*Augusto Boal*

# Juegos para actores y no actores

EDICIÓN AMPLIADA Y REVISADA

Augusto Boal

TEATRO DEL OPRIMIDO

# Juegos para actores y no actores

EDICIÓN AMPLIADA Y REVISADA

ALBA EDITORIAL, S.I.U.

Artes Escénicas Título original: *Jogos para atores e nao atores* Revisión y ampliación: AUGUSTO BOAL, 2001 © Augusto Boal, 1998, 2001

© de esta edición: ALBA EDITORIAL, S.I.U.

Camps i Fabrés, 3-11, 4." 08006 Barcelona

®*táe h,* traducción: MARIO JORGE MERLINO TORNINI

© Diseño: PEPE MOLE " Primera edición: febrero de 2002

ISBN: 84-8428-134-5 Depósito legal: fr47 135-02

\ Impresión: Liberdúpléx, s.l.

Constitución, 19

08014 Barcelona

Impreso en España

Queda rigurosamente

prohibida, sin la autorización

escrita de los titulares del Copyright,

bajo las sanciones establecidas por las leyes,

la reproducción parcial o total de esta obra por

cualquier medio o procedimiento, comprendidos

la reprografía y el tratamiento informático,

y la distribución de ejemplares mediante

alquiler o préstamo públicos.

# *índice*

Prólogo para esta edición: *La Royal Shakespeare* ***Company, el teatro en las cárceles y los campesinos sin tierra*** 9

Propuestas preliminares _ _ _. 21

Prefacio: *La hermosa fábula de Xuá-Xuá, la hembra prehumana que descubrió el teatro* _ _ _ 25

Capítulo 1 -

EL TEATRO DEL OPRIMIDO EN EUROPA

Introducción *(1977-1979)* - - - - 37

Teatro Imagen _ _ _ 41

Primeras experiencias con el Teatro Invisible 49

Teatro Foro 67

Una experiencia en Godrano (o el último espect-actor/protago nista) _ _ „ „ _ 87

Capítulo 2

LA ESTRUCTURA DE INTERPRETACIÓN DEL ACTOR

La emoción prioritaria - - _ - - _ **103**

Racionalizando la emoción 115

En busca del tiempo perdido _ 119

Estructura dialéctica de la interpretación **123**

Capítulo 3

EL ARSENAL DEL TEATRO DEL OPRIMIDO
Introducción: *Un nuevo sistema de ejercicios y juegos del Teatro, del Oprimido* _ _ _ - - **137**

141

179 207 227 287 293 351

365

**I. Sentir todo lo que se toca**

**II. Escuchar todo lo que se oye —**

**III. Activar los distintos sentidos —**

**IV. Ver todo lo que se mira**

**V. La memoria de los sentidos _**

**Algunas técnicas del Teatro Imagen _**

**Técnicas generales de ensayo —**

**Ensayos para la preparación de un modelo del Teatro Foro**

**o cualquier otro tipo de espectáculo**

**Capítulo 4**

**TEATRO FORO: DUDAS Y CERTEZAS**

**Veinte temas fundamentales Prólogo para esta edición**

## La Royal Shakespeare Company, el teatro en **las** cárceles y los campesinos sin tierra

En los últimos años he tenido tres experiencias nuevas maravillosas, todas ellas distantes entre sí y, sin embargo, muy próximas.

La primera tuvo lugar en Stratíbrd-on-Avon en 1997: Cicely Berry y Adrián Noble me invitaron a dirigir un taller con los actores de la Royal Shakespeare Company para investigar las posibilidades de utilizar las Técnicas Introspectivas del *Rainbow ofDesire* [Arco iris del deseo] en la creación de personajes shakes-peareanos; en este caso, los de *Hamlet.* Ya lo había hecho anteriormente con todo tipo de obras, incluso con clásicos como Racine y Maquiavelo, musicales

y dramas, pero nunca con Shakespeare.

Durante más de diez años trabajé intensamente con grupos de barrios pobres, sindicatos e iglesias que utilizaban el teatro no para entender a los personajes, sino para analizar sus problemas e intentar encontrar sus propias soluciones. Así pues, tras un largo período alejado del teatro profesional, Stratford-on-Avon fue para mí todo un acontecimiento.

Dirigir una obra es como montar en bicicleta o a caballo: nunca se olvida. Desde el primer día me sentí como en casa hablando con profesionales que, al igual que Cicely y yo mismo, se mostraban totalmente abiertos a una nueva experiencia.

A principios de los años setenta, después de trabajar durante décadas con actores en su mayoría profesionales, me enfrenté por primera vez a un grupo de indígenas peruanos, procedentes de pequeños pueblos y aldeas, que no hablaban mi idioma y recelaban de mí como lo harían de una criatura extraña (segura-

mente con razón). Entonces pensé: «Trabajaré con ellos como si fueran actores consagrados con experiencia profesional». Así lo hice, y salió bien. Con la Royal Shakespeare Company sucedió algo parecido: «Trabajaré con ellos como si fueran personas sencillas de los barrios pobres de Brasil». También funcionó.

Podría parecer que los traté como lo que no eran en realidad. Al contrario; tan sólo tuve en cuenta lo que realmente eran: indios de Perú, actores de Stratford, campesinos de la India; todos ellos, al igual que yo, simples seres humanos.

Nos vestimos de forma distinta, tenemos diferentes costumbres, inventamos nuestra propia música, nuestra cocina; pero no podemos vivir sólo con lo que creamos inicialmente. La vida es expansiva, se extiende dentro mismo de nuestro cuerpo, creciendo, desarrollándose, y también de

forma territorial -física y psicológicamente-, descubriendo lugares, formas, ideas, significados, sensaciones. Esto sucede como un diálogo: recibimos de los demás lo que han creado y les damos lo mejor de nuestra creación.

No podemos vivir aislados, encerrados en nosotros mismos. Aprendemos enormemente cuando admitimos nuestra propia otredad: el Otro también ama y odia, tiene miedo y es valiente -al igual que usted y que yo, aunque entre ellos, usted y yo existan diferencias culturales-, precisamente por eso podemos aprender de los demás: somos distintos siendo iguales.

Cuando Sanjoy Ganguly me invitó a trabajar con sus actores campesinos del *Jana Sanskriti* en Calcuta, pensé que querían aprender nuevas técnicas para ensayar el Teatro Foro, y así ofrecer mejores espectáculos, que ya me parecían increíblemente buenos. Me dijeron: «Ya sabemos cómo enfocar ePTeatro Foro sobre problemas sociales y políticos, o cuestiones concretas. Ahora queremos utilizar las técnicas del *Arco iris del deseo* para

descubrir nuestro yo más íntimo, nuestros sentimientos. Tenemos miedos y frustraciones, esperanzas y deseos; es importante que también los entendamos».

En Madhyagram (India), trabajando con los pobres entre los campesinos más pobres del mundo, pusimos en práctica las técnicas del *Arco iris del deseo,* las mismas que utilizamos con los maravillosos actores profesionales de la Royal Shakespeare Company, los psicoterapeutas de Lángensbruck (Suiza) y los activistas políticos de Nueva York. Nos limitamos a hacer teatro.

En la Royal Shakespeare Company hicimos lo mismo aunque de forma distinta. En este libro, además de varios ejercicios y juegos completamente nuevos, he incorporado todas las variaciones introducidas en algunos de ellos, de modo que resulten más útiles a los actores profesionales que se preparen para una producción profesional. A fin de que estas variaciones sean más legibles las he llamado *Hamlet,* palabra que aparece a menudo en esta edición revisada. Por supuesto, pueden utilizarse en cualquier obra de

teatro y no exclusivamente en las de Shakespeare.

En cuanto a las técnicas, me ha parecido importante añadir un último paso a todas las Técnicas Introspectivas: el actor que interprete el papel de Protagonista de una improvisación en particular debería realizar el proceso completo.

Veamos un ejemplo: en la técnica precisamente denominada *Arco iris del deseo,* el Protagonista tiene que ofrecer varias imágenes de sus distintos deseos, o distintos colores del mismo deseo, que serán incorporados y expresados por otros actores, permitiéndonos así representar al mismo tiempo esas distintas facetas o aspec-tos. De este modo, el Protagonista puede ver cada una de estas imágenes cuando lucha con el Antagonista. En *Hamlet,* hay una escena en la que el Protagonista se enfrenta con Gertrude, su madre. Entre los distintos sentimientos que afloran en esta situa-

ción están, obviamente, el amor filial, el amor sexual, los celos, la admiración y el miedo. El actor muestra con su propio cuerpo las imágenes que es capaz de crear a partir de estos sentimientos, y estas imágenes son asimiladas por otros actores: cada uno de ellos improvisará entonces frente a Gertrude, a solas. En esta nueva variación, después de observar a sus compañeros, el actor que interpreta el papel de Hamlet debe personificar todas estas imágenes él solo, una tras otra, y volver a improvisar todos los deseos, emociones, sentimientos y situaciones. Debe sentir lo que hubiera sentido si fuera este u otro personaje: como el pintor que tiene una paleta de colores puros antes de mezclarlos a su antojo.

El actor no sólo debe entender y sentir como su personaje, debe asimismo presentarlo al público de un modo artístico, como un artista. A cualquier persona que practique esta técnica por motivos personales, le bastará con aprender, saber, entender; sin embargo, para el actor es imprescindible mostrar. Así pues, es preciso que sienta todos los pasos, en su interior, para ser capaz de mostrarlos al exterior, al público.

Por lo que se refiere a las Técnicas de Ensayo, con la Royal Shakespeare Company pusimos en práctica algunas de ellas, además de las tradicionales. Recuerdo con regocijo cuando los treinta actores que llevaban dos semanas trabajando conmigo hicieron una demostración ante sus compañeros, los directores y el personal administrativo. Estaba probando una de nuestras técnicas denominada Variación Hannover en la que en cualquier momento el público puede gritar «¡Alto!», y plantear todas las preguntas que quiera a los Personajes, no a los Actores. El propósito de la misma es desconcertar a los actores y, obligándoles a dar una respuesta inmediata, hacer que investiguen, profundicen y amplíen el conocimiento y la motivación de los personajes que están representando.

Era perfectamente consciente de que los actores de entre el público que no participaban en el taller estarían encantados de hacer preguntas desconcertantes a sus compañeros, y es muy comprensible. Mis actores se mostraron valientes y dijeron: «¡Adelante!».

Se formularon muchas preguntas desde el principio y los actores dieron respuestas muy creativas... hasta que alguien del público, al oír hablar al Fantasma de los crímenes que había cometido en vida, preguntó: «¿Qué crímenes cometiste?».

La pregunta no es fácil: no recordamos ninguno de sus crímenes, pues el rey Hamlet siempre fue elogiado por su rectitud, su bondad como persona y como rey. ¿Qué crímenes? Silencio. El actor que interpretaba al Fantasma, tras una pausa, contestó: «Yo era rey. Un rey está obligado a hacer la guerra. Durante las guerras, es inevitable que los soldados cometan crímenes. Yo era el rey, así que asumo sus crímenes, pues ellos eran responsabilidad mía». Su respuesta fue recibida con un fuerte aplauso, y acto seguido me dirigí al público: «¿Más preguntas sobre esta escena?». No hubo más preguntas.

En efecto, para utilizar estas técnicas los actores deben ser buenos, creativos e imaginativos.

En colaboración con Paul Heritage y su People's Palace Project de la Universidad de Londres,

hemos iniciado un «Proyecto de teatro en las cárceles»; para ser más preciso, en treinta y siete cárceles del estado de Sao Paulo.

Esto nos plantea un problema totalmente nuevo: trabajamos con compañeros con los que no nos solidarizamos por los crímenes que han cometido, a pesar de que respaldamos firmemente su deseo de inventar un nuevo futuro para sí mismos. También

12

13

trabajamos con los celadores -uno de ellos lleva escritas en su porra las palabras «Derechos Humanos»-, con los que tampoco nos identificamos: los presos fueron condenados a la cárcel, no a las humillaciones y otros sufrimientos, y los funcionarios tienden a desquitarse en los presos de sus malas condiciones laborales, bajo sueldo y peligros que conlleva el empleo.

Todo lo que está prohibido fuera de las cárceles es una práctica habitual dentro de ellas... siempre que el preso tenga dinero para pagar: drogas, robos, violencia sexual, prostitución, peleas entre bandas, tortura y asesinato. Las cárceles de Brasil son más bien depósitos de seres humanos que están allí sin hacer nada, como si se ingresara a enfermos en un hospital sin médicos ni enfermeras, ni tan sólo medicamentos: ¿cómo iban a curarse los enfermos? Nuestras cárceles son fábricas de odio.

En las primeras fases del proyecto no descubrimos nada nuevo: los presos están privados de libertad, pero disponen de todo el tiempo del mundo; nosotros, por el contrario, podemos movernos libremente, pero estamos limitados por el tiempo. ¿Qué pueden hacer con su tiempo libre? El Teatro del Oprimido crea «espacios de libertad» donde la gente puede dar rienda suelta a sus recuerdos, emociones, imaginación, pensar en el pasado, en el presente, e inventar su futuro en lugar de sentarse a esperarlo de brazos cruzados.

¿Cómo crear «espacios de libertad» dentro de

los muros de una cárcel? Los presos son libres de analizar su pasado, por supuesto; ¿por qué no entonces de inventar un futuro lejano?

Pero ¿qué ocurre con el presente? Allí está el problema más grave: para ellos el presente es la confrontación con *su* poderoso enemigo: los funcionarios de prisiones, que a su vez también se consideran oprimidos. A éstos no les gusta que los presos hagan

!



teatro, «que se diviertan», mientras ellos tienen que trabajar vigi-lándolos.

Ambas partes tienen prejuicios; cada uno mira al otro como su enemigo. Lo mismo sucedía cuando trabajé con protestantes y católicos en Derry (Irlanda); sus prejuicios eran aparentemente religiosos, históricos, pero todos tenían familia, pareja, problemas personales e inquietudes. No había que estampar en la frente de cada uno el nombre de su religión, sino tratar de ver al

individuo. Ver a las personas sin subtítulos.

Esto es lo que hemos empezado a hacer aquí: no ver en el preso al hombre encarcelado, o en el funcionario al hombre de uniforme. Se trata de verlos, antes de adjudicarles cualquier calificativo, como lo que son: personas. Intentamos analizar temas que interesen a unos y otros, en especial problemas personales que todos tienen en común.

Ahora nos preguntan: «Si es así, ¿por qué no utilizamos la técnica del *Arco iris del deseo?»,* del mismo modo que en Stratford-on-Avon algunos actores me preguntaban: «¿Por qué no hacemos un Teatro Foro?».

Es lo mismo... y no lo es; es lo mismo siendo diferente y es diferente siendo lo mismo.

· . i

Mi tercera experiencia actualmente en marcha se está extendiendo y activando: el Movimiento de los Campesinos Sin Tierra» (MST), el movimiento social mejor organizado de Brasil, un país donde más de la mitad de la superficie pertenece a menos

de una veinteava parte de la población. La mayor parte de esta tierra ha sido adquirida mediante una técnica muy astuta de falsificar documentos: se pone papel nuevo dentro de una caja junto con varios grillos y se cierra bien; al cabo de uno o dos



meses, los papeles tendrán el aspecto amarillento de los documentos legales antiguos y estarán por encima de toda sospecha.

Millones de campesinos carecen de tierra que cultivar, mientras millones de hectáreas permanecen estériles e inservibles porque los propietarios esperan a que el gobierno construya autopistas junto a ellas y así se coticen más. La tierra permanece inoperante al igual que los lingotes de oro en las cámaras acorazadas de los bancos.

El MST, una organización pacífica, se limita a ocupar esas tierras abandonadas y a cultivarlas. Nunca ocupan una zona productiva ni invaden una granja activa.

A pesar de ello, la resistencia por parte de los terratenientes «legales» es extremadamente violenta y cada día mueren asesinados muchos campesinos desarmados. Evidentemente, no esperan que las técnicas del Teatro del Oprimido les sirvan para salvar sus vidas, pero sí para organizarse entre ellos de todas las formas posibles. Una de ellas es dar a conocer su realidad al mundo entero, para conseguir que éste se solidarice con su causa; pero los periódicos y las cadenas de televisión casi nunca les dedican espacio.

A principios de 2001 se dirigieron a nosotros con esta pregunta: «¿Cómo podemos utilizar el teatro para dar a conocer nuestros esfuerzos, nuestras necesidades?».

Su problemática es muy real: las fuerzas del orden público uti
lizan contra ellos una violencia inhumana; mientras permane
cen arrestados, la policía maltrata a sus mujeres y familias; al acu
dir a los tribunales, a menudo se enfrentan a jueces

partidarios
de los terratenientes pero no de la justicia; en el gobierno, se
topan con la lentitud de los burócratas. ·

Empezamos a trabajar del modo habitual: ejercicios, juegos, Teatro Imagerry Teatro Foro. Representamos obras que trataban

sobre los enfrentamientos con la policía y con los ejércitos privados de los falsificadores de documentos; sobre su enfrentamien-to con la gente de la ciudad que ignora lo que ocurre en el campo y cree en la información errónea de los medios de comunicación; sobre su propia organización interna..., hasta que empezamos a tocar temas más familiares, como la intolerancia con los distintos tipos de música rural, el sexismo, o los enfrentamientos dentro de una familia cuando se les asigna un pequeño pedazo de tierra: mientras sólo la ocupaban había democracia; pero dentro de la nueva granja, tienden a imponerse las antiguas estructuras de la familia, con el padre como jefe, la madre su lugarteniente, y los hijos los peones...

