y ser receptivo -misma condición que Lecoq trabajaba en su pedagogía de la máscara neutra: *trabajar en movimiento a partir de lo neutro proporciona puntos de apoyo esenciales para el juego que aparecerá después* <sup>141</sup> -. Este requerimiento que se le pedía exclusivamente a cada jugador, permitiría finalmente, sucediera la última etapa de juego que era encarnar los personajes contenidos en las valijas azules de la Comedia dell'Arte y de Bali. Estas máscaras, en representación de la inagotable fuente de inspiración de algunas tradiciones teatrales, permiten el desarrollo de muchos ejercicios e imaginaciones que nos hacen comprender y ver con nuestros propios ojos la libertad total a la que podemos aspirar a la hora de improvisar, y a lo largo de nuestro camino como creadores. De la misma forma que las máscaras que cobraban vida involucraban a la directora y a todos los observábamos desde nuestros asientos, recordamos que nuestra misión debiese ser envolver a quienes nos observan y lograr llenarlos de admiración, emoción, compasión, risa y/o reflexión, pero por sobretodo inspiración, tal como hacían estos personajes. Para provocar esto tendremos que hacer el mismo camino que nos pedía la directora: buscar la libertad total en la creación despojándonos de cualquier tipo de ruido mental, frustración, formas antiguas y prejuicios,

---

<sup>141</sup> LECOQ, Jacques. Op.Cit. p. 51-52

disponiendo nuestro instinto a ser un instrumento de lo que la escena está dispuesta a mostrarnos a través de nosotros.

Cuando comenzamos esta investigación, una de nuestras necesidades fundamentales era respondernos cuáles eran las herramientas que Ariane Mnouchkine entregaba a sus actores para darle vida al teatro y ahora que ya está terminada sentimos que está cumplido nuestro objetivo. El desarrollo de los conceptos que dejamos plasmados en esta memoria de aquella práctica que culminó hace más de un año, significó la gran satisfacción de constatar importancia del rol que asumió la directora frente a este grupo durante ese período. El ímpetu, el coraje y la disciplina que entregó a más de 200 participantes fue el eje primordial que emplazamos al momento de iniciar y abordar un estudio acerca de su trabajo y la familia que la acompañaba en esta ocasión, los 10 miembros del Théâtre du Soleil. La representación del niño que juega libre, concepto utilizado por ella- pero también por el gran antropólogo Johan Huizinga- se veía a cabalidad cada vez que un integrante del Soleil pisaba el escenario y ya al final del taller, cuando subían los practicantes que habían incorporado de mejor manera las reglas del juego dispuestas para el taller. En esas extensas jornadas de trabajo, Ariane siempre buscó transportar y transformar a los practicantes que se encontraban en el escenario en los personajes provenientes de sus imaginarios. Subir al escenario era una invitación a viajar y construir nuevos mundos: *Jugar ocupa un mundo liminal*

*entre el actual y el imaginario donde todo puede convertirse en otra cosa*<sup>142</sup>. Esta total entrega de la directora, a veces se veía en su cansancio, en su frustración cuando algunos practicantes repetían los errores que ella ya había corregido, en su cólera frente a sus colegas- que no alcanzábamos a comprender porque no era traducido al español- y al mismo tiempo en su inigualable pasión al dar indicaciones o decir “Oui! Oui!” y “a eso es lo que se llama una improvisación”. Su genio en cada una de sus palabras, reflexiones, referencias y respuestas, nos demostraba cada día que compartimos con ella que es una fuente inagotable de conocimiento y el amor hacia su oficio radica en su deseo de seguir perfeccionándolo y de compartir esta obsesión con quienes estamos recién partiendo en el arte escénico.

El objetivo de esta escuela a la que asistimos, aparte de otorgarnos herramientas para fortalecer nuestro oficio, era principalmente hacernos conscientes de la responsabilidad política y social que tenemos como artistas de conservar y fomentar la perfección de nuestro arte, a través de la generación de nuevas audiencias, reviviendo el sentido comunitario del teatro y restableciendo el lenguaje con que hablamos de nuestra disciplina. En este sentido, la escuela de esta directora, al igual que la de Jacques Copeau, es una instancia que rompe los modelos de formación convencionales y genera redes y grupos humanos que se hagan cargo del esfuerzo que implica una renovación