El MST está formado por personas maravillosas, pero éstas son como nosotros, tienen las mismas cualidades y los mismos defectos... Por ello, después de haber hecho muchas obras de Teatro Foro, nos preguntaron: «¿Por qué no podemos utilizar la técnica del *Arco iris del deseó?»*. Lo mismo que preguntaron los presos de las cárceles, los actores de la Royal Shakespeare Company, y todo el mundo.

El Teatro del Oprimido se creó para servir al pueblo, no al revés. Es cierto que al principio tuvimos enemigos muy evidentes a los que podríamos llamar Antagonistas, Opresores: vivíamos en países dominados por tiranos. No tenía sentido analizar a los Opresores para averiguar si tenían alguna cualidad, si eran abuelos ejemplares... Un dictador es un dictador, aunque antes de acostarse rece sus oraciones arrodillado sobre granos de maíz. El Teatro Foro era muy sencillo y claro: un Protagonista Oprimido, que sabe lo que quiere, frente a un enemigo brutal, un Opresor, que coarta sus deseos. El Foro era la búsqueda de alternativas

para tratar de encontrar soluciones concretas, puesto que todo lo demás ya estaba claro y era aceptado como verdad.

Más adelante empezamos a toparnos con situaciones donde la opresión no estaba tan claramente definida, pues ambas partes declaraban sentirse Oprimidas: en una pareja, entre dos amigos, padre e hijo, profesor y alumno..., enfrentamientos que no eran antagónicos, en el sentido de que era posible y deseable una conciliación. En estos casos particulares se podían hacer sustituciones en las dos partes, puesto que ambas aseguraban ser la oprimida.

Muy pronto comprendimos que el Foro no bastaba para tratar estas cuestiones porque es intrínseco a él trabajar con opresiones objetivas, visibles y conocidas. Esto nos llevó a experimentar con otras formas de Teatro Foro, otras estructuras

teatrales que nos ayudaran a entender situaciones más complejas -no conocidas y obvias por todos, como ocurre en un Foro.

Así, poco a poco, surgieron las Técnicas Introspectivas. Este libro se centra en preparar Modelos que puede representar en un Foro todo el que esté dispuesto a hablar utilizando el teatro como lenguaje, así como para preparar obras que actores profesionales tengan que representar ante un público normal. Aun así, contiene algún germen de esas técnicas introspectivas.

Este libro es una introducción práctica a todas las formas de
Teatro del Oprimido. Todas ellas son complementarias, porque
los seres humanos son complejos, no tan fáciles de comprender
como nos gustaría que fueran. La mejor manera de utilizarlas es
utilizarlas todas.

«

Me encanta soñar, aunque sepa a ciencia cierta que

mi sueño es imposible. Aun así, sueño: algún día dirigiré *Hamlet* con actores

de la Royal Shakespeare Company, de las cárceles de Carandiru y de los barrios bajos de Río. Algún día... No sucederá nunca, lo sé, pero... ser capaz de soñar ya es un sueño hecho realidad.

Este libro ya fue publicado en español, hace veinticinco años, en una de sus primeras ediciones. Alba Editorial ofrece hoy a sus lectores la versión más actualizada de las que circulan actualmente en más de veinte lenguas en todo el mundo.

Es curioso que el Teatro del Oprimido, que nació en Brasil y se desarrolló en toda América Latina antes de llegar a Europa y otros continentes, se encuentre menos desarrollado precisamente en esos países de habla hispánica. Ojalá esta nueva edición ayude a la difusión de este Método que tanto ha prosperado en tantas partes del mundo.

**-:■■·■{'<■, !■■.**

## *Propuestas preliminares*

**lab- - .,..!:,■.. ■.:-■-■·,**

El Teatro del Oprimido es teatro en la acepción más arcaica de la palabra: todos los seres humanos son actores, porque actúan, y espectadores, porque observan. Somos todos *espect-actores*. El Teatro del Oprimido es una más entre todas las formas de teatro.

Este libro es un sistema de ejercicios (monólogos corporales), juegos (diálogos corporales), técnicas de Teatro Imagen y técnicas de ensayo que pueden utilizar tanto actores (aquellos que hacen del arte de la interpretación su profesión y su oficio), como no actores (es decir, todo el mundo). Todo el mundo actúa, interactúa, interpreta. Somos todos actores. ¡Incluso los actores! El teatro es algo que existe dentro de cada ser humano y puede practicarse en la soledad de un ascensor, frente a un espejo, en un estadio de fútbol

o en la plaza pública ante miles de espectadores. En cualquier lugar... y hasta dentro de los teatros.

El lenguaje teatral es el lenguaje humano por excelencia, y el más esencial. Los actores hacen en el escenario exactamente aquello que hacemos en la vida cotidiana, a toda hora y en todo lugar. Los actores hablan, andan, expresan ideas y revelan pasiones, exactamente como todos nosotros en la rutina diaria de nuestras vidas. La única diferencia entre nosotros y ellos consiste en que los actores son conscientes de estar usando ese lenguaje, lo que los hace más aptos para utilizarlo. Los no actores, en cambio, ignoran que están haciendo teatro, hablando teatralmente, es decir, usando el lenguaje teatral, así como Monsieur Jourdain, el personaje de *El burgués gentilhombre de* Moliere, ignoraba estar hablando en prosa cuando hablaba.

Muchos juegos, ejercicios y técnicas de este libro son inventados, originales y completamente nuevos. Otros, más lejanos en el tiempo, se han modificado para adecuarlos a nuestro objetivo, es

decir, desarrollar en todos la capacidad de expresarse a través del teatro. Algunos son tan antiguos como Brueghel (véase su cuadro *Juegos de niños).* De cualquier manera, he indicado el nombre del país, ciudad o lugar en donde recogí, modifiqué o inventé cada ejercicio.

En esta edición he incluido los juegos y ejercicios más recientes con los que estoy trabajando. He añadido también algunas breves notas sobre cómo pueden utilizar los actores profesionales ciertos juegos y técnicas en la creación de personajes shakes-peareanos, aprovechando la experiencia que tuve con el centro de Teatro del Oprimido de Río (CTO-Rio) y con veintiséis actores de la Royal Shakespeare Company, en Stratford-on-Avon, en julio de 1997. En algunos casos, como ya he anunciado en el prólogo a esta edición, he indicado los procedimientos posibles, anotando la palabra *Hamlet* para identificarlos aunque, claro está, lo mismo puede hacerse con cualquier otra pieza, clásica o moderna.

El elemento más importante del teatro es el

cuerpo humano;
es imposible hacer teatro sin el cuerpo humano. Por esa razón,
este libro utiliza los movimientos físicos, formas, volúmenes, rela
ciones físicas. Nada debe hacerse con violencia o dolor en un
ejercicio o juego; al contrario, siempre debemos sentir placer y
aumentar nuestra capacidad de comprender. Los ejercicios no
deben hacerse guiados por espíritu de competición: debemos
intentar siempre ser mejores nosotros mismos, y nunca ser mejo
res que los demás. ·

Este no es un libro de recetas. Su propósito es esclarecer las intenciones del Teatro del Oprimido y ofrecer a todos herra-

mientas de trabajo, un verdadero arsenal. Quiero recordar que puede ser útil tanto para actores, profesionales y aficionados, como para profesores y terapeutas, y también en el trabajo político,

pedagógico o social.

Esta edición -¡repito, la más completa!- incluye también una introducción, escrita muchos años atrás, que narra algunas experiencias que viví en los primeros años de mi estancia en Europa, a partir de 1976, e incluso diez años después, cuando volví a instalarme en Brasil. Incluye también una explicación teórica sobre mi método y notas sobre mis primeros trabajos teatrales como director del Teatro de Arena de Sao Paulo, donde comencé mi carrera artística. Éste es uno de mis primeros libros y también, con su revisión y añadidos, uno de los más recientes. Mezcla cosas de un pasado muy remoto con otras de anteayer. Tuvo la trayectoria más larga y tortuosa (¡y afortunada, dicho sea de paso!) de todos mis libros: fue escrito en castellano y publicado en Argentina en 1973, donde yo me encontraba exiliado. Fue traducido al portugués de Portugal -¡no es igual, os lo aseguro!- en 1977; tuvo más de quince ediciones a partir de 1979, cuando, al ser traducido al francés, cambió de nombre: de *Doscientos ejercicios y juegos para actores y no actores con ganas de decir algo a través del teatro* a, simplemente, *Juegos para*

*actores y no actores* (¡sin mencionar, en el nuevo título, el número de juegos y ejercicios, que son ahora más de cuatrocientos!). Se revisó totalmente para la primera edición inglesa, de 1995, y ahora- ¡vaya paradoja!- se ha vuelto a traducir para esta edición revisada y aumentada, que es una traducción de una traducción aportuguesada traducida al inglés y al francés y traducida de nuevo al portugués de Brasil y ahora al español.

Espero hacer con este libro una contribución al teatro actual. Creo que el teatro debe traer felicidad, debe ayudarnos a cono-





cer mejor nuestro tiempo y a nosotros mismos. Nuestro deseo es conocer mejor el mundo en el que vivimos para poder transformarlo de la mejor manera. El teatro es una forma de conocimiento y debe ser también un medio de transformar la sociedad. Puede ayudarnos a construir el futuro, en vez de esperar pasivamente a que llegue.

# *Prefacio*

La hermosa fábula de Xuá-Xuá, la hembra prehumana que descubrió el teatro.[1]

La palabra *teatro* es tan rica en significados -unos complementarios, otros contrapuestos- que nunca sabemos a ciencia cierta de qué estamos hablando cuando hablamos de teatro. ¿De qué teatro estamos hablando?

Ante todo, el teatro es un lugar, un edificio, una construcción especialmente proyectada para espectáculos, *shows,* representaciones teatrales. En ese sentido, el término *teatro* engloba toda la parafernalia de la producción teatral -escenografía, luz, vestuario, etc.- y a todos sus agentes-autores, actores, directores y otros.

Teatro puede ser también el lugar donde se producen algunos acontecimientos importantes, cómicos o trágicos, que estamos obligados a contemplar desde cierta distancia, como espectadores paralizados: el teatro del crimen, el teatro de la guerra, el teatro de las

pasiones humanas.

Podemos llamar igualmente teatro a los grandes acontecimientos sociales: la inauguración de un monumento, el bautizo de un barco de guerra, la coronación de un rey, un desfile militar, una misa (especialmente la del Papa en el Aterro do Flamengo, con derecho a *show* musical), un baile (especialmente el de la Isla Fiscal). Esas manifestaciones pueden designarse igualmente con la palabra *rito*. Puede darse también el nombre de *teatro* a las acciones repetitivas de la vida cotidiana: represen-

tamos la pieza del desayuno, la escena de la salida hacia el trabajo, el acto de trabajar, el epílogo de la cena, el almuerzo épico con toda la familia los domingos, etc. En estos casos, nos comportamos como actores que, en una larga temporada de éxito, repiten siempre el mismo texto, con los mismos compañeros, ejecutando los mismos movimientos, a la misma hora, miles de veces. La existencia humana puede ser una sucesión de mecanizaciones tan rígida y despojada de vida como los movimientos de una máquina. Ese tipo de *teatro* incrustado en nuestras vidas puede también denominarse *ritual profano.*

Frases como «hacer un drama», «hacer una escena» o, en francés, *faire du théâtre,* se usan para describir situaciones en las que las personas manipulan, exageran o distorsionan la verdad. En este sentido, teatro y mentira son sinónimos.

En el sentido más arcaico del término, no

obstante, teatro es la capacidad de los seres humanos (ausente en los animales) de observarse a sí mismos en acción. Los humanos son capaces de verse en el acto de ver, capaces de pensar sus emociones y de emocionarse con sus pensamientos. Pueden verse aquí e imaginarse más allá, pueden verse cómo son ahora e imaginarse cómo serán mañana.

Por eso los seres humanos son capaces de identificar (a sí mis
mos y a los demás) y no sólo reconocer. El gato reconoce a su
amo, que lo alimenta y acaricia, pero no puede identificarlo
como profesor, médico, poeta, amante. Identificar es la capaci
dad de ver más allá de aquello que los ojos miran, de escuchar
más allá de aquello que los oídos oyen, de sentir más allá de
aquello que toca la piel, y de pensar más allá del significado
de las palabras. ·

Puedo identificar a un amigo por un gesto, a un pintor por su estilo, a un político por las leyes que vota. Aun en ausencia de

una persona, puedo identificar su huella, sus rasgos, sus acciones, sus méritos.

Una fábula china muy antigua -diez mil años antes del nacimiento de Cristo- cuenta la hermosa historia de Xuá-Xuá, la hembra prehumana que hizo el extraordinario descubrimiento del teatro. Según esa antigua fábula, fue una mujer, y no un hombre, quien hizo ese descubrimiento fundamental. Los hombres, a su vez, se apoderaron de ese arte maravilloso y, en algunas épocas, llegaron a excluir a las mujeres como actrices: eso fue lo que ocurrió en tiempos de Shakespeare, cuando eran muchachos quienes interpretaban a reinas y princesas. Peor aún, en las representaciones de las tragedias griegas, no se admitía a veces a las mujeres ni siquiera como espectadoras. Por ser el teatro un arte tan fuerte y poderoso, los hombres inventaron nuevas maneras de usar ese descubrimiento esencialmente femenino. Las mujeres inventaron el arte, y los

hombres, la tramoya y los artificios: el edificio teatral, el escenario, el decorado, la dramaturgia, la interpretación, etc.

Xuá-Xuá vivió hace varios miles de años, cuando las premuje-res y los prehombres aún vagaban por las montañas y los valles, a orillas de los ríos y los mares, por bosques y selvas, matando a otros animales para alimentarse, comiendo plantas y frutos, protegiéndose del frío, viviendo en cavernas. Eso fue mucho antes de Neandertal y Cromañón, antes del *Homo sapiensy* del *Homo habilis,* que ya eran casi humanos en la apariencia, en el tamaño del cerebro y en su inmensa crueldad.

Esos seres prehumanos vivían en hordas para defenderse mejor de los demás animales, tan salvajes como ellos. Xuá-Xuá, que evidentemente no se llamaba así, no tenía ése ni ningún otro nombre, puesto que no se había inventado aún ningún lenguaje hablado o escrito, ni siquiera el *protomundo,* la primera

lengua humana, fuente de todas las demás. Xuá-Xuá era la hembra más hermosa de su horda y Li-Peng, tres años mayor, el más fuerte de los machos. Ellos se sentían atraídos mutuamente, les gustaba estar juntos, nadar juntos, trepar a los árboles juntos, olerse el uno al otro, lamerse, tocarse, abrazarse, practicar el sexo juntos, sin saber a ciencia cierta qué estaban haciendo. Era bueno estar uno al lado del otro. Juntos.

Eran felices, tan felices como sólo dos prehumanos podían serlo.

Un buen día, Xuá-Xuá sintió que su cuerpo se transformaba: su vientre crecía cada vez más, además de su elegancia. Se volvió tímida, le dio vergüenza lo que le pasaba con su cuerpo, y decidió evitar a Li-Peng. Él no comprendía nada de lo que estaba pasando. Su Xuá-Xuá ya no era la Xuá-Xuá que amaba, ni en físico ni en temperamento. Los dos amantes se distanciaron.

Xuá-Xuá prefirió quedarse sola, viendo cómo su vientre engordaba.

Li-Peng, abandonado, decidió cazar otras hembras, pero sin la esperanza de encontrar a ninguna otra parecida a su primer amor. Triste destino cuando el primer amor es el más completo, el más pleno y total.

Una noche, Xuá-Xuá sintió que su vientre se movía: cuando
estaba a punto de dormirse, el vientre comenzó a balancearse de
derecha a izquierda y de izquierda a derecha, sin obedecer a su
voluntad. Con el paso del tiempo, su vientre se hinchaba cada
vez más y se sacudía, involuntario, por causa de los pequeños
pies importunos. Li-Peng, desde lejos, observaba a Xuá-Xuá con
tristeza y curiosidad. Lo observaba inmovilizado, como un sim
ple y bien educado espectador de aquel comportamiento feme

nino incomprensible. ·

Dentro del vientre de su madre, Lig-Lig-Lé -así se llamaba el niño, aun no teniendo ese nombre, ni ningún otro, porque no

se había inventado ningún lenguaje (sea como fuere, se trata de una fábula china muy antigua, en la que siempre se permiten y son bienvenidas las libertades y licencias poéticas)-, Lig-Lig-Lé, estaba diciendo, crecía y se desarrollaba. No podía, sin embargo, distinguir los límites de su propio cuerpo: ¿sería la superficie de su piel el límite de su cuerpo, que flotaba en el líquido amniótico como en una piscina de agua tibia? ¿O se extendería hasta los límites del cuerpo de su madre, que lo protegía? ¿Sería eso el mundo, lo que se extendía más allá del cuerpo de su madre?

Su propio cuerpo, su madre y el mundo entero formaban, para él, una sola y completa unidad. Él era ellos y ellos eran él. Por esa razón aún hoy, cuando sumergimos nuestros cuerpos desnudos en el agua, en la bañera o en el mar, sentimos nuevamente las sensaciones primeras y

confundimos nuestro cuerpo con el mundo entero. ¡Tierra madre!