---

<sup>142</sup> WRIGHT, John. Op.Cit. p. 30

total: el despojo de todas las formas, doctrinas y convencionalismos en virtud de encontrar la sinceridad de la búsqueda de lo 'bello' . En este sentido es donde vemos la convicción de Mnouchkine de enriquecer el trabajo de cada integrante de la escuela y dotarlos de hábitos de respeto al oficio, capacidad reflexiva ya sea intelectual, ética y al mismo tiempo espiritual y poblar el espacio de esperanza para habitar el suceso fugaz e inmaterial que significa estar “en presencia del teatro”. No sabemos si existe un nombre, forma o estilo de teatro específico para referirnos a él, pero sí sabemos reconocerlo cuando se hace presente. Estas herramientas que ella entrega son pistas que no se olvidan y que siempre nos van a querer hacer referir al contexto donde vivimos, los temas que nos afectan, los tiranos que nos rodean, las tragedias que nos envuelven y los coros o las voces del pueblo de las somos parte. La misión de formar comunidad, entablar una relación con la audiencia y tener un lenguaje que nos permita utilizar las palabras justas para referirnos a nuestra labor son tareas que se transforman en deberes y políticas que influyen nuestras decisiones al momento de llevar a cabo el arte de compartir historias y actualizar nuestra realidad. Esta posibilidad reflexiva que hace aparecer nuestra directora en este tipo de teatro, recordemos que Hegel lo asocia a la autoconsciencia más alta del espíritu, y sólo aparece en la medida en que el actor se hace el verdadero mediador de su tiempo y de los temas universales que le acontecen al hombre a su alrededor y desde los inicios de las sociedades: el abuso de poder, la



discriminación, la soledad, la avaricia, el temor a lo desconocido, temas que aparecieron naturalmente a lo largo del taller.

La elaboración de un lenguaje común y particular de comprensión y comunicación entre los que ahora recordamos la experiencia, evidencian una estrategia utilizada por la directora para unir a un grupo humano a través de código aplicable tanto a la vida como al quehacer teatral. El generar instancias comunitarias dedicadas al traspaso de conocimiento, nos permite, ya finalizando esta investigación, preguntarnos acerca de las estructuras de aprendizaje a las que estamos acostumbrados y el modelo elitista educativo en el que estamos inmersos. Así, el generar los medios necesarios para que una instancia como la que vivimos sea gratuita, nos recuerda el valor fundamental que nuestra directora le asigna al desarrollo de inmaterial de una cultura, como es la formación y especialización de sus artistas. Este valor, que ella misma fomenta en la creación de su escuela, recalca que es una responsabilidad del estado que nosotros -quienes nos dedicamos a las artes escénicas- con mayor razón deberíamos estar exigiendo de manera permanente. La tarea del artista, o quien pretende llamarse así, es aún mayor que la de solo proponer una mirada crítica del presente, de los conflictos y de las deficiencias del sistema y las relaciones que lo envuelve. Su tarea principal es la de integrar e involucrar a la comunidad coexistente al ejercicio de desnaturalizar las estructuras que van volviéndose estrategias de control. Queremos destacar que de la misma forma

en que Mnouchkine nos compartió a nosotros esta convicción durante una de las conversaciones del taller, ella durante una reunión con el Ministro de Cultura, Ernesto Ottone, que tenía por el motivo de recibir la ‘Orden al Mérito Pablo Neruda’<sup>143</sup>, ella plantó la misma semilla y les hizo saber a los presentes su postura frente a las políticas estatales y su visión del teatro. En esta ocasión *el Ministro de Cultura destacó que Ariane Mnouchkine “nos muestra que el teatro no tiene estructuras jerárquicas, es épico, colectivo, comunitario, un espacio donde todo el mundo puede colaborar”*<sup>144</sup>. Desde el año 2014 en Chile se estaba luchando por una Ley de Artes Escénicas -Ley que tenía por objetivo establecer el marco para el desarrollo, fomento, difusión, protección y preservación de las artes escénicas nacionales- y a menos de un año de esa visita de la directora francesa, en enero del 2016 se aprobó el proyecto en la cámara de diputados, que incluye la asignatura de Teatro en la educación básica y media, medida que recientemente también había sido aprobada en Brasil. No sabiendo si fue coincidente de su visita o resultado, este es el tipo de responsabilidad que la directora nos remarca debemos seguir exigiendo a nuestros gobernantes.

---

<sup>143</sup> La Orden al Mérito Artístico y Cultural Pablo Neruda fue creada por el Consejo de la Cultura en 2004, con motivo del centenario de Pablo Neruda y es concedida por el Ministro o Ministra de Cultura a aquellas figuras nacionales e internacionales que han destacado por aportes realizados en el ámbito del arte y la cultura.

<sup>144</sup> CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LA ARTES. Ministro Ottone entregó la Orden al Mérito Pablo Neruda a Ariane Mnouchkine. [en línea] <http://www.cultura.gob.cl/ministro/ministro-ernestoottoner-entrego-la-orden-al-merito-pablo-neruda-a-ariane-mnouchkine-directora-del-theatre-du-soleil/> [consulta: 16 de Diciembre 2016]

A pesar de la relevancia y seriedad que significa esta responsabilidad que Ariane intenta que todos los asistentes asumamos como propia, la forma en que podemos cumplirla, y la que ella recomienda, es más sencilla de lo que uno se imagina. La directora al cierre del taller nos explica que esta manera sencilla de hacernos cargo de restablecer los lazos y expresarnos es volver a retomar una actividad que el ser humano tiene olvidada y que aún no le da la verdadera importancia: el juego. La respuesta que ella nos da para despertar una comunidad dormida es aprender a jugar y acceder a nuestro niño interno para que otros accedan al juego y a su niño interno. El ejercicio, por más simple que parezca, involucra todo el proceso que hemos descrito en nuestra investigación además de restablecer la actividad del juego como la estrategia hacia la autoconciencia (que rescatamos de Hegel) y la liberación colectiva a través del goce.

Cuando usamos la palabra “jugar” (...) Implica que algo es absorbente, hermoso y placentero de observar. Pero al mismo tiempo es algo frívolo, inútil y sin sentido. Estos últimos tres adjetivos pueden traernos problemas. Vivimos en una cultura racional y literal en donde no se valoran la frivolidad, lo inútil y el sin sentido. Eso va en contra de todo lo que nos han enseñado<sup>145</sup>.

Aunque suene como un ejercicio matemático, el establecer el goce como resultado final del ejercicio de combinación de los elementos de la actividad lúdica que describimos en esta investigación, significa que pretendemos

---

<sup>145</sup> WRIGHT, John. Op.Cit. p.27

destacar el nuevo paradigma que significa relacionar este objetivo con el desarrollo de las habilidades del ser humano, totalmente contrastante con la fórmula exitista y competitiva a la que se le asigna este resultado hoy en día. Decir que el juego permite, a través de la teoría estudiada del psicólogo Csikszentmihalyi, la autorrealización del sujeto y por lo tanto su evolución, involucra asociar esta actividad con una especie de fe en la evolución de la conciencia humana y por lo tanto, de nuestra sociedad. Y aunque en otros tiempos significaba cruzar las ciencias con una especie de esoterismo, el desarrollo de las ciencias del espíritu en las que se basan las teorías que revisamos en esta investigación, nos permiten abrir este tipo de reflexiones analizando al hombre en relación a la manifestación de su espíritu, que tiene como base la experiencia del *Homo Ludens*. Que este tipo de categorías estén estrictamente asociadas a estudios teóricos al cual solo acceden los especialistas es lo que quizás genera este vacío de ignorancia que sigue alejando a la comunidad de sus ritos y de su sentido de pertenencia a la vinculación con materias irracionales o espirituales. Por lo mismo, y resaltamos en esta memoria, la invitación al “Espacio Sagrado” es importante en la medida en que el ser involucrado en esta actividad nos permitimos salir de nosotros mismos y de la estructura que suponemos es real, cuando en realidad, existen estudios muy antiguos que resaltan este “otro tipo de realidad” al que accedemos a través del juego, como el lugar donde el ser humano puede sentirse pleno y libre de comprender otros estados y niveles de experiencia

consigo mismo y con el resto. Por lo tanto, y como ya habíamos mencionado, muy alejada esta memoria de ser una introducción a una metodología para el actor- de las cuales existen muchas- lo que quisimos hacer fue exponer una mirada reflexiva frente a una experiencia de transformación que fue compartida por más de 200 personas en un periodo que ya llegado a su final, sigue colándose de manera casi imperceptible en las conciencias de todos aquellos que alcanzamos a transformar los aprendizajes en actitudes y miradas que aplicamos de manera cotidiana en nuestro quehacer teatral y en nuestras vidas. Esperamos que lo descrito a lo largo de todas estas páginas alcancen a dar una idea de lo que fue para nosotros este rito teatral de integración y sinceridad, aunque finalmente quizás lo más honesto sea aceptar que la motivación principal es nuestra egoísta necesidad reactivar en nuestra memoria estos momentos que serán irreproducibles y que permanecen en el recuerdo de todos aquellos que estuvimos presentes. De la misma forma que estuvimos en ese momento, cerramos este proceso muy agradecidas de los grandes momentos de teatro que nacieron gracias a la directora, y que sabemos que quedarán en nuestras memorias y corazones para seguir inspirándonos en nuestro camino en el arte.