Y ello sucedía de esa forma porque los sentidos del niño aún no estaban totalmente activos. No podía ver porque sus ojos estaban cerrados. No sentía olores porque no había atmósfera en su pequeño mundo cerrado, y, sin aire, no podía respirar. No sentía gusto porque recibía el alimento a través del cordón umbilical y no de su propia boca y su lengua. Tenía pocas sensaciones táctiles porque su piel tocaba siempre el mismo líquido amniótico, siempre a la misma temperatura, y no tenía con qué comparar. En efecto, sabemos que toda sensación es una comparación: podemos entender un sonido porque somos capaces de escuchar el silencio; sentimos los perfumes porque somos capaces de reconocer el mal olor.

La primera sensación más clara que el niño tuvo fue oír. Lig-Lig-Lé era estimulado concretamente por el oído. Captaba perfectamente bien ciertos ritmos continuos, algunos sonidos periódicos y algunos ruidos aleatorios. Los latidos cardíacos de su

madre y los de su propio corazón eran ritmos continuos, ritmos de base, que lo guiaban y le daban un soporte para integrar todos los demás ruidos y sonidos, así como en una orquesta el ritmo es esencial. Oía su sangre y la de su madre corriendo por sus venas como una música melodiosa, además de los inevitables ruidos gástricos y algunas voces provenientes del exterior. Sus primeras sensaciones fueron acústicas. Y, siendo tan importante la melodía, él era capaz de organizar los sonidos, orquestarlos.

La música es la más arcaica de las artes, la que está más profundamente arraigada en nosotros, porque comienza cuando aún estamos en el útero de nuestra madre. Ella nos ayuda a organizar el mundo, aunque no a entenderlo. Es un arte prehuma-no, creado antes del nacimiento.

Todas las otras artes son posteriores a la música

y sólo aparecen cuando los demás sentidos se desarrollan y se hacen plenos. Al mes, el niño comienza a ver. Inicialmente sombras, que serán más nítidas con el paso del tiempo. Pero ¿qué es lo que nosotros, los adultos, podemos ver? Vemos un torrente infinito de imágenes en movimiento. Por ello necesitamos de las artes plásticas para fijar esas imágenes, para inmovilizarlas, lo que resulta imposible de hacer en el día a día. La fotografía y el impresionismo llegaron posteriormente para inmovilizar el propio movimiento en sí mismo, capturarlo. Paradoja: ¡el movimiento inmóvil! El cine llegó para someterlo, dominarlo. El cine ordena el movimiento. Estas artes miran la realidad desde un punto de vista exterior. La danza, por el contrario, penetra en el movimiento y lo organiza desde su interior, usando los sonidos y los silencios como soporte para esa estructuración visual: la danza traduce el sonido en imágenes, en movimiento: vuelve el sonido visible, palpable.

Son éstos los tres sentidos artísticos: el oído, la vista-los principales- y, entre los actores y, ocasionalmente, entre actores y

espectadores, el tacto. Los otros dos, el olfato y el gusto, conciernen a la vida animal y cotidiana. Normalmente, ningún espectador lame o huele al elenco. Pero ocurre...

Volviendo a nuestra hermosa historia china: unos meses después, durante una mañana soleada, Xuá-Xuá se tumbó a orillas de un río y dio a luz a un niño. Desde lejos, Li-Peng la observaba, escondido detrás de un árbol, incapaz de hacer nada: ¡espectador amedrentado!

¡Era pura magia! Xuá-Xuá miraba a su bebé, sin comprender lo que había surgido de su interior. Aquel cuerpecito minúsculo, que se parecía al suyo, era sin duda una parte suya, que antes estaba dentro de ella y ahora estaba fuera. Madre e hijo eran la misma persona. La prueba concreta de esto era que aquel pequeño cuerpo -parte indisoluble de Xuá-Xuá- incesantemente quería volver a ella, juntar su cuerpo pequeño al cuerpo grande, chupar su seno para recrear el cordón umbilical. Pensándolo así, ella se calmaba: los dos eran ella misma, y ella era los dos. Desde lejos, Li-Peng observaba. Buen espectador.

El bebé se desarrolló rápidamente: aprendió a andar solo, a comer otros alimentos, además de la leche de su madre. Se hizo más independiente. Algunas veces, el pequeño cuerpo ya no obedecía al gran cuerpo. Xuá-Xuá se sintió aterrorizada. Era como si ordenase a sus manos que rezasen, y ellas insistiesen en boxear. Como si ordenase a sus piernas que se cruzasen y se sentasen, y ellas insistiesen en andar y correr. Una verdadera rebelión de una pequeña parte de su cuerpo. Una parte pequeña, pero muy querida, muy amada y aguerrida. Ella miraba sus dos «yoes»: el ella-madre y el ella-niño. Los dos eran ella misma; pero la parte pequeña era desobediente, traviesa, malcriada. Detrás de su árbol, Li-Peng observaba el *ella grande* y el *ella pequeña.* Guardaba distancia, observando.



## 31

Una noche, mientras Xuá-Xuá dormía, Li-Peng, curioso, observaba, pues no llegaba a entender la

relación entre Xuá-Xuá y su hijo, y quería crear su propia relación con el niño. Cuando Lig-Lig-Lé se despertó, Li-Peng intentó atraer su atención. Xuá-Xuá aún dormía cuando los dos (padre e hijo) se fueron, como buenos compañeros. Desde el principio Li-Peng supo perfectamente que él y Lig-Lig-Lé eran dos personas diferentes, pues no sabía que éste era su hijo (en definitiva, no veía ninguna relación de causalidad entre los juegos amorosos de la pareja y el nacimiento del bebé). Él era él, y el niño era otro.

Enseñó a su hijo a cazar, a pescar, etc. Lig-Lig-Lé estaba feliz. Xuá-Xuá, por el contrario, se sintió desesperada cuando despertó y no vio el pequeño cuerpo a su lado. Lloraba cada vez más y con mayor sufrimiento, porque había perdido una parte muy amada de sí misma. Gritaba sin parar, entre valles y montañas, esperando que sus gritos fuesen oídos, pero Li-Peng y Lig-Lig-Lé estaban demasiado lejos para oírla y, cuando la oían, se alejaban más.

No obstante, como pertenecían a la misma horda, Xuá-Xuá reencontró a ambos, padre e hijo, unos días más tarde. Intentó recuperar a su hijo, pero el pequeño cuerpo dijo no, porque ahora él estaba feliz con su padre, que le enseñaba cosas que su madre desconocía.

Al oír el perentorio «¡No!», Xuá-Xuá se vio obligada

a aceptar que aquel pequeño cuerpo, aun habiendo salido de su vientre, obra suya -¡él era ella!-, era también otra persona con sus propios deseos y voluntad. La negativa de Lig-Lig-Lé a obedecer a su madre la llevó a comprender que ellos eran dos, y no sólo uno. Ella no quería estar junto a Li-Peng; no obstante, ése era el deseo de Lig-Lig-Lé: cada uno había hecho su propia elección. Entonces había dos elecciones posibles, dos opiniones, dos sentimientos diferentes: es decir, dos personas, dos individuos.

Ese reconocimiento obligó a Xuá-Xuá a mirarse a sí misma y a verse sólo como una mujer, una madre, una de los dos: la obligó a identificarse e identificar a los otros. ¿Quién era ella? ¿Quién era el hijo y quién era Li-Peng? ¿Dónde estaban y adonde iban? ¿Ycuándo? ¿Yahora? ¿Ymañana? ¿Ydespués? ¿Tendría ella otros hombres, al igual que Li-Peng había tenido otras mujeres? ¿Y serían todos tan predadores como Li-Peng? ¿Qué ocurriría si su vientre creciese otra vez? Xuá-Xuá buscaba respuestas. Se buscaba a sí misma, se miraba: ella y los demás, ella y ella misma; aquí y allá, hoy y mañana.

Al perder a su hijo, Xuá-Xuá se encontró a sí misma y descubrió el teatro.

¡Fue entonces cuando se produjo el descubrimiento!

Cuando Xuá-Xuá renunció a tener a su hijo totalmente para sí. Cuando aceptó que él era otro, otra persona. Ella se vio separándose de una parte de sí misma. En ese instante fue al mismo tiempo actriz y espectadora. Actuaba y se observaba: era dos personas en una sola - ¡ella misma! Era *espect-actriz*. Del mismo modo que todos somos *espect-adores*. Descubriendo el teatro, el ser se descubre humano.

El teatro es eso: ¡el arte de vernos a nosotros mismos, el arte de vernos viéndonos!





# *Capitulo 1*

# *El Teatro del Oprimido en Europa*

## *Introducción*

(1977-1979)

En las páginas que siguen, contaré algunas

experiencias realizadas en algunos países de Europa, al comenzar mi exilio en ese continente[1]. Todas las experiencias fueron precarias, hechas con poco tiempo. Dos semanas en Portugal, una en París, dos en Estocolmo, y cinco días en Godrano, pequeña aldea de Sicilia, cerca de Palermo. Esas experiencias relatan mis primeros contactos con el trabajo teatral europeo. Son aún experiencias tímidas e iniciales, tentativas. En mis libros posteriores, publicados en Brasil por la editorial Civilizacáo Brasileira, adquieren una nueva dimensión, principalmente en *Teatro legislativo,* que cuenta mi experiencia más reciente como concejal de Río de Janeiro: ¡transformar el deseo en ley! (¡Trece deseos surgidos del pueblo, a través del teatro, hoy se han convertido en ley!), y en *Arco iris del deseo,* que desarrolla las técnicas introspectivas, subjetivas del Teatro del Oprimido. ¡Leedlos todos!

En esos países, sólo había tiempo para explicar a los participantes de los talleres o de los eventuales espectáculos el funcionamiento de las diferentes técnicas, sin hacer, no obstante, un análisis más profundo. Los grupos que trabajaban conmigo

estaban formados por personas de distintas profesiones e intereses. Y el objetivo de esos talleres era simplemente informativo. Por ello, intenté seguir siempre el mismo esquema básico:

*a)* Dos días de trabajo de integración del grupo, con ejerci-

[1] Esta introducción fue escrita en los primeros meses de mi exilio europeo, y refleja las preocupaciones (mías, nuestras) de la época. El mundo era muy diferente de éste en el que hoy vivimos. ¡Ysi no hacemos algo, irá a peor! *(N. del A.)*



cios, juegos y discusiones sobre la situación política y económica en América Latina, así como sobre el teatro popular existente en algunos de nuestros países. Los participantes de los grupos con los que trabajaba conocían poco de nuestra realidad. En París, los actores provenían de varios grupos (Aquarium, Z, La Grande Cuillére, Carmagnole, La Tempéte). En Estocolmo, eran actores, además de los espectadores del Festival Escandinavo de Skeppholm (suecos, noruegos, finlandeses, daneses e inmigrantes). En Portugal, gente de todos los lugares; solamente en Godrano los actores eran de un mismo grupo. Esas personas querían saber de dónde venía yo, qué hacía, y no tenían, en general,

ninguna información más precisa sobre las dictaduras latinoamericanas de aquella época. Al comenzar mi trabajo en Europa, el Teatro del Oprimido se presentaba como un método latinoamericano. Sólo muchos años más tarde se separó de sus orígenes geográficos y culturales, principalmente a partir de la creación de la serie de técnicas introspectivas del *Arco iris del deseo,* totalmente elaboradas en Europa.

Aun cuando se trata de grupos homogéneos, creo que esa introducción es igualmente necesaria. Los actores tienen que trabajar con sus cuerpos para conocerlos mejor y volverlos más expresivos. Los ejercicios usados los dos primeros días fueron los que describo en el segundo capítulo de este libro. Cuando más tarde presentamos nuestros espectáculos al público, iniciamos las sesiones con los mismos ejercicios para que los espectadores estableciesen una relación de confianza con nosotros, prescindiendo de sus inhibiciones.

*b)* Durante los dos días siguientes, seguíamos»haciendo ejercicios y juegos, e iniciábamos la preparación de escenas de Teatro Invisible y de Teatro Foro.



*c)* El quinto día, presentábamos las escenas del Teatro Invisible y, el sexto, las del Teatro Foro.

El contacto con el público, en el caso del Teatro Foro, se establecía siempre siguiendo la misma secuencia: ejercicios, juegos, Teatro Imagen y, por fin, escenas de Teatro Foro. El grupo o los *espect-actores* eran quienes siempre proponían los temas. Jamás me permití imponer, ni siquiera proponer, acción alguna. Tratándose de un teatro que se pretende liberador, es indispensable permitir que los propios interesados propongan sus temas. Como el tiempo de preparación era corto, no llegábamos a producir piezas enteras, sino sólo algunas escenas y, aun así, improvisadas.

***~m***

***m*. t.<**

■ ***Hv-***

**39**

# *Teatro Imagen*

En aquella época, utilizábamos técnicas muy sencillas, casi intuitivas. Más tarde, desarrollamos otras más elaboradas y complejas, especialmente

en el *Arco iris del deseo,* que trata de las opresiones interiorizadas. Las de este relato, no obstante, son de 1976. La llamada *imagen de transición* tenía por objeto ayudar a los participantes a pensar con imágenes, a debatir un problema sin el uso de la palabra, sirviéndose sólo de sus propios cuerpos (posturas corporales, expresiones faciales, distancias y proximidades, etc.) y de objetos. Aquí presentamos un relato sencillo de algunas de esas primeras experiencias.

*Imagen de transición (los comienzos* ***del Teatro Imagen)***

*a)* Se pide que los espect-actores, como si fuesen escultores, esculpan un grupo de estatuas, es decir, imágenes formadas por los cuerpos de los demás participantes y por objetos encontrados en el local, que revelen visualmente un pensamiento colectivo, una opinión generalizada, sobre un tema dado. Por ejemplo: en Francia, el desempleo; en Portugal, la familia; en Suecia, la opresión sexual masculina y femenina. Uno tras otro, los espect-actores muestran sus estatuas. Uno de ellos se adelanta y construye su imagen: si el público no está de

acuerdo, un segundo espect-actor remoldeará las estatuas. Si el público aún no coincide, otros espect-actores podrán modificar, en parte, la estatua base (inicial), o completarla, o hacer otra completamente dife-



rente, que será trabajada por otros participantes. Cuando finalmente haya un acuerdo, tendremos la imagen real, que es siempre la representación de una opresión.

1. Se pide, esta vez, que los espect-actores construyan una imagen ideal, en la cual la opresión haya desaparecido, y que represente la sociedad que se desea construir, el *sueño:* imagen en la cual los problemas actuales hayan sido superados. Son siempre imágenes de paz, tranquilidad, amor, etc.: imagen ideal.
2. Se vuelve a la imagen real, y comienza el debate: cada espect-actor, a su vez, tiene derecho a modificar la estatua real, a fin de mostrar visualmente cómo será posible, a partir de esa realidad concreta, crear la realidad que deseamos: cómo será posible pasar de esa imagen, que es la de la realidad actual, a aquella otra, la imagen

ideal, que es lo que deseamos. Se construyen así las imágenes de transición.

3. Los espect-actores deben expresarse con rapidez, no sólo para ganar tiempo, sino principalmente para evitar que piensen con palabras y en consecuencia transformen o traduzcan sus palabras en representaciones concretas. Debe tenderse a que el espect-actor piense con sus propias imágenes, que hable con sus manos, como un escultor. Finalmente, se pide a los actores que están interpretando a las estatuas que ellos mismos modifiquen la realidad opresiva, en cámara lenta o mediante movimientos intermitentes. Cada estatua (actor) debe actuar como lo haría el personaje que encarna, y no como actuaría ella misma, revelando su propia personalidad. Sus movimientos serán los movimientos del deseo del personaje-estatua, y no los suyos propios.

*í ,'ÚYVJ'í ¡'* v . . .,.<:,.. ; ¡ ;:.;·..;.· ,·/'.

**Ejemplos** m;, o .¡kh;. …■ ♦ ; ..■■■ ;. · ¡■-.*t).*

*1. El amor* En Suecia, una joven de dieciocho años mostró, como imagen

de una represión que ella misma sufría, a una mujer acostada, con las piernas abiertas, y a un hombre sobre ella, en la posición más convencional de hacer el amor, la llamada del *misionero* (imagen real). Les pedí a los

espect-actores que hiciesen la imagen ideal correspondiente a esa misma escena. Un hombre se acercó e invirtió las posiciones: la mujer encima, el hombre debajo. La joven protestó e hizo su propia estatua: hombre y mujer juntos, frente a frente, con las piernas entrelazadas. Aquélla era su representación de dos seres humanos, dos personas haciendo el amor. Muy ingenuo, *naif,* pero también sincero.

*2. La familia*

En Portugal, representaron a una familia de provincias: un hombre presidiendo la mesa; la mujer, que le sirve un plato de sopa, de pie a su lado; y muchas personas jóvenes sentadas a la mesa. Todos miraban al *cabeza de familia* mientras comían. Ésta era la imagen de *la. familia portuguesa* considerada normal en aquella región del país. Un poco más tarde, un muchacho de Lisboa reconstruyó la escena más o menos de la misma manera, salvo que todos aquellos antes sentados a la mesa estaban ahora sentados en el suelo; todos, menos el cabeza de familia, tenían la mirada fija en un punto que los hipnotizaba: el televisor. El poder del *cabeza de familia se* había visto alterado por el poder de información del medio televisivo. No obstante, el padre seguía en su puesto, ahora sólo simbólico.

El mismo tema, la familia, se representó de la

siguiente forma en Estados Unidos: un hombre, como personaje central, sentado en el sofá, y los otros miembros de la familia dispersos por la sala; en los brazos del sofá, en el suelo, alguien tumbado, todos con un plato en las manos, frente al televisor. La mesa puesta, en un rincón de la sala, serviría solamente para dejar las cazuelas

**42**

**43**

con la comida. Como un cliché, todos mascaban chicle. Se presentaron también otras escenas *de familia,* pero ésta era la predominante. Yello ocurrió en más de una ciudad de Estados Unidos.

En Francia, la visión fue similar, con la diferencia de que los personajes no estaban juntos: uno en el suelo, casi tumbado, viendo la tele; otro apoyado en la puerta, volviendo la cabeza para ver mejor, etc.

Todas las representaciones correspondían a la representación de las/am¿Z¿asverdaderas,

existentes: el padre como jefe, el televisor como centro, los demás miembros de la familia integrados o no, etc. Analizando cada imagen, se tiene una visión más clara de lo que piensan los participantes sobre los temas propuestos. En el trabajo con adolescentes o niños, muchas veces es especialmente difícil entender qué quieren decir con las palabras que usan, pues deben aprender a usarlas y casi siempre recurren a un vocabulario reducido, que aprenden con dificultad. Las imágenes, sin embargo, son su propia creación y, por eso, les resulta más fácil expresar por este medio sus pensamientos. Las imágenes son más fáciles de inventar que las palabras. Y, hasta cierto punto, más ricas en significados posibles, más polisémicas.

### *3. Los inmigrantes*

En Suecia, un inmigrante propuso que se representase la imagen real de los inmigrantes. Las diferentes imágenes fueron éstas: un hombre con los brazos extendidos, pidiendo ayuda; otro trabajando duramente; una joven negra enferma tumbada en el suelo. Y otras más. Expresiones de

desesperanza. Pedí entonces a siete suecos que demostrasen con su cuerpo cómo se veían a sí mismos en relación con los inmigrantes, es decir, la Imagen Real de sí mismos ante este problema. Todos mostraron actitudes de solidaridad: los brazos abiertos, las manos

extendidas ofreciendo ayuda, etc. Pedí inmediatamente que las imágenes de los inmigrantes volviesen a la escena, y que los dos grupos -suecos e inmigrantes- intentasen relacionarse, primero con estatuas inmóviles, después en secuencias lentas. Era extraordinario ver que, a pesar del enorme esfuerzo que hacían, y que era visible, nadie se tocaba. Demandas y ofertas de ayuda no encajaban, se mantenían separadas. Dejé que el ejercicio se prolongase, y el público veía que la ayuda era puramente ficticia, o, por lo menos, teórica: buenas intenciones. Eso se hizo aún más evidente cuando insistí en que el ejercicio continuase un poco más; el público, estupefacto, podía comprobar que ninguno de los brazos abiertos se acercaba a la joven negra que suplicaba ayuda. Los brazos seguían abiertos y nunca se cerraban en abrazos:

de este modo, podíamos ver el deseo de ayudar y no el acto.

Más tarde, uno de los participantes suecos declaró que había sentido ganas de ayudar y que su actitud lo había demostrado. Aun así, no tuvo ganas de coger la mano de la joven negra. Explicó enseguida que solamente al final había comprendido que, si sus ganas eran reales, si eran verdaderas (aunque se tratase de un *juego,* eran verdaderas dentro de las reglas de ese juego), por otro lado también era real, tan real como él mismo -es decir, real dentro de la realidad del ejercicio, que era verdadero- la existencia, dentro de esa misma realidad lúdica, de aquella joven negra y que, dentro de esa realidad de la ficción, no había hecho nada para ayudar. Quiere decir que se dio cuenta de que, si su deseo hubiese sido verdadero, habría ayudado de verdad a la verdadera joven negra que estaba allí, verdaderamente. (Recuerdo que *la imagen de lo real es real en cuanto imagen* es uno de los conceptos básicos del Teatro del Oprimido.)

*4. La vejez*

Alguien propuso, también en Suecia, el tema de la vejez; los jóvenes representaron a viejos improductivos, contemplativos, esperando la muerte, pidiendo ayuda para cruzar la calle y obstruyendo el tráfico. Imágenes creadas, es lógico, a partir de su punto de vista como jóvenes. Luego, cuando pedí a esos mismos jóvenes que entrasen en contacto con los viejos que habían representado y mostrasen la *imagen ideal,* todos, al principio, se mostraron a sí mismos dando de comer a los viejos, ayudándolos a cruzar la calle o a ducharse. En todas las escenas, todos actuaban más o menos como si fuesen enfermeros; los viejos seguían siendo tan improductivos e inútiles como antes.

Les pedí entonces que mostrasen otra vez la imagen real y que intentasen, en cámara lenta, una transición hacia la imagen ideal a través de lo que sería la imagen de la transición posible. Poco a

poco, los jóvenes que estaban *dentro* de las imágenes de viejos, que habían sido esculpidos por los demás, uno tras otro, interpretando, transformando en vivencia las imágenes de los viejos, sumergiéndose en esas imágenes, se sintieron *humanizados* y comenzaron a representar a los viejos envueltos en actividades productivas o creativas: cuidando niños, pintando un cuadro, dando clase, etc. Al final, la simple contemplación desapareció. Los jóvenes comprendieron que la vejez no es necesariamente improductiva: la persona de edad está viva, siendo por ello capaz, cada una en su medida y deseo, de acción, de actividad.

Tal vez esta verdad sólo sea comprendida en pocos países. En Brasil, en 1995, en una pieza que produjo uno de los grupos organizados por el Centro de Teatro del Oprimido de Río (CTO-Pvio), una hija impide a su madre casarse, alegando que eso es cosa de jóvenes, aun sabiendo que el pretendiente tenía la misma edad que su madre.

*5. El desempleo*

En Francia, el tema propuesto fue el desempleo. En general, todas las escenas eran muy parecidas: una cola interminable que comenzaba frente a una joven que tecleaba en la máquina; a su alrededor, otras personas trabajando, sin prestar la menor atención a las personas de la fila, que esperaban impacientes con expresión triste.

En Dinamarca, se representó el mismo tema de la misma manera, con la diferencia de que quienes estaban en la cola, los desempleados, eran personas sonrientes y distribuían panfletos políticos. Parece que en Dinamarca la Seguridad Social es más generosa y que los desempleados llegan a recibir hasta el noventa por ciento de su salario, así que sacan partido de esta situación, comprometiéndose en varias actividades, incluso las políticas.

En Portugal, el mismo tema se enfocó de forma más completa y metafórica: aparecía la misma fila y, a su lado, una figura formada por tres hombres que alzaban a tres mujeres y formaban una pirámide coronada por brazos extendidos y manos sosteniendo un pan, y después otro, y otro más.

Daban esos panes a un policía, que se los entregaba a un hombre (distante del local donde se producían los panes) tumbado y comiendo. El hombre le daba al policía una migaja de los panes que recibía, el policía se guardaba la mitad y daba la otra mitad a las personas de la pirámide que producían los panes. Por otro lado, las personas en la fila esperaban su turno para entrar en la pirámide y comenzar a producir los panes y ganar la migaja.

Éstos son algunos ejemplos sencillos, que muestran el comienzo del Teatro Imagen. Hay más ejemplos en el capítulo dedicado a esta parte del Teatro del Oprimido.





## !>t *Primeras experiencias con el*
## bí *Teatro Invisible*

Que quede claro: ¡el Teatro Invisible es teatro! Cada

pieza debe tener un texto escrito, que servirá de base para la parte llamada *foro.* Ese texto se modificará inevitablemente según las circunstancias para adaptarse a las intervenciones de los espect-actores.

El tema elegido debe ser atractivo, de interés para los futuros espect-actores. A partir de ese tema, se estructura una pequeña pieza. Los actores deben interpretar a sus personajes como si estuviesen en un teatro tradicional representando para espect-actores tradicionales. No obstante, cuando el espectáculo esté listo, se representará en un lugar que no es un teatro y para espectadores que no saben que son espectadores. Para esa experiencia europea (en 1976 y 1977), hicimos espectáculos en el metro de París, en los *ferrys,* en los restaurantes y calles de Estocolmo, y hasta en el escenario de un teatro donde yo daba una conferencia.

Repito una vez más: en el Teatro Invisible, los actores deben interpretar como verdaderos actores, siguiendo al máximo el método de Stanislavski.

**Ejemplos** .k,-.^v: ,·,;..; ,,; ·:·?-,. :, ,.,í; ·,,:; ;;i, ,rlr; ·>, ;

*1. Abuso sexual*

Ese espectáculo invisible se montó tres veces en el metro de París, en el trayecto Vincennes-Neuilly, en

julio de 1976, cuando dirigí mi primer taller de Teatro del Oprimido en Francia, para actores del complejo de teatros de la Cartoucherie de Vincen-



nes. El teatro elegido era siempre el último vagón antes del de primera clase (posteriormente suprimida por el gobierno socialista, en 1981), en la parte central del tren.

Iª acción

El grupo (menos dos actores) subió en la primera estación. La representación como tal comenzaba a partir de la segunda estación: dos actrices, de pie, quedaron cerca de la puerta central. Una tercera actriz, la víctima, se sentó al lado del actor tunecino, en un asiento cercano a la puerta. Un poco más atrás se quedó la madre con su hijo, ambos actores. Había otros actores dispersos por el vagón. En las dos primeras estaciones, todo transcurriría normalmente. Los actores leían el periódico o entablaban conversación con los

pasajeros, etc.

2ª acción

En la tercera estación entró el actor que hacía de agresor, el cual debía sentarse junto a la víctima, o quedarse de pie a su lado en caso de no haber asiento libre. Pasado un rato, comenzó a apoyar su pierna en la de la muchacha, quien protestó inmediatamente. El agresor alegó que había sido sin querer, que no había pasado nada. Nadie tomó partido por la víctima. Un poco más tarde, el agresor atacó de nuevo: además de apoyar la pierna, pasó ostensiblemente su mano por el muslo de la víctima. Ella reaccionó indignada, pero nadie la defendió. Entonces decidió quedarse de pie. El tunecino aprovechó la oportunidad para defender... al agresor, argumentando que las mujeres protestan por cualquier cosa y ven agresiones sexuales en cualquier incidente trivial. Las dos actrices Solamente observaban, silenciosas, con expresión desolada. Concluyó así la segunda acción.

3ª acción

En la quinta estación entró otro actor, el agredido; un actor realmente muy guapo o, por lo menos, el más guapo que conseguimos en nuestro elenco. Bastó que entrase para que las dos actrices que estaban cerca de la puerta, una feminista y su amiga, hablasen en voz alta sobre la belleza del muchacho. Un rato después, la feminista fue hasta el agredido y le preguntó la hora; él respondió. Ella preguntó en qué estación bajaría y él protestó:

-¿Te conozco de algo? ¿Te pregunto acaso yo a ti en qué estación vas a bajar? ¿Qué quieres?

-Si me lo hubieses preguntado, habría respondido: voy a bajar en République y, si quieres bajar conmigo, podremos pasar un buen rato juntos.

Mientras hablaba, acariciaba al muchacho, bajo la mirada sorprendida de los otros pasajeros, que apenas podían creer una escena tan insólita. El muchacho intentaba escabullirse, pero ella se lo impedía:

-Eres muy guapo, ¿sabes? Y tengo unas ganas locas de darte un beso.

El agredido intentaba escapar, pero estaba preso entre la feminista y su amiga, que también reclamaba el derecho a besarlo. Esta vez, los pasajeros tomaron partido... contra las mujeres.

Por entonces muchos pasajeros estaban interviniendo directamente en la acción. El agresor de la primera escena asumió la defensa del agredido. La víctima se puso del lado de las feministas, alegando que, si no la habían defendido unos minutos antes, no había razón ahora para defender al agredido. Si un hombre tiene derecho a asediar a una mujer, ella también lo tiene a meterle mano a un hombre si éste la atrae de alguna forma.



4ª acción

La víctima, la feminista y su amiga decidieron atacar juntas al primer agresor, que huyó, perseguido por ellas con la amenaza de quitarle

los pantalones. Los otros actores siguieron en el vagón para escuchar lo que decían los pasajeros y también para orientar un poco la conversación sobre la estupidez del abuso sexual en el metro de París o en donde fuere.

Para asegurarse de que todo el vagón era consciente de lo que pasaba, la madre preguntó a su hijo qué había ocurrido. El muchacho, que actuaba como testigo de la escena, contó en voz alta todo lo que había visto (de modo que los demás pasajeros pudiesen oírlo). Funcionó como una especie de locutor deportivo, dando detalles que los pasajeros no habían podido ver bien.

En el transcurso de las escenas, hubo episodios muy curiosos, como el de la señora que exclamó:

-¡Ella lleva razón, ese muchacho es guapísimo y nosotras deberíamos tener también ese derecho!

O el de un señor que defendió con vehemencia el *derecho masculino:*

-¡Es una ley de la naturaleza! Si ante una mujer guapa un hombre no reacciona es que algo falla...

Para él, el asedio masculino era eso: una ley de la naturaleza, pero el mismo gesto en una mujer no sería natural sino una aberración. Peor aún, otro hombre añadió que si una mujer es agredida sexualmente algo habrá hecho ella: ¡la culpa es siempre de la mujer, que es quien siempre provoca! Uno de los hombres que defendían esa extraña teoría iba acompañado precisamente de su mujer. El tunecino no perdió el tiempo:

-¿Opináis entonces que los hombres tienen derecho a meterles mano a las mujeres en el metro?

-Sí, eso creo. ¡Ellas provocan! -respondió el hombre. ■■-■■■

-Discúlpeme entonces: exactamente era eso lo que pensaba hacerle a su mujer -e hizo ademán de acariciarla. Poco faltó para que se armase la gresca. El tunecino tuvo que disculparse y bajar antes de la estación prevista.

En una de esas representaciones, el escándalo fue tan grande que el metro se detuvo en la siguiente

estación y los pasajeros bajaron y fueron a ver qué ocurría. Sin embargo, los protagonistas (el agresor, la víctima, la feminista y su amiga) se quedaron acorralados en un rincón de la estación. No estaban preparados para ese incidente, esa prolongación del *espectáculo,* porque sólo tenían un texto escrito para el tiempo exacto entre las dos estaciones. Eso hizo que improvisasen unos cinco minutos, sin ningún plan preconcebido, y con los espect-actores/pasajeros exigiendo que la víctima se adelantase y le quitase la ropa al agresor.

En esa escena, el tema de la pieza estaba bien claro: ni hombres ni mujeres tienen derecho a agredir a nadie. Sin embargo, para que esa pieza tenga una dimensión política, ¡es necesario, como ya he dicho, que cincuenta grupos la interpreten ciento cincuenta veces el mismo día en la misma ciudad! En esas condiciones, puede ser que los abusos de esa naturaleza se acaben o, al menos, disminuyan, o que los agresores teman la posibilidad de transformarse ellos también en víctimas.

*2. El bebé de la rana Silvia*

Durante el Festival de Skeppsholm, en Estocolmo, trabajé con muchos grupos diferentes. A todos les conté mi experiencia en París y ellos también quisieron hacer Teatro Invisible en el metro. Preparamos muchas escenas y elegimos el día 10 de julio, día de muchos espectáculos en el festival, para nuestra primera presentación.

La noticia se difundió rápidamente y, aunque trabajábamos





con grupos reducidos (cada uno con un máximo de treinta participantes) , muchas personas acabaron sabiendo lo que haríamos. Resultado: a la mañana siguiente, el *Svenska Dagbladet,* uno de los principales periódicos de Suecia, publicó mi foto con un enorme titular que anunciaba la *premiére* del Teatro Invisible en el metro de Estocolmo y, para colmo, aconsejaba a los pasajeros «que no se

sorprendieran con esta nueva expresión teatral...».

¡Decidimos cambiar de «teatro»! Estocolmo *(stockholm,* la isla de los pilares) es un archipiélago. Catorce islas en el centro y más de mil en toda la extensión de la «ciudad archipiélago». Los *ferrys* son un medio de transporte importante y eficaz. Decidimos entonces que nuestra presentación sería en un ferry.

Se había previsto que la presentación se produjese, más o menos, a la misma hora que estaba prevista para el nacimiento del hijo de la reina Silvia. El grupo me había contado que había un descontento general, por causa del costo de la reforma del hospital donde debería nacer el príncipe o princesa. Se designaron cuatro médicos para observar y asistir a la parturienta real. La asistencia médica sueca ha sido una de las mejores del mundo, pero muchos suecos se quejan de las insuficiencias en ese campo. <

1- acción

Una joven embarazada (con una barriga postiza) discutía con una amiga y manifestaba su gran admiración por la reina Silvia y su creciente ansiedad ante el nacimiento del heredero real. Hablaba del bebé de la reina, pero no del suyo, que también estaba a punto de nacer. Acumulaba todos los elogios

imaginables sobre la familia real. Un actor, que interpretaba a un pasajero cualquiera, expresó su desacuerdo. Detalles sobre el coste de la vida, los salarios, los beneficios con los que contaba la

familia real, república contra monarquía, medicina y socialismo, etc.

2ª acción s4,; :, ,

La joven embarazada comenzó a sentir los dolores del parto. Inmediatamente, se presentó un actor, que interpretaba a un médico, y se ofreció para ayudarla. Ella rechazó su ayuda:

-¿De dónde viene? ¿En qué universidad ha estudiado Medicina? ¿Cuál es su especialidad?

-Vengo del hospital donde trabajo por la noche. Ya he atendido veinte partos hoy, y uno más no me dará ningún trabajo...

-Precisamente por eso no quiero que me ayude. Cuando tuve mi primer hijo, el médico que me atendió estaba tan cansado que acabó haciéndome una cesárea innecesaria, sólo porque quería terminar cuanto antes y no perder tiempo [dicho sea de paso, eso había ocurrido realmente con la actriz]. Ahora quiero que me atienda

uno de los cuatro médicos de la reina... ya sabéis, llevan semanas esperando, sin hacer nada, deben de estar bien descansados ahora. ¿Quién podrá llevarme? ¡Quiero que alguien me lleve a ver a uno de los cuatro médicos de la reina y no me convenceréis de lo contrario!

La escena continuó con la discusión entre actores y espect-actores sobre el sistema hospitalario sueco, que era el asunto de la pieza. La mitad de los pasajeros se adhirió vivamente al debate, y la otra mitad lo siguió con bastante atención.

3ª acción

En la línea Djugarden-Slussen, el trayecto es exactamente de siete minutos, el tiempo de duración del espectáculo. Cuando el barco llegó a puerto, la tripulación ya había contactado con el hospital por radio, y una ambulancia estaba esperando para atender a





nuestra joven embarazada. Dado que, para mi

sorpresa como brasileño, los actores ya habían previsto que esto podría ocurrir, teníamos también un coche a nuestra disposición, y la joven embarazada pudo renunciar a la ambulancia e irse en compañía de sus amigos, mientras que, en el puerto, continuaba la discusión.

*3. Raüsmo I: el griego* « ; H 1 ;

Este espectáculo se representó en dos restaurantes diferentes,
ambos al aire libre (era en verano). El tema propuesto por los
actores parece tener realmente gran importancia en Suecia,
donde el prejuicio contra los extranjeros es grande. «Ojo de
Perro» es el nombre que se da a los extranjeros que no tienen los
ojos azules, color dominante en la mayor parte de la población
nativa del país. ·

1* acción »¡ ,

Una mujer y su marido, sentados a la mesa de un restaurante,

discuten en voz alta. Ella reprocha la excesiva admiración de su

marido por otras mujeres, el hecho de que no la ayude en casa,

que no cuide de sus hijos, etc. Él intenta defender sus *derechos de*

*hombre.*

2ª acción J >■·>″·

Una joven, amante del marido, se sienta a otra mesa. El marido

deja a su mujer, a pesar de las protestas, y va a sentarse con la

amante.

3ª acción *WW& WT*"--'

Entra un joven griego buscando un lugar para sentarse. La mujer lo invita a sentarse con ella e intenta seducirlo, con el consiguiente asombro del joven.

4ª acción

El marido, al ver a su mujer acompañada, vuelve a su lado e intenta echar al griego, a quien ataca verbalmente aludiendo a su nacionalidad. La mujer exige al griego que se quede con ella. El camarero se ve obligado a intervenir, porque el marido le ordena que eche al griego del restaurante, mientras que la mujer quiere que eche, en cambio, a su marido. La discusión se extiende por todo el restaurante, animada. El marido se irrita no por el hecho de que su mujer esté con otro hombre, sino porque éste era... un griego. Ylo dice en voz alta ante todos los presentes; a muchos les parece natural...

Las dos veces en que se realizó la escena, la participación del público fue muy intensa. La segunda vez, yo estaba sentado al lado de un periodista sueco que cubría la historia. En una mesa más distante, había algunos de sus amigos. Según él, todos se decían antirracistas, y esta escena racista estaba ocurriendo delante de ellos. No obstante, fueron los únicos que no quisieron participar de la discusión. Eran antirracistas en teoría: en la práctica, lo importante era comer... Ese día no se discutió sólo sobre el racismo, sino también sobre el derecho de una mujer casada a vengarse de su marido.

*4. Raásmo II: la mujer negra* ■" *i* "-'^ '■'-<-■"·'· * -

Esta pieza también se interpretó én un*ferry.*

I[a] acción

El grupo tomó de nuevo *el ferry* en Slussen, sólo que esta vez en la dirección contraria, hacia Djugarden (Jardín Zoológico). El barco estaba repleto. Éste fue el espectáculo más explosivo, más violento, y que provocó las reacciones más enérgicas. En un primer momento, una actriz negra se sentó en un lugar estratégico





y visible. Un italiano, un trabajador y una mujer borracha se sentaron o se quedaron de pie un poco más lejos. La borracha, que había sido una de las primeras en entrar, era una gran actriz: se llamaba Eva. Llevaba en sus manos una botella de cerveza y saludaba con una reverencia a todos los pasajeros que entraban, soltando piropos a uno, provocando a otros y escandalizando a la mayoría con su

comportamiento, digamos, liberal.

*2*~ acción

Zarpa el barco. Al cabo de un rato, el italiano se acerca a la joven

negra y le ordena que se levante:

-¿Ella que es negra está sentada y yo que soy blanco me tengo que quedar de pie? Es inadmisible.

Discusión violenta sobre los derechos raciales. La joven negra, furiosa, se levanta, el italiano se sienta y se pone a leer un periódico italiano. La borracha, que, como todo el mundo, había observado la escena, se acerca al italiano.

3ª acción

Exige al italiano que se levante y le ceda el sitio.

-Tú has dicho que éste es un país de blancos, sin duda, pero de blancos suecos, y tú eres italiano. Levántate de ahí.

Nueva discusión sobre el país, las razas y los derechos del hombre. Finalmente, el italiano se levanta.

4ª acción

El trabajador se acerca a la mujer borracha. Exige que le ceda el asiento pues ella, aun siendo sueca, está borracha y no produce. Según él, la prioridad para sentarse no es solamente una cuestión de raza y nacionalidad, sino también de clase social: él es blanco, sueco y está trabajando en una oficina. Reacción gene-

ral. El efecto acumulativo es extraordinario. Mucha gente defiende a la borracha, protestando y criticando esa cuestión de las diferencias de derechos, nacionalidades, razas o clases.

5ª acción

Un actor intenta convencer a la joven negra de que vuelva a su asiento; ella rechaza la «caridad». Varios actores, sentados alrededor, se levantan para protestar contra el prejuicio y cada uno

presenta sus razones: «¡Yo me levanto porque soy brasileño! ¡Yo me levanto porque soy indio! ¡Yo me levanto porque soy pobre! ¡Yo me levanto porque soy un desempleado! Yo me levanto...». Algunos de ellos eran actores del grupo, pero muchos eran verdaderos usuarios del *ferry* que en ningún momento se dieron cuenta de que la escena había sido preparada.

El resultado fue increíble y maravilloso y, además de las conclusiones de la discusión, fue muy bonito y teatral ver varios asientos libres en señal de protesta, mientras que la mayoría de los pasajeros se quedaban amontonados y apretujados del otro lado del barco.

Después del espectáculo, el actor que había interpretado al trabajador, profesional de mucha experiencia, me dijo que nunca se había puesto tan nervioso antes de un estreno ni había pasado tanto miedo. Y dijo también que raras veces se había sentido tan feliz participando de un espectáculo.

*5. Merienda en las caiks de Estocolmo*

Para mí, Estocolmo es una ciudad agradable. Viví durante quince años en Sao Paulo, donde existen calles que pasan por encima de otras: las personas que viven en una tercera planta tienen los tubos de escape de los coches a la altura de sus ventanas, y las que viven en la primera y en la segunda ven los automóviles circulan-





do sobre sus cabezal- Por ello Estocolmo es para mí una ciudad agradable y sana, ecológicamente correcta, por así decir.

Pero no es ju-Sta&mente eso lo que piensan sus habitantes. Tienen sus quejad. iPicen que la ciudad fue diseñada para coches y no para peatón .es, ■ hecho que consideran un insulto. Por eso eligieron ese tema *y* npontaron la pieza siguiente:

Iª acción

Una familia (padre;, madre, hijo, hija) prepara una mesa con flores tazas un term<° con té, tostadas, etc., justo en medio de la acera, y se pone a tomar té. Otros actores estacionan sus tres coches no muy l«jo»s, para observar.

2ª acción

Dos actores quer in terpretan el papel de transeúntes vociferan y protestan diciendo' que la acera es para que circulen las personas y no para sentarse ¿a tomar el té. La familia, después de una breve discusión, cede.

-Ya que no podamos poner la mesa en la acera, que es de los peatones,vamos a llevarla al medio de la calle, porque el exceso de cochescontaminala atmósfera.

3ª acción

Nuestros tres cocees arrancan juntos, y la familia les hace una señal para que se detengan. Los coches paran, bloqueando la calle y paralizaíidP el tráfico. La familia pone la mesa -florero, tazas,

termo, tostadas y todo lo demás- en medio de la calle y vuelve a tomar el té, con una flema totalmente británica. Los actores de los tres coches actúan como conductores normales y protestar contra 1^ familia: para ellos, las calles son para que circulen loscoches y no» para que los transeúntes tomen té.

4a unción

familia y los conductores intentan convencer a los espect-

ctores a que apoyen sus respectivas causas. En pocos minutos,

n la calle hay un tremendo embotellamiento de autobuses,

coches, taxis y motocicletas, que tocan el claxon. Los actores

intentan convencer a los conductores para que se tomen un té.

Algunos aceptan, otros se

indignan:

-¿Por qué no os vais a tomar el té a casa?

-Porque no tenemos un coche tan bonito como el suyo. Porque no tenemos tiempo. Trabajamos en Estocolmo y vivimos en Saltjóbaden, y nuestra pausa para el almuerzo en el trabajo no nos permite ir hasta casa, así que por eso... etc. Además, fijaos bien, vosotros estáis contaminando la ciudad, nosotros no...

Los argumentos se contraponen. Los actores se entusiasman y siguen improvisando más allá de los textos aprendidos. Como los espect-actores responden maravillosamente bien, la improvisación se extiende durante un cuarto de hora más, lo que es una enormidad para ese tipo de manifestación teatral, principalmente teniendo en cuenta que la plaza elegida, Stüreplan, justo en el centro de la ciudad, tiene siempre mucho movimiento. Las justificaciones van por buen camino..., hasta la llegada de la policía. El acto no ensayado: ¡llega la policía!

El Teatro Invisible tropieza casi siempre con un problema importante: la seguridad. El Teatro Invisible ofrece escenas de ccion, Pero sin los atenuantes ritualistas del teatro convencional, esa ficción se vuelve realidad. *El Teatro Invisible no es realismo: es realidad.*

s en esa realidad donde todo sucede. Una joven que asedia a n muchacho en el metro de París, una mujer que siente los





dolores del parto en un *ferry* en Estocolmo, una mujer negra a la que hacen levantar de su asiento, un griego que disputa con un marido sueco la compañía de su mujer, una familia que toma el té en medio de la calle: todo eso es realidad, aun cuando haya sido ensayado. Realidad y ficción se entrelazan, pero sabemos que la ficción es siempre una de las múltiples formas que adopta la realidad, tan real como cualquier otra. Todo es real: ¡la única ficción que existe es la palabra *ficción,* porque designa una cosa

que no existe!

La familia era de verdad, tanto como el té con tostadas, y la policía que la sorprendió también era verdadera. Llegaron con dos coches y un furgón celular. La policía de Estocolmo tiene instalada una red de cámaras de televisión, de manera que los puntos estratégicos de la ciudad están bajo la permanente vigilancia de sus ojos invisibles. El Teatro Invisible fue visto por las cámaras invisibles conectadas a la central de policía invisible... Para colmo, la cámara que nos detectó estaba instalada en el dedo índice de la estatua de un héroe nacional que apuntaba al

futuro...

Si la escena hubiese durado sólo el tiempo previsto, los protagonistas habrían tenido tiempo de marcharse tan campantes, pero el entusiasmo de los actores y de los espectadores (que llegaron a formar una rueda y a bailar al ritmo de los cláxones furiosos de los taxis y los autobuses) dio a la policía el tiempo necesario para su entrada espectacular. Decidimos confesar que se trataba de una escena de teatro, pero eso no hizo más que empeorar las cosas, porque revelaba igualmente que era un acto premeditado.

El sargento, en un acto reflejo, quiso detener a los

*actores;* pero ¿cómo podía saber quiénes eran actores y quiénes no? Decidió entonces que cualquiera que estuviese tocando algo en la escena

(sentado en una silla, sosteniendo una taza de té o hasta comiendo una tostada) era automáticamente actor.

Fueron detenidas varias personas, entre ellas algunos actores, pero también algunas señoras que pasaban en ese momento y sólo habían cometido el crimen de aceptar una tostada..., y se comprobaron los antecedentes penales de cada uno a través de la radio. Como nadie tenía antecedentes -¡ésta había sido para todos la primera transgresión de la ley!-, se les dejó inmediatamente en libertad.

Jamás debe explicársele al público que el Teatro Invisible es teatro, pues perdería todo su impacto. En este caso, no obstante, no nos quedaba otra opción que contárselo a la policía. Pero tengo la impresión de que no comprendieron la naturaleza de nuestra experiencia estética...

## *6. Los niños del público*

En mi última conferencia en el festival, tenía un público de más o menos seiscientos adultos y cerca de cincuenta niños revoltosos, nerviosos y creativos en exceso. Es

increíble la tolerancia que tienen con los niños en Suecia: hacen lo que se les antoja sin que sufran la menor represión o simple reprensión. ¡Qué estupendo... para ellos! Durante las representaciones, los niños subieron al escenario e incluso llegaron a hablar por el micrófono durante un espectáculo musical. No pasó nada, nadie les hizo el menor reproche.

En mi última conferencia, debía explicar qué era el Teatro Invisible y hablar de los espectáculos que ya habíamos hecho. Los actores, no obstante, tuvieron una idea mejor. Prepararon una escena de Teatro Invisible sobre el comportamiento de los niños. El resultado fue fantástico.

**62**

**63**

*1*- acción

Los actores estaban mezclados con el público. Acordamos que en cuanto yo comenzase a hablar de Teatro Invisible, lanzaría una señal colocándome las manos en la cabeza. Llegada la hora, un actor se levantó y propuso, en sueco (la

conferencia era en inglés, naturalmente), que se echara a los niños de la sala, porque no se podía entender una sola palabra de lo que yo decía; estaban molestando a todos los asistentes.

2ª acción

Una actriz defendió el derecho de los niños a participar de la conferencia, aunque no la comprendieran. Un actor decidió echar a un niño de la sala, otro sujetó al niño e impidió que lo echasen. Las acciones y las palabras eran contundentes, pero sin ninguna violencia: ¡el Teatro Invisible no utiliza la violencia, sólo pone de manifiesto la que ya existe en la sociedad! Desde diferentes puntos de la sala surgían fragmentos del diálogo que teníamos preparado, a los cuales se unían las intervenciones espontáneas del público. Yo pregunté, en inglés, qué estaba ocurriendo, aunque lo sabía muy bien y había ensayado esas acciones. Era una de esas situaciones explosivas, de las que todos participan en el teatro.

■

3ª acción :. ,-.; .,;.;..·,> *a,.,..}* ;·,·' y„ >;.-,. ¡ '-.! >'¡':.". :' ■■

A una segunda señal mía, todos los actores abandonaron el debate, subieron al escenario y les indiqué que agradeciesen los aplausos del público, como en un espectáculo convencional. Sólo en este momento el público entendió que se trataba de una escena de Teatro Invisible. De esta forma, se «omprendió mejor en qué consistía este método de trabajo teatral. Ya no era necesario decir nada más, y pasamos a la etapa siguiente...

## *7 Teatro Invisible en la televisión*

En 1988, Cecilia Thumim y yo dirigimos una serie de escenas de Teatro Invisible en la TV Mánchete, dentro de un programa llamado *Aventura,* dirigido por Fernando Barbosa Lima. Cada domingo presentábamos una escena de entre diez y quince minutos de duración, y utilizamos varios esbozos que ya habíamos probado con el CTO-Rio y también en otros países. Entre éstos estaba «el negro que se vende»: un actor negro con un cartel en el que se leía su nombre, edad, utilidades

generales y... precio: el hombre quería venderse como esclavo. Representamos la pieza en la feria de Leme. Otros actores protestaban contra la venta, aunque el negro alegase que un esclavo en el siglo XIX vivía mejor que un obrero no cualificado de hoy; una mujer intervino diciendo que otras personas estaban en peor situación que la de él y no se quejaban: era lo que faltaba para que esas personas comenzasen a protestar, apoyando al negro. Finalmente, entraba en escena (digo, en la feria) un comprador que se llevaba consigo al negro. El debate continuaba durante más de una hora. En la televisión recibíamos siempre muchas cartas comentando el tema.

Además de ésas, hubo muchas otras escenas, como la de la mujer que ofrecía una botella de vino a un joven que protestaba y provocaba una discusión sobre los derechos del hombre y la mujer en cuanto a seducción; la de la mujer con el collar de perro en el cuello; la del muchacho que quería vestirse con falda y blusa en el mercado del Saara -apareció la policía, pero el publico defendía con firmeza el derecho del muchacho-, y así sucesivamente.

En el programa, yo siempre insistía en que no se trataba de ninguna variante de la *Cámara indiscreta.* En el Teatro Invisible, existe una pieza que se desarrollará incluso sin la participación



de los espectadores. Éstos, a su vez, no son obligados ni inducidos a entrar en escena: entran si quieren y cuando lo deseen. Y nunca hacemos nada que ponga en ridículo a los participantes o que les haga revelar más de lo que desean.

**<»',' ¡. -*i'***

## 1 *Teatro Foro*

En el Teatro Invisible, el espectador se vuelve protagonista de la acción, un espect-actor, sin siquiera ser consciente de ello. Es el protagonista de la realidad que ve, pero ignora su origen ficticio: actúa sin saber que lo hace, en una

situación que, en sus aspectos fundamentales, ha sido ensayada... y en la que no ha participado.

Por ello es esencial ir más allá y hacer que el público participe de una acción dramática con pleno conocimiento de causa. Para animarle a participar es necesario, primero, que el tema propuesto sea de su interés; después, hace falta calentarlo con ejercicios y juegos. El Teatro Imagen es una herramienta esencial para implicar al espectador, estimulando su creatividad.

Antes de ir a Europa, ya había hecho mucho Teatro Foro en varios países de América Latina, pero siempre como *taller,* nunca como *espectáculo.*

En América Latina, el público era, en general, poco numeroso, aunque homogéneo; los espect-actores eran siempre trabajadores de una misma fábrica, habitantes de la misma manzana, fieles de la misma iglesia, estudiantes de una misma universidad, etc. En Europa, además de ese tipo de *taller foro,* hice, a comienzos de mi exilio en ese continente, presentaciones para centenares de

personas totalmente desconocidas entre sí. Como es natural, cuando se presenta una pieza foro para un publico heterogéneo, es normal que el tema sea más general y abarcador.

En América Latina, la mayoría de las piezas que hicimos

**66**

**67**

tenían un estilo muy *realista,* se referían a una situación conocida por todos, y se desarrollaban en un local igualmente reconocible; ya en Europa, las escenas tienden al *simbolismo,* como en el caso de Portugal, en un trabajo sobre la reforma agraria (véase la página 74).

## *Las reglas del juego*

El Teatro Foro es un tipo de lucha o juego y, como tal, tiene sus reglas. Pueden modificarse, pero siempre existirán, para que todos participen y surja una discusión profunda y fecunda. Debemos evitar el *foro*

*salvaje,* en el que cada uno hace lo que quiere y representa a quien se le ocurra. Las reglas del Teatro Foro fueron *descubiertas* y no *inventadas,* y son necesarias para que se produzca el efecto deseado: el aprendizaje de los mecanismos por los cuales se produce una situación opresiva, el descubrimiento de tácticas y estrategias para evitarla y el ensayo de esas prácticas.

## *Dramaturgia*

1. El texto debe caracterizar claramente la naturaleza de cada personaje, identificarlo con precisión, para que el espect-actor reconozca la ideología de cada uno. Existen muchas formas y estilos en teatro, y todas son buenas y eficaces, pero todas tienen igualmente sus limitaciones: el Teatro Foro se aplica al estudio de situaciones sociales bien cla*ras y definidas: las opresiones interiorizadas deben estudiarse con las técnicas del *Arco iris del deseo.*

2. Las soluciones propuestas por el protagonista dentro de la estructura de la pieza que servirá de modelo al debate-foro, deben contener por lo menos un fallo político o social que deberá analizarse durante la sesión de foro. Estos errores deben expresarse claramente y ensayarse con cuidado, en situaciones bien definidas. Esto ocurre porque el Teatro Foro no

es teatro-propaganda, no es el viejo teatro didáctico; al contrario, es pedagógico, en el sentido de que todos aprendemos juntos, actores y público. La pieza -o *modelo*- debe presentar un error, un fallo, para estimular a los espect-actores a encontrar soluciones y a inventar nuevos modos de enfrentarse a la opresión. Planteamos preguntas, pero es cosa del público aportar buenas respuestas.

3. La pieza puede ser realista, simbolista, expresionista, de cualquier género, estilo, forma o formato, excepto *surrealista* o irracional, porque el objetivo es discutir sobre situaciones concretas, usando para ello el lenguaje teatral.

## *Puesta en escena*

1. Los actores deben tener una expresión corporal que transmita con claridad las ideologías, el trabajo, la función social, la profesión, etc., de sus personajes, a través de sus movimientos y gestos. Es importante que los personajes realicen acciones y hagan cosas significativas, sin las cuales los espect-actores, al sustituir a los personajes, tenderán a sentarse en sus sillas y a hacer *foro* sin teatro: sólo hablando (sin acciones) como una radio foro. Es importante que todos los movimientos y gestos sean significantes con significados, sean verdaderamente acción dramática y

no pura actividad física, sin significados.

**68**

**69**

1. Cada escena debe encontrar la *expresión* exacta del tema que aborde. Se debe llegar preferentemente a esa expresión de común acuerdo con los participantes.
2. Cada personaje debe representarse *visualmente,* de manera tal que se le reconozca con independencia de su discurso hablado, y el vestuario debe contener elementos esenciales para el personaje, de modo que los espect-actores puedan también utilizarlos cuando sustituyan a los actores, y ser de fácil comprensión. .

*El espectáculo como juego*

El espectáculo es un *juego* artístico e intelectual entre artistas y espect-actores. Es necesario que el comodín o animador explique a los

espectadores las reglas del juego y los invite a hacer algunos ejercicios de calentamiento y de *comunión* teatral.

1. En un primer momento, en el espectáculo, que se representa
de manera convencional, se muestra una determinada ima
gen del mundo. Las escenas deben contener el conflicto que
se desea resolver, la opresión que se desea combatir.

2. Se pregunta, a continuación, si los espect-actores están de
acuerdo con las soluciones propuestas por el protagonista.
Probablemente dirán que no. Se informa al público que el
espectáculo se repondrá, tal como la primera vez. El *juego-*
*lucha* está en la tentativa de los actores tíe reponer el espec
táculo como antes y en el esfuerzo de los espectadores por

modificarlo, presentando siempre nuevas soluciones posibles

y viables, nuevas alternativas. En otras palabras, los actores representan una determinada visión del mundo y, en consecuencia, intentarán mantener este mundo tal como es, haciendo que las cosas sigan exactamente de la misma manera..., a menos que un espect-actor pueda intervenir y cambiar la aceptación del mundo tal como es por una visión del mundo tal como debería ser. Hace falta crear cierta tensión en los espect-actores; si nadie cambia el mundo, éste quedará como está, y si nadie cambia la pieza, ella también quedará tal como es.

1. Se informa a los espectadores de que su primer paso es ocupar el lugar del protagonista cuando está cometiendo un error u optando por una alternativa falsa o insuficiente, y buscar una solución mejor para la situación que presenta la pieza. El espect-actor debe acercarse al espacio donde la escena se desarrolla y gritar «¡Alto!». Los actores deberán suspender

inmediatamente la escena, inmovilizándose en sus lugares. Luego, el espect-actor debe decir desde dónde quiere que se reanude la escena, indicando una frase, momento o movimiento a partir del cual se ha de retomar la acción. La pieza recomienza en el punto indicado, teniendo ahora al espectador como protagonista.

2. El actor sustituido no se quedará totalmente fuera de juego, debiendo permanecer como una especie de *ego auxiliar,* a fin de animar al espect-actor y corregirlo, en caso de que éste eventualmente se equivoque en algo esencial. En Portugal, por ejemplo, una campesina que sustituyó a la actriz que hacía el papel de una propietaria se puso a gritar: «¡Viva el socialismo! ¡Viva el socialismo!». La actriz *ego auxiliar* tuvo que expli-

3.

1.

carie que, en **general, los propietarios no son entusiastas** del socialismo...

5. A partir del momento en que el espect-actor toma el lugar del protagonista y propone una nueva solución, todos los demás actores se transforman en agentes de opresión -o, si ya ejercían esa opresión, la intensifican, a fin de mostrar al espect-actor lo difícil que será transformar la realidad-, salvo, claro está, los personajes aliados del protagonista. El juego consiste en esa lucha entre el espect-actor -que intenta una nueva solución para cambiar el mundo- y los actores que intentan oprimirlo, como sería el caso en la realidad verdadera, obligarlo a aceptar el mundo tal como es.

6. Está claro que el objetivo del foro no es ganar, sino permitir que aprendamos y nos ejercitemos. Los espect-actores, poniendo en escena sus ideas, se ejercitan para la acción en la *vida real;* y actores y público, actuando igualmente, toman conocimiento de las posibles

consecuencias de sus acciones. Acaban conociendo el arsenal de los opresores y las posibles tácticas y estrategias de los oprimidos. El foro es un juego, es lúdico, una manera rica de aprender los unos con los otros.

7. Si el espect-actor renuncia, o agota las acciones que tenía planeadas, sale del juego; el actor-protagonista retoma su papel, y el espectáculo caminará naturalmente hacia el final conocido. Otro espect-actor podrá aproximarse a la escena y decir «¡Alto!», indicando desde dónde desea que se reanude la pieza -como en una cinta de vídeo, en la que podemos ir hacia delante o hacia atrás-, para intentar una nueva solución, o tantas cuantas fueren las intervenciones de los espect-acto-

res. La pieza se reanudará siempre a partir del punto que el espect-actor desee examinar. Después de cada intervención, el animador o comodín (que es el maestro de ceremonias del espectáculo) deberá hacer un claro resumen del significado de cada alternativa propuesta, así como preguntar al público si algo se le escapa o

si alguien no está de acuerdo: no se trata de ganar la discusión, sino de aclarar pensamientos, opiniones y propuestas.

1. En un determinado momento, algún espect-actor podrá romper con la opresión impuesta por la estructura de la pieza e improvisada por los actores. Entonces los actores deberán abdicar de sus personajes, ya sea uno a uno o todos juntos. En ese caso, otros espect-actores serán invitados a ocupar los lugares de los actores, con el fin de demostrar nuevas formas de opresión que los actores tal vez desconozcan. Ése es el juego del espect-actor-protagonista contra los espect-actores-opreso-res. La opresión se somete al examen de los espect-actores, que también discuten (a través de sus acciones) los medios para combatirla. Todos los actores, fuera de escena, continúan trabajando como *egos auxiliares,* y cada uno de ellos debe ayudar y estimular al espect-actor correspondiente a su personaje.
2. Uno de los actores debe ejercer también la

función de animador. Le corresponde explicar las reglas del juego, corregir errores y estimular a unos y otros a interrumpir la escena e intervenir: si los espectadores no pueden cambiar el mundo, todo quedará como está. Y si lo quieren cambiar -pues nadie va a hacerlo en su lugar-, deben comenzar por ensayar los cambios, cambiando las imágenes que la pieza-foro les presen-

3.

1.





ta: es un ensayo, un entrenamiento. Siempre estaremos mejor preparados para enfrentar una acción futura necesaria si la ensayamos hoy, en el presente.

10. Nadie debe imaginar soluciones milagrosas:

las estrategias propuestas y el conocimiento adquirido en este proceso son las estrategias propuestas por el grupo que practica esa sesión de Teatro Foro, y el conocimiento del que este grupo es capaz. Tal vez al día siguiente otro grupo, con otras personas, llegue a propuestas diferentes y a otros conocimientos. El animador no es un conferenciante, no es el dueño de la verdad. Su trabajo consiste en hacer que las personas que saben un poco más expongan su conocimiento, y los que vacilan se atrevan un poco más, mostrando aquello de lo que son capaces.

Cuando el «foro» termina, los espectadores pueden quedar insatisfechos y querer continuar la discusión, sobre todo si el tema tratado no es urgente; si ése fuera el caso, si se tratase de una acción que habrá de practicarse al día siguiente, entonces es preciso proponer un modelo de acción *para el futuro,* que habrá de ser interpretado por los espect-actores que, al día siguiente, participen de esa acción. Es un entrenamiento, un ensayo, una forma de fortalecerse.

**Ejemplos de Teatro Foro**

*1. La reforma agraria vista desde el banco de una plaza* En Portugal, después del 25 de abril de 1974, el pueblo emprendió, por sí mismo, la reforma agraria. No esperaron que la ley fuese aprobada; simplemente ocuparon las tierras improductivas y las convirtieron en productivas. En 1977-1978, el gobierno

pretendía crear una ley agraria que modificara las conquistas populares en ese sentido, devolviendo las tierras a sus antiguos propietarios (que no hacía uso de ellas).

Iª acción )

La escena se desarrolla en dos bancos de una plaza. Un hom
bre, el latifundista, descansa plácidamente sobre los dos ban
cos. Aparecen siete hombres y mujeres cantando *Grandula*
*Vila Morena,* de José Afonso, canción de protesta que se usó

como señal de inicio de la insurrección militar que puso fin a
los cincuenta años de dictadura de Salazar y Caetano. Desa
lojan al latifundista de uno de los bancos; sin embargo, un
banco es demasiado pequeño para todos y ellos no se sienten a
**gusto. ;¡ ¡ ■ ■.-.,■·**

2* acción

Todos se ponen a trabajar, haciendo la mímica del trabajo de la tierra, cantando otras canciones populares, mientras discuten sobre la necesidad de llevar su conquista a los bancos públicos. Protestan contra la improductividad del latifundista que tiene un banco sólo para él, pero las opiniones están divididas: mientras unos quieren echar al latifundista del segundo banco, otros optan por trabajar en lo que ya han conquistado.

3ª acción

Llega un policía con una orden judicial que obliga

al grupo a ceder veinte centímetros de su banco *(la ley del retorno)*. Nueva división: unos optan por ceder, otros no, porque hacer una concesión significaría una victoria para las fuerzas de la reacción, que podrían intentar recuperar gradualmente más terreno. Finalmente ceden: veinte centímetros es poca cosa.

**74**

**75**

*4-* acción

El latifundista, protegido por el policía, se sienta en el espacio que ha quedado vacío en el banco. Los otros siete se amontonan en el espacio restante. El latifundista abre un enorme paraguas, lo que quita luz a los otros. Los siete protestan. El policía dice que el latifundista tiene derecho a hacerlo, porque si las tierras pueden tomarse en propiedad, no ocurre lo mismo con el aire y el cielo. Se dividen: unos quieren luchar, otros se contentan con lo poco que ya han obtenido y

quieren la paz a cualquier precio.

5ª acción

El policía insiste en la necesidad de que se levante un muro que divida el banco en dos partes. Ese muro debe construirse en *tierras* que no pertenezcan a nadie. Evidentemente, la intención es que se construya en el lado que pertenece al grupo y no en el perteneciente al antiguo propietario. Nuevas discusiones, nuevas divisiones, nuevas concesiones. Uno de los siete abandona la lucha, otro también se va, después un tercero y un cuarto. Al rato desisten y el grupo se desintegra.

6ª acción

El policía anuncia que la ocupación ya no tiene sentido porque la mayoría de los ocupantes ha abandonado las tierras. Como consecuencia de ello, los tres son considerados simples ladrones y no un grupo social, con sus derechos, y los últimos son desalojados. El latifundista restaura sus derechos sobre los dos bancos del jardín.

Esta escena fue representada en Oporto y en Vila Nova de Gaia. En la primera presentación había mil personas en la plaza, al

aire libre. Primero, escenificamos el *modelo,* después iniciamos el «foro». Ya en la segunda presentación, varios espect-actores dieron sus versiones de resistencia al contraataque del latifundista. Pero el mejor momento fue la protesta de una mujer del público. Partiendo de esa modesta escena, algunos espect-actores discutían entre ellos, como personajes, sobre las mejores tácticas que utilizar. En un momento dado, concluyeron que todos estaban de acuerdo y que el foro les había resultado útil. En este instante, la mujer del público dijo:

-Vosotros estáis en el escenario, hablando de opresión; no obstante, sólo hay hombres en escena. ¡En contrapartida, aquí abajo hay mujeres que siguen estando oprimidas, porque seguimos tan inactivas como antes y sólo vemos cómo actúan los hombres!

Entonces uno de los espect-actores invita a algunas mujeres a expresar sus opiniones y sentimientos, en diferentes papeles, y el foro se reanuda. Sólo un hombre es autorizado a permanecer en escena: el que ha interpretado al policía, y eso porque la mujer argumenta:

-Como el policía es justamente el opresor, no hay ningún impedimento para que lo interprete un hombre.

*2. Juirío popular de un Pide*

Durante el régimen de Salazar y Caetano, la policía secreta especial (los Pides) era tremendamente brutal y represora. La escena que servía de modelo representaba el momento en que un personaje reconocía, en la plaza, a uno de sus torturadores e intentaba detenerlo. Los personajes se dividen: unos opinan que la justicia popular debía seguir a cargo de los antiguos órganos institucionales. Por ello, cuando aparece un soldado, tienden a obedecerle y a reconocer en él a la *autoridad:* primer error. Después,

**76**

**77**

examinando un salvoconducto entregado al Pide por las autoridades militares, el soldado decide liberarlo, a pesar de tratarse de un antiguo torturador: segundo error, porque ningún salvoconducto tiene un valor superior a la voluntad popular.

Foro

En una de las versiones de esa escena, mostramos un *tribunal popular* tal como imaginábamos que sería. De inmediato, los espect-actores nos mostraron lo lejos que estábamos de la realidad: en un tribunal popular, no existen las funciones que caracterizan a las instancias jurídicas burguesas. Por ejemplo, no existe el abogado defensor; lo que hay es un jurado formado por personas del pueblo que oyen los testimonios y juzgan, acusan o imponen una pena. En Vila Nova de Gaia, el público estaba especialmente entusiasmado. Los

personajes del jurado se volvieron con tal indignación contra el espect-actor que representaba al Pide, que llegaron incluso a querer agredirlo físicamente. El pobre espect-actor tuvo que ir a una farmacia para que le dieran dos puntos en la frente. El Teatro Foro puede a veces ser violento, y esto debe evitarse a toda costa. Debe preservarse la seguridad física de todos los participantes.

*3. Líder en el trabajo, esclava en casa*

En París, durante la huelga de los trabajadores del departamento de contabilidad electrónica de un banco, hicimos un espectáculo de Teatro Foro sobre una mujer que, siendo líder sindical en su trabajo, era esclava en su casa.

Iª acción . »

Trabajo excesivo, gran afluencia de clientes. En cuanto cierra

el banco, la líder sindical intenta organizar a sus compañeros,

los telefonea, **fija reuniones, encuentros, y todos**

**siguen sus**

consejos.

2ª acción

Llega (de fuera) el marido de la líder. La reclama con insistencia. Ella se resiste, pero acaba abandonándolo todo y se marcha con su marido.

3ª acción

En casa. Atiende a su marido, que le recrimina sus actividades fuera del horario de trabajo, porque según él le impiden ocuparse de los deberes del hogar. Ella baña a su hija, muy caprichosa, que le exige atención continua. La escena termina con la mujer completamente esclava de su familia.

Foro

Muchas mujeres participaron del foro, en el pape] de la protagonista, intentando acabar con la opresión. Cuando eso ocurría, los propios compañeros del banco se transformaban en opresores y la hacían ceder ante su marido. Aun

cuando ella quería continuar con sus actividades, contra la voluntad de su marido, contra la voluntad de sus colegas, su jefe se inmiscuía y prácticamente la echaba. Así fue, hasta que una espect-ac triz presentó la mejor forma de resistencia: no permitir la entrada del marido. En ese momento, el actor marido renunció, salió de la escena y permitió que otros espect-actores asumiesen su personaje e intentasen experimentar nuevas formas de opresión marital: llamadas telefónicas, chantaje emocional, mentiras, etc.

Durante la escena que transcurría en su casa, ocurrió algo curioso: la líder estaba tan absorbida por el trabajo, que no prestaba la menor atención a su hija ni a su marido.. La niña, en el





cuarto de baño, que al principio reclamaba «mamá, mamá, mamá...», ahora gritaba «papá... papá... papá...», quien comenzó entonces a

ocuparse de las tareas domésticas.

*4. La vuelta al trabajo en el Crédit Lyonnais*

El mismo día, y para los mismos espectadores, representamos otra escena que mostraba la vuelta al trabajo después de la huelga. La escena se centraba en la figura de un esquirol. En el modelo, el esquirol acababa en un ostracismo total: nadie quería hablar con él y todos lo maltrataban.

Al principio del foro, nos sorprendieron dos acontecimientos. Primero, los espect-actores, que eran los funcionarios del banco, rechazaron nuestra visión; dieron una nueva orientación a la escena, mostrando que lo que habíamos presentado como un *banco,* se parecía más a un servicio burocrático de correos.

En segundo lugar, esos espect-actores actuaron en escena de forma totalmente diferente de la nuestra. En vez de aislar al esquirol, intentaron por todos los medios persuadirlo para que adoptase una posición favorable al conjunto,

intentaron seducirlo.

*5. La central nuclear .-*

En Suecia, la controversia sobre el uso de la energía nuclear y la construcción de centrales atómicas era intensa en la década de 1970. Se dice que el principal motivo de la caída del primer ministro, Olof Palme,[1] habría sido su afirmación de que continuaría con su política nuclear. Sus adversarios estaban en contra pero, una vez en el poder, acabaron haciendo lo mismo... Allí, como aquí...

[1] Olof Palme fue asesinado unos años después, cuando salía de un cine.

*(N.delA.)*



facción

Eva está en su estudio de arquitectura e ingeniería, trabajando. La escena muestra a sus compañeros, el jefe, los problemas de cada día, el esfuerzo para

conseguir nuevos proyectos, la dura rutina de buscar trabajo. Muestra la falta de proyectos y contratos el riesgo de verse obligados a cerrar el estudio, el desánimo.

2ª acción

Eva en casa. Su marido está desempleado, sus hijos no ahorran y siempre necesitan dinero. Una amiga pasa por su casa y salen juntas las dos. Van justamente a una manifestación de protesta contra la construcción de nuevas centrales atómicas.

3ª acción

De nuevo en el estudio. El jefe entra lanzando exclamaciones de alegría, han aceptado un nuevo proyecto. ¡Todos lo celebran! ¡Abren una botella de champán! Ahora sí, el trabajo va a reanudarse: ¡habrá dinero! La alegría es enorme... hasta que... el jefe explica que el proyecto consiste en desarrollar un sistema de refrigeración para una central nuclear. Eva se opone. Quiere el trabajo, que es su fuente de ingresos, y le hace falta, incluso para apoyar a sus compañeros que desean

trabajar. Pero esa situación le plantea un problema. Eva expone todas las razones que tiene para no aceptar este nuevo proyecto, y sus compañeros hacen lo propio con las contrarias. Eva, contra su propia voluntad y su ideología, acaba aceptando el nuevo contrato.

Foro [n] esta pieza, como en todas las demás del Teatro Foro, está ° que la protagonista debe cometer un error y no compor-[e] corno una heroína. Lo que se desea es que los espect-acto-



cuarto de baño, que al principio reclamaba «mamá, mamá, mamá...», ahora gritaba «papá... papá... papá...», quien comenzó entonces a ocuparse de las tareas domésticas.

*4. La vuelta al trabajo en el Crédit Lyonnais*

El mismo día, y para los mismos espectadores, representamos otra escena que mostraba la vuelta al trabajo después de la huelga. La escena se centraba en la figura de un esquirol. En el modelo, el esquirol acababa en un

ostracismo total: nadie quería hablar con él y todos lo maltrataban.

Al principio del foro, nos sorprendieron dos acontecimientos. Primero, los espect-actores, que eran los funcionarios del banco, rechazaron nuestra visión; dieron una nueva orientación a la escena, mostrando que lo que habíamos presentado como un *banco,* se parecía más a un servicio burocrático de correos.

En segundo lugar, esos espect-actores actuaron en escena de forma totalmente diferente de la nuestra. En vez de aislar al esquirol, intentaron por todos los medios persuadirlo para que adoptase una posición favorable al conjunto, intentaron seducirlo.

*5. ha central nuclear* ,-

En Suecia, la controversia sobre el uso de la energía nuclear y la construcción de centrales atómicas era intensa en la década de 1970. Se dice que el principal motivo de la caída del primer ministro, Olof Palme,[1] habría sido su afirmación de

que continuaría con su política nuclear. Sus adversarios estaban en contra pero, una vez en el poder, acabaron haciendo lo mismo... Allí, \ como aquí...

[1] Olof Palme fue asesinado unos años después, cuando salía de un cine.

*(N. del A.)*



p ai cion

Eva está en su estudio de arquitectura e ingeniería, trabajando. La escena muestra a sus compañeros, el jefe, los problemas de cada día, el esfuerzo para conseguir nuevos proyectos, la dura rutina de buscar trabajo. Muestra la falta de proyectos y contratos, el riesgo de verse obligados a cerrar el estudio, el desánimo.

2* acción

Eva en casa. Su marido está desempleado, sus hijos no ahorran y siempre necesitan dinero. Una amiga pasa por su casa y salen juntas las dos. Van

justamente a una manifestación de protesta contra la construcción de nuevas centrales atómicas.

3- acción

De nuevo en el estudio. El jefe entra lanzando exclamaciones de alegría, han aceptado un nuevo proyecto. ¡Todos lo celebran! ¡Abren una botella de champán! Ahora sí, el trabajo va a reanudarse: ¡habrá dinero! La alegría es enorme... hasta que... el jefe explica que el proyecto consiste en desarrollar un sistema de refrigeración para una central nuclear. Eva se opone. Quiere el trabajo, que es su fuente de ingresos, y le hace falta, incluso para apoyar a sus compañeros que desean trabajar. Pero esa situación le plantea un problema. Eva expone todas las razones que tiene para no aceptar este nuevo proyecto, y sus compañeros hacen lo propio con las contrarias. Eva, contra su propia voluntad y su ideología, acaba aceptando el nuevo contrato.

Foro

esta pieza, como en todas las demás del Teatro

Foro, está aro (lue la protagonista debe cometer un error y no comporte como una heroína. Lo que se desea es que los espect-acto-



res intervengan y muestren lo que consideran una buena solución, la mejor salida, el camino justo. Las personas gritaban cuando Eva se sometía. Es importante que el protagonista renuncie o se someta -después de haber luchado, claro: ningún protagonista provocaría en alguien el deseo de sustituirlo si no se le viese luchando antes de perder-, porque ese *final triste* en el modelo provoca igualmente la intensificación de la lucha -el juego actor/opresor contra espect-actor/oprimido-, cuando después, en el foro, se trata de buscar soluciones o alternativas para que Eva pueda decir «no».

Cada vez que un espect-actor se daba por vencido y abandonaba el papel de la protagonista, la pieza volvía de inmediato en dirección al «sí» de Eva. El público volvía a agitarse, hasta que algún otro exclamase «¡Alto!»;

la escena se interrumpía y el nuevo espect-actor intentaba encontrar una solución, partiendo de la primera escena, de la segunda o hasta de la tercera. Todo se analizaba: el desempleo del marido, el consumismo de la hija, la propia indecisión de Eva. Algunas veces, los análisis eran puramente «psicológicos», hasta que alguien revelase el lado político

del problema.

¿Estamos en contra o a favor de las centrales nucleares? ¿Puede alguien estar contra el progreso científico? ¿Puede aplicarse la palabra *progreso* a la ciencia cuando ésta nos lleva a inventar armas nucleares? Mucha gente no sabía qué decir, y siempre aprendía algo con el debate teatral.

Se discutía también la cuestión de dónde depositar los residuos nucleares. Sobre todo eso se hablaba, siempre a través del

teatro.

En dos ocasiones, tuve oportunidad de

participar en espectáculos de tema semejante. La primera, en Estados Unidos, donde se había escrito una pieza similar sobre los habitantes de



una ciudad en la que se fabricaba el *napalm* usado en la guerra de Vietnam. En la pieza estadounidense, los habitantes acaban aceptando la fábrica y concluyendo que su cierre sería económicamente ruinoso... ¿Ruinoso para quién? La segunda vez fue en Lisboa: hay allí una refinería causante del sensible aumento de casos de cáncer de pulmón..., no obstante, es de gran importancia económica. Allí también los habitantes optaron por convivir con los riesgos causados por la contaminación, prefiriendo mantener sus empleos.

Con ese ejemplo, se vuelve bastante claro el funcionamiento del Teatro Foro: trabaja de manera opuesta a *El enemigo del pueblo,* la hermosa pieza de Ibsen, donde el personaje principal, el doctor Stockman, frente al mismo dilema, opta por la actitud heroica y solitaria.

¿Quién, de hecho, adopta esa actitud heroica? El personaje, la ficción. Y lo que yo quiero es que la actitud heroica surja del espectador, no del personaje. Me parece claro que, si Stockman es un héroe y prefiere quedarse solo, no comprometiendo sus principios morales, su decisión sólo podrá servir de ejemplo. No obstante, es catártico: Stockman ha tenido una actitud heroica y quiere que yo simpatice con esa actitud, que puede purgar mi propio deseo de ser un héroe. Claro que el director puede llevar el texto hacia el lado opuesto.

En el Teatro Foro, el mecanismo funciona al contrario. El personaje cede y yo, espectador, me veo llamado a corregirlo, mos-randole al público una mejor manera de actuar. Rectifico su acción. Actuando así en la ficción de la pieza, invadiendo la esce-ª> me estoy preparando para hacer lo mismo en la realidad, izando esas acciones en la ficción del teatro, me preparo, me reno, para realizarlas también en mi vida real. En el teatro, amüiarizo con los problemas que enfrentaré en la realidad:

mi propio miedo al desempleo, los argumentos de mis compañeros, etc. ¡En la ficción, ensayo la acción! El Teatro Foro no produce catarsis: estimula nuestro deseo de cambiar el mundo. ¡Produce la dinamización!

Todo el sistema del Teatro del Oprimido se ha desarrollado en respuesta a un momento político bastante particular y concreto. Cuando en 1971 la dictadura en Brasil hizo imposible la representación de espectáculos populares sobre temas políticos, comenzamos a trabajar con las técnicas del Teatro-Periódico: una forma de teatro que, fácil de ejecutar por personas inexpertas, permite que los grupos populares produzcan su propio teatro. En Argentina, antes de las elecciones de 1973, cuando la represión retrocedió un poco (pero no completamente), presentábamos el Teatro Invisible en trenes, restaurantes, en las colas de las tiendas y en mercados. Cuando la situación mejoró en Perú, comenzamos a desarrollar varias formas de Teatro Foro, para que el espect-actor retomase plenamente su función de protagonista; creíamos, en aquella época, que en poco tiempo el pueblo tendría un papel que desempeñar en el futuro. Era

1973...

En realidad, todas esas formas de teatro se crearon cuando fuimos apartados del teatro tradicional e institucional. Una experiencia que me encantaría intentar: hacer Teatro Foro dentro de un teatro convencional, con una hora exacta para dar comienzo al espectáculo, con decorados, vestuario y textos escritos por un autor individual o en grupo.

La idea del Teatro Foro, del diálogo entre artistas y público, no se reduce al teatro, sino que se basa en la creencia de que todos somos artistas, incluso aquellos que jamás se han profesionalizado o no han pensado siquiera en hacerlo. Pero ¿no sería maravilloso ver un espectáculo de danza donde los bailarines

bailasen en el primer acto, y en el segundo mostrasen a los espectadores cómo bailar? ¿No sería maravilloso un espectáculo musical donde los actores cantasen en la primera parte, y en la segunda cantásemos todos?

Igualmente maravilloso sería un espectáculo teatral donde en el primer acto los artistas nos mostrasen su visión del mundo, y en el segundo el público pudiese inventar un mundo nuevo.

Pienso que así deben ser los magos: primero, hacen su magia, encantando a todos con su arte; después nos enseñan sus trucos. ¡Enseñar es un segundo placer

estético! Es así como deben ser los artistas creadores, pero ellos deben también enseñar al público a crear, a hacer arte, para que podamos usar ese arte, que es de todos, en conjunto.

**84**

85

## *Una experiencia en Godrano el último espect-actor/protagonista)*

Godrano es una pequeña ciudad en Sicilia, a cuarenta kilómetros de Palermo. Hay muchas cosas que Godrano no tiene: hotel, hospital, supermercado, cine, teatro, ni siquiera una gasolinera ni un quiosco. Quien quiera leer un periódico debe ir hasta Villa Fratti, a diez minutos en coche. Godrano tiene pocas cosas: bar, iglesia, un teléfono público, dos carnicerías, dos tiendas de alimentación y también un puesto de *carabinieri* (policía).

Está situada en el valle de Busambra, provincia de Busambra, dominada por una montaña con el mismo nombre. Justo en medio de la montaña hay una fisura, un precipicio. En ese precipicio la mafia local, que

domina la región, arroja los cuerpos de numerosos trabajadores y líderes campesinos.

Existen muchas mafias. La primera, la de Salvatore Giuliano, era una forma prerrevolucionaria de organización popular. El pueblo armado, el pueblo sublevado, pero también un pueblo sin estrategia para tomar el poder, sin ideología para ejercerlo. Por eso, esa mafia fue derrotada. Luego surgieron las mafias antipopulares, la mafia del pescado (en el litoral), que solía comprar la caja de sardinas de 11 kilos a 1.000 liras y la revendía en el mercado a 600 liras el kilo (1977). Quien se opusiese recibía una advertencia: le quemarían la casa. En caso de reincidencia, se aplicaba la solución definitiva: se arrojaba al pescador al precipicio de Busambra. Estaban también las mafias de la construcción civil, de los vegetales y del pasto...

Porque Godrano es un *paese* esencialmente rural, viven allí unas mil personas y nueve mil vacas. ¿Por qué tantas vacas? ¿Por



qué nueve vacas para cada ser humano? Porque el Mercado Común Europeo obligaba a Italia a comprar carne en otros países. Y la carne que se comía en Palermo, distante cuarenta kilómetros de

Godrano, se transportaba cortada en avión, cuando podría haberse llevado por tierra, desde Godrano. Mientras las vacas europeas alimentaban a los habitantes de Palermo, las vacas de Godrano sufren de longevidad, de senilidad, y mueren de esclerosis. Y éstas ni siquiera son vacas sagradas, que también mueren longevas, en la India.

En realidad, Godrano tiene más de dos mil habitantes apuntados en el Registro, pero la mitad emigra y se reparte por el mundo. Van a Alemania, Suiza, Suecia, Argentina, Brasil..., siguiendo los pasos de algún pariente, algún amigo o alguna esperanza. Pero ninguno de esos emigrantes deja de pensar en su *belpaese.* Por ello se construye tanto en Godrano, pues todos piensan en volver algún día. Hay cada vez menos gente en ese pueblo, y cada vez más casas. Cuanto más crece en casas, más se vacía de seres humanos. Un día, los emigrantes volverán... Hoy ocurre lo mismo en Xique-Xique, en el interior de Bahía-Así era Godrano en 1977, una ciudad pacífica. Una ciudad profundamente infeliz.

*Feminismo en Godrano*

Todo el mundo era infeliz, y entre los más infelices estaban las mujeres adultas y las más jóvenes. Todos eran oprimidos, y esa opresión afectaba sobre todo a las mujeres casadas o casaderas. Yo solía pasear por la tarde por las calles del pueblo y veía, delante de cada casa, una mujer sentada, bordando: estaba preparando su ajuar, o el de su hija. El ajuar se llama *corredo,* una institu-

ón nacional en Italia. En Sicilia, este asunto es aún más terrible y alienante que en el resto del país.

Me contaron que antiguamente era común (hoy aún ocurre) las familias de los novios se reuniesen antes de la boda para celebrar lo que denominan *apreciación.* Padres, madres, tíos y tías hermanos y hermanas, y a veces un amigo, todos juntos, visitan a la familia de la novia, que les presenta las piezas del *corredo.*

-Esta sábana ha costado veinte mil liras.

-No es posible, vale mucho menos. He visto una igual en Paoletti, sólo que mucho mejor y por la

mitad del precio...

Discuten hasta llegar a una cifra aproximada, y pasan a otra pieza del ajuar. Desfilan, delante de todos, el camisón nupcial, pañuelos y sábanas, alfombras y pantallas de lámpara.

Cuando todos están de acuerdo, se hace un inventario de todos los artículos, con una copia para cada familia. Después, y hasta el día de la boda, las piezas quedan expuestas durante una o dos semanas; se permite la visita de familiares y amigos.

El novio no precisa estar presente en la apreciación del *corredo* ni tampoco tener uno propio. Lo que significa, en aritmética elemental, que: 1 novia + 1 ajuar = 1 novio. Esto a su vez demuestra la diferencia aritmética entre el novio y la novia, entre el hombre y la mujer: el ajuar.

Otro *detalle* importante de las bodas en Godrano: era imprescindible que la novia fuese virgen. Hasta hace poco tiempo (y aun puede ocurrir), en muchos lugares de Sicilia existía la

costumbre, en la noche siguiente a la de bodas, de que el hombre exhibiese la sábana manchada de sangre desde la ventana de la habitación, en su casa, para que todos pudiesen ver que la novia era virgen. Nadie preguntaba si el novio también lo era...

Hoy en día las costumbres se han modificado, pero siguen «endo terriblemente antifeministas. Por ejemplo, a las cuatro de

88

89

la mañana, después de la noche de bodas, la familia invade el dormitorio de la pareja para servir el desayuno. Aprovechan para saber cómo ha ido todo: «¿Cómo ha ido todo? ¿Sin problemas? ¿Habéis pasado bien la noche?».

*De nuevo la policía*

Dos periódicos de Palermo publicaron unas

entrevistas conmigo antes del espectáculo. Inmediatamente, el jefe de los *carabinieri* en Palermo, alarmado, telefoneó al *brigadierede* Godrano, preguntándole por qué no había detectado la presencia de un extranjero. A partir de esa llamada de atención, los *carabinieri* estuvieron pendientes de todos nuestros movimientos, y en cuanto supieron que teníamos el proyecto de presentar un espectáculo en la plaza principal, decidieron prohibirlo. Fueron a comunicarnos la decisión y, cuando me vieron, se llevaron un buen susto: en esa época yo usaba el pelo demasiado largo para Sicilia y un poncho colombiano multicolor. Tenéis toda la razón: ¡yo exageraba! Discutimos sobre la libertad de expresión artística. La discusión fue larga, y los policías no dejaron de mirar los colores de mi poncho.

Finalmente, el *brigadiere* accedió a permitir el espectáculo, siempre que nos autorizasen desde Palermo, lo que causaría una demora de tres días de trámites burocráticos. ¡Imposible! Había otra dificultad: nuestro espectáculo no tenía un texto que pudiese calificarse, pues era totalmente

improvisado.

El jefe de los *carabinieri* reiteró sus objeciones: a fin de cuentas, el director es un extranjero y, peor aún, antiguo preso político, que «se viste de esa manera y no se corta el pelo», y puede originar disturbios políticos en un pueblo tan pacífico. ¿Alguien

ioce sus ideas? ¿Y si son nocivas para los habitantes de Godrano? ¡Ante la duda, mejor prohibir!

Mis anfitriones le explicaron las teorías del Teatro del Onrimido, y los policías escucharon atentamente. No importaban las ideas que yo tuviese, no serían nocivas, porque, por el método del Teatro del Oprimido, yo sólo proponía una nueva manera de hacer teatro. Las ideas partirían de los propios habitantes de Godrano, no de mí.

-¿Usted quiere decir que es el pueblo de Godrano el que se expresará en el Teatro Foro? ¿Quiere decir que el pueblo va a decir lo que piensa, lo que quiere, que va a ensayar acciones

que considere necesarias para liberarse?

-Exactamente. Las ideas de Boal no cuentan: ¡sólo las nuestras!

Tengo que admitir que, en ese punto, el policía tuvo un momento de rara lucidez y dijo:

-Pero eso es mucho más subversivo y mucho más peligroso de lo que yo pensaba. Ahora sí: ¡la pieza está prohibidísima!

Estábamos desolados, hasta que alguien sugirió que fuésemos a hablar con el *sindaco* (el alcalde), que era, legalmente, la mayor autoridad del pueblo. Vacilamos, porque en nuestra segunda pieza el alcalde era personaje; más precisamente, el opresor principal. Pero no había otra salida, así que fuimos al ayuntamiento, que era la propia casa del alcalde.

El *sindaco* se mostró entusiasmado ante la posibilidad de que

hubiese un espectáculo de teatro en su pueblo, dijo que los de

Villa Fratti se morirían de envidia y autorizó el espectáculo. Y

mas aun: prometió que no iría a Palermo el fin de semana, como

e cos tumbre, y se quedaría en Godrano para prestigiar el even-

°- Argumentamos que no era necesario, que bastaría con una

r eve autorización escrita, pero el *sindaco,* eufórico, prometió

**90**

**91**

(¡o amenazó!) que iría. En nombre de la cultura y del libre pensamiento, el *sindaco* asumió toda la responsabilidad y pudimos volver al trabajo.

*Los oprimidos frente afrente con el opresor*

El sábado estábamos todos en la plaza central. Cuando digo todos, entiéndase literalmente: digo todos los habitantes del pueblo. Toda la *villa* tomó conocimiento del espectáculo, algunos quisieron participar, otros solamente observar, y otros incluso se quedaron mirando desde la ventana.

Fue una experiencia maravillosa, por varias razones. Sobre todo por haber sido la primera vez, en Teatro Foro, que tuve un público formado tanto por oprimidos como por opresores. En América Latina y en Europa, monté muchos espectáculos, pero siempre sólo con los oprimidos. En Godrano, los adversarios estaban frente a frente.

*1. La familia* ;,i, .

Primero hicimos algunos **ejercicios y juegos, después** comenzamos la primera escena.

Iª acción

Giuseppina, una joven de veinte años, quiere

salir después de cenar. Pide permiso a su madre. Ésta responde que depende de lo que diga su padre. Giuseppina dice que uno de sus hermanos la acompañará; las dos preparan la cena.

2ª acción

El padre llega furioso con **todo** y **con todos.** El pretexto es el



coste de la vida, la mala educación que la mujer da a los hijos, los hijos que son unos inútiles, la cooperativa que los hombres intentaban formar y que no avanza... Llegan los hijos. Cada uno ejerce una opresión diferente sobre Giuseppina. El primero, jnuy rudo, dice que el lugar de la mujer está en la casa, y cuanto más estúpida e ignorante sea, más feliz será. El segundo, el más joven, señala hasta los menores defectos de su hermana, cuenta que está coqueteando con el hijo del vecino, etc. El tercero se hace el bueno; acompaña a su hermana, siempre que ella le obedezca. Giuseppina pregunta si puede salir, pero

justamente esa noche ellos están muy ocupados. Uno se va a jugar al fútbol, el otro a las cartas y el tercero no está disponible.

3ª acción

El padre prohibe a su hija que salga. Sus hermanos pueden hacer lo que quieran porque son hombres. Giuseppina tiene que quedarse y lavar los platos porque es mujer.

Foro

En cuanto terminó la escena modelo, y antes de que comenzase

la discusión en foro, hubo varias reacciones masculinas: dos

maridos ordenaron a sus mujeres que volviesen a casa. Las dos se

negaron y se quedaron hasta el final. No se atrevieron a entrar

en escena, pero sí a quedarse en contra de la

voluntad de sus

maridos.

Otros hombres comenzaron a decir que ése no era un problema serio y que deberíamos discutir solamente problemas serios.

as mujeres protestaron, diciendo que si la escena se refería a ellas, era sin duda muy serio.

loro comenzó, con la mesa puesta para la cena en plena

aza- Tres chicas se ofrecieron para sustituir a la actriz que hacía



de Giuseppina e intentar romper la opresión. Los opresores, no obstante, estaban muy bien *entrenados y,* una tras otra, las tres volvieron a «los platos y la cocina». Lograban decir más o menos todo lo que pensaban, pero acababan derrotadas. La cuarta chica entró en escena y mostró lo que sería, según ella, la única solución:

la fuerza. Contradiciendo la voluntad paterna, ella sale de todos modos, y el padre acaba aceptando la solución y fingiendo que le da permiso. El *sindaco,* que no tenía hija, estaba maravillado con esa nueva forma de teatro... Seguía risueño

todos los diálogos.

Una señora, dirigiéndose a la madre de la cuarta espect-actriz: -¡Saque a su hija de aquí, porque si sigue diciendo esas cosas

nunca va a conseguir novio en Godrano!

-No tiene importancia -respondió orgullosa la madre de la

chica-, yo le pagaré el billete para que busque novio en

Palermo...

Un hombre corpulento quiso sustituir al padre y echó a su mujer de la casa, diciéndole que se fuese a vivir con su amante. Según su

pensamiento reaccionario, si la hija comete un pecado se debe a que la madre es una *puttana.* ¡Las mujeres protestaron

indignadas!

Al acabar el foro de esta primera pieza, una de las espectadoras comentó:

-Nos hemos atrevido a decir lo que pensamos aquí, en la plaza pública, delante de todos, pero no nos atrevemos a decir lo mismo en casa. Con los hombres, sin embargo, ha ocurrido lo contrario: hay cosas que no se cansan de decir en casa, pero han tenido miedo a decirlas aquí, delante de todo el mundo.

El traslado del comedor a la calle tuv*o otros efectos. Hubo un nuevo momento importante, cuando un muchacho ocupó el lugar de la protagonista. Siempre que era una chica la que inter-

pretaba a Giuseppina, había una identificación inmediata con todas las otras jóvenes presentes. Con el muchacho, por el contrario, no se produjo

la identificación; las chicas lo observaban, apreciaban su *representación,* se interesaban por lo que decía, pero no se identificaban con él.

¿Cuál fue la consecuencia práctica de esa no identificación? El actor-hombre era visto por ellas como *actor.* La espect-actriz, por el contrario, era una de ellas, una mujer en escena -¡no una actriz!-, hablando en nombre de todas las demás. ¡No en su lugar, sino en su nombre! ¡Él representaba, ella vivía!

Cuando un actor interpreta un acto de liberación, lo hace en el lugar del espectador, y provoca la catarsis. Cuando un espectador ejecuta la misma acción en escena, lo hace en nombre de todos los demás espectadores, provocando la dinamización en vez de la catarsis.

Por fin, si los hombres no acabaron muy contentos, las mujeres, en cambio, se sintieron muy felices. Al día siguiente, cuando preguntamos a la madre de Giuseppina qué le había parecido el espectáculo, respondió:

-Me pareció sensacional, y a todas mis amigas les encantó la interpretación de mi hija. Todas me dijeron que en sus casas las cosas ocurren de la misma manera. Los problemas son los mismos. Y una de ellas dijo que deberíamos buscar soluciones juntas.

*¿La cooperativa: el personaje asume su propio papel y echa al actor*

n Ia segunda escena modelo, los personajes eran los campesinos del pueblo y... el *sindaco.* Había un *sindaco* en escena, el actor, *y* otro, su modelo, en el público.

En Godrano, los criadores de vacas intentaban crear una cooperativa para resolver el problema de la falta de mercado para su





lana. Acusaban al *sindaco* de no ayudarlos y de

impedir incluso que la cooperativa alcanzase sus objetivos.

Iª acción

Tres miembros de la cooperativa discuten sobre el papel del *sin*
*daco* en la creación de la cooperativa y deciden reunirse con él y
exigirle que tome las medidas que consideran necesarias. Todos
están de acuerdo. ■■ ¡ > . ,

2ª acción

Entra el *sindaco* en compañía del presidente de la cooperativa. El primero explica que ha elegido a ese hombre como presidente por tratarse de una persona con gran conocimiento del asunto. Los tres socios protestan, declarando que el presidente debe ser un habitante de Godrano que conozca sus problemas, y no alguien de fuera, que no conozca nada. El *sindaco* defiende su posición y acaba imponiendo su voluntad.

3ª acción

El presidente expone su plan, proponiendo que la sede de la cooperativa esté en otro lugar que no sea el *paese,* donde las condiciones no son ideales. Los socios vuelven a protestar, pero la hábil argumentación del *sindaco y* el presidente los convence.

4ª acción

El *sindaco* insiste en que los socios firmen un documento que servirá para los trámites oficiales. Los socios se niegan, pero son derrotados nuevamente y acaban firmando.

Es lógico que el *sindaco* se haya reconocido desde la primera escena. Y me preguntaba:

-¿Quién es ese *sindaco?* ¿A quién se parece? - ,

Yvo respondía, intentando resultar sincero:

-A nadie... es un *sindaco* absolutamente simbólico. Sólo eso...

-¿Simbólico?Vaya... ¿.″■■>′■ ■′, -■■′<′■■′

Foro

Al comienzo del foro, había una tensión muy grande, como era de esperar. El acusado estaba allí, en medio del público, y, mientras hablaba el actor *sindaco,* el pueblo podía ver el ceño fruncido del verdadero *sindaco,* que también intentaba sonreír y aparentar buen humor, sólo que el malestar era más que evidente. Cuando alguien gritaba «¡Alto!», el actor salía de escena y un campesino entraba en su lugar para dar su versión de los hechos y del comportamiento de las autoridades presentes. Con lágrimas en los ojos, un espect-actor clamaba que si la cooperativa hubiese existido, si hubiese funcionado como debiera, no se habría visto forzado a emigrar a Alemania. Otro denunció las ventajas que obtenía el *sindaco* con el no funcionamiento de la cooperativa. Otro propuso, siempre dentro del espectáculo-foro, que se excluyese al *sindaco* de la cooperativa.

El *sindaco,* en el público, escuchaba todo, evaluaba fríamente todas las acusaciones y

preparaba su respuesta.

Llegó el momento inevitable. Como el actor que interpretaba

su papel no era su aliado -sino todo lo contrario-, no lo defendía

como a él le habría gustado verse defendido. No pudiendo ya

contenerse, el propio *sindaco* gritó «¡Alto!», entró en escena y

ocupó el lugar del actor que lo interpretaba. Eso ocurrió en

icilia, tierra de Pirandello, de *Seis personajes en busca de autor,* pero

esta vez las motivaciones eran muy diferentes. No tenían nada de

e sicas; eran 1° °iue podía haber de más concreto, motivacio-

s políticas. La *polis* entera estaba en la plaza, discutiendo los

os de sus gobernantes, cuestionándolos y condenándolos.

**96**

97

Vivimos entonces una experiencia desconcertante a partir de aquel momento: el *sindaco,* que había entrado en un juego teatral, quería transformarlo en otro juego, que él conocía bien y dominaba mejor: el juego político.

-Bien, ahora vamos a hablar en serio. Habéis hecho teatro, habéis bromeado con cosas serias. Ahora, vamos a hablar en

serio.

¿Qué quería el *sindaco}* Simplemente jugar su propio juego. En la política de la región, era él

quien daba la palabra a quien quisiese, y cuando quisiese; era él quien guiaba las acciones, interrumpiéndolas o modificándolas a su antojo. Nadie se atrevía a oponerse a su voluntad. Ocupaba su cargo desde hacía aproximadamente diecisiete años.

En el juego del foro, no obstante, la democracia teatral entró en escena. Allí no importaba quién fuera el espectador, y cualquiera podía gritar «¡Alto!», decir lo que pensaba y proponer lo que se le ocurriera. Los campesinos lo sabían y alguien respondió:

-¡No, no vamos a hablar en serio de nada: vamos a *hablar de*

*teatro]*

En ese juego, todos los participantes tenían igual poder. Esa democracia no le había gustado al *sindaco,* porque en cuanto