Para finalizar esta memoria queremos hacer lo mismo que hizo la directora el último día de nuestra “Escuela Nómada”. En la despedida del taller, la directora quiso cerrar con un hermoso reconocimiento a Andrés Pérez Araya,

porque gracias a él Mnouchkine sintió el compromiso con volver a Chile. Después de las palabras de los actores de Soleil y algunos de los practicantes, la directora proyecta una fotografía de Pérez -como se puede ver en la imagen nº 42-. A 14 años de su fallecimiento, el recuerdo de este gran ejemplo de hombre del teatro seguía vivo en los corazones de todos los presentes, quedando demostrado al instante que apareciera su imagen proyectada en la pared. El ambiente que se generó no podría ser explicado con palabras, solo se sintieron aplausos que no dejaron de sonar por varios minutos, reflejo de la gran emoción y conmoción que sentíamos todos los que estuvimos presentes en esta gran aventura de teatro con el Théâtre du Soleil.



*Imagen Nº 43.*

Al comenzar esta memoria, y luego en el cuerpo, citamos una frase de Ariane Mnouchkine de una entrevista que le hicieron en el diario La Tercera. En ésta reflexiona que ella no pretende cambiar al mundo con el teatro, pero que las personas sí pueden hacerlo. Este es el resultado de lo que ella ha generado en nosotras y suponemos en una gran cantidad de practicantes, espectadores y seguidores de su trabajo. Las reflexiones con respecto nuestro oficio, la creación libre y sentido de comunidad esperamos sigan llenando nuestro camino de lo esencial que se requiere para pararse en un escenario con esta consigna: *courage, courage, courage* <sup>146</sup>.

---

<sup>146</sup> Palabra en francés. Al español: Coraje.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA IMPRESA

BROOK, PETER. Provocaciones. 40 años de experimentación en el teatro (1946/1987). Buenos Aires, Librerías Fausto, 1987.

CAILLOIS, ROGER. Los juegos y los hombres. México: FCE, 1967.

COPEAU, JAQUES. Hay que rehacerlo todo : escritos sobre el teatro. 1879-1949. Madrid, Asociación de Directores de Escena de España, 2002.

CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY. Aprender a Fluir. Barcelona: Kairós, 1998.

ELDREDGE, SEARS. Mask Improvisation for Actor Training and Performance: The Compelling Image. USA Northwestern University Press; 1º edition Evanston, 1996.

FÉRAL, JOSETTE. Encuentros con el Teatro del Sol y Ariane Mnouchkine: propuestas y trayectoria. Buenos Aires, ARTES DEL SUR, 2010.

GADAMER, HANS GEORGE. Verdad y método. 13º ed. , Sígueme Salamanca, 2012.



HELLBERG KAID, ÚRSULA MARÍA y ZEME SCALA, JAVIERA ALEJANDRA. Andrés Pérez: técnicas y éticas Ensayo de (re)construcción de los principios del actor. Tesis para optar al título de Actriz. Santiago de Chile. Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teatro, 2012.

HOLZAPFEL, CRISTOBAL. Critica de la Razón Lúdica. TROTTA, 2003.

HUIZINGA, JOHAN. Homo Ludens. Madrid, Alianza Editorial, 1990.

JOHNSTONE, KEITH. Impro. Improvisación y el Teatro. 2ª ed. Santiago de Chile, Cuatro Vientos, 1990.

LECOQ, JAQUES. El cuerpo poético. Santiago, Cuarto Propio, 2001.

MNOUCHKINE, ARIANE. y PASCAUD, FABIENNE. El arte del presente. 1ª ed. Santiago, Lom Ediciones, 2011.

MNOUCHKINE, ARIANE. Introduction, choix et présentation des textes Béatrice Picon-Vallin. Francia. Arles (Bouches-du-Rhône). 2009.

NACHMANOVITCH, STEPHEN. Free Play. La improvisación en la vida y en el arte. Buenos Aires, Paidós, 2015.

SCHECHNER, Richard. Performance Studies. London: Routledge, 2002

SLATTUM, Judy. Balinese Masks: Spirits of an Acient Drama. Londres. Ed. Tuttle Publishing. 2003.

URIBE, MARIA DE LA LUZ. La Comedia del arte. 1a. ed. Barcelona : Ediciones Destino, 1983.

WRIGHT, JOHN. Why is that so funny. USA: Limelight Editions, 2007

ZARRILLI, PHILLIP. Acting Re-Considered. A Theoretical and Practical Guide. 2ª ed. London and New York, Routledge. 2002.

#### **BIBLIOGRAFÍA DIGITAL.**

CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LA ARTES. Ministro Ottone entregó la Orden al Mérito Pablo Neruda a Ariane Mnouchkine. [en línea] <http://www.cultura.gob.cl/ministro/ministro-ernestoottoner-entrego-la-orden-al-merito-pablo-neruda-a-ariane-mnouchkine-directora-del-theatre-du-soleil/> [consulta: 16 de Diciembre 2016]

DUBATTI, JORGE. “El teatro es, durante algunas horas, una utopía: entrevista con Ariane Mnouchkine en la Escuela de Espectadores” [En Línea] La Revista del CCC. Enero 2008. <<http://www.centrocultural.coop/revista/articulo/41/>> [Consulta: 01 Diciembre 2016]

FUNDACIÓN TEATRO A MIL. Escuela Nómada. [Videograbación/Streaming] Santiago de Chile, 2015. Disco duro externo. Duración: 140horas. Sonido, color.

FUNDACIÓN TEATRO A MIL. La propuesta Ley de Artes Escénicas ya es material de consulta ciudadana. [en línea] <<http://www.fundacionteatroamil.cl/noticia/la-propuesta-ley-de-artes-escenicas-ya-es-material-de-consulta-ciudadana/>> [consulta: 16 de Diciembre 2016]

GOMEZ, ANDREA. Ariane Mnouchkine: "No puede haber teatro político si no es también poético" [en línea] La Tercera en Internet. 14 de enero, 2012. <<http://diario.latercera.com/2012/01/14/01/contenido/cultura-entretencion/30-97205-9-ariane-mnouchkine-no-puede-haber-teatro-politico-si-no-es-tambien-poetico.shtml>> [consulta: 01 de Diciembre 2016]

GÓMEZ, ANDRÉS. Los Náufragos de la Loca Esperanza: la utopía del Théâtre du Soleil [en línea] La Tercera en Internet. <<http://diario.latercera.com/2011/11/20/01/contenido/cultura-entretencion/30-91182-9-los-naufragos-de-la-loca-esperanza-la-utopia-del-theatre-du-soleil.shtml>> [consulta: 17 de Diciembre 2016]

PICON-VALLIN, BÉATRICE. Un vrai masque ne cache pas, il rend visible. [en línea] <<http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/sources-orientales/des-traditions-orientales-a-la-l-influence-de-l-orient-au-theatre/un-vrai-masque-ne-cache-pas-il?lang=fr>> [consulta 07 Septiembre 2016]

VIGO, ALEJANDRO. Hans-Georg Gadamer y la filosofía hermenéutica: la comprensión como ideal y tarea.[en línea] <<http://www.uma.es/gadamer/resources/Vigo.pdf>> [consulta: 12 de Julio 2016]

## **FILMOGRAFÍA.**

BELLUGI, D. CANTO, S. CHEVALLIER, P. Un204oleil à kaboul... ou plutôt deuz. [Documental]. Francia, Bel Air Media, Le Théâtre du Soleil, Bell-Canto laï, 2007. DVD, 75min, sonido, color.

DOSSE, J. Un cercle de connaisseurs. [Documental]. Francia, Théâtre du Miroir, 2008. DVD, 60min, sonido, color.

MNOUCHKINE, ARIANE. Les naufragés du fol espoir. [Videograbación]. BelAire Classiques 2013. DVD, 4hrs30min, dolby stereo, color.

MNOUCHKINE ARIANE. Moliere. [Película]. BelAire Classiques. 2004.DVD, 290min, Mono, Color.

VILPOUX, CATHERINE. La aventura del teatro del sol. [Documental]. Francia, ARTE france, Agat Film et Cie, Le Théâtre du Soleil, INA, Bel Air Média, 2009. DVD, 75min, sonido, color.

ZITZERMANN, BERNARD. Les Éphémères. [Videograbación]. BelAire  
Classiques, Arte Editions, 2009. DVD, 5hrs 47min, dolby stereo, color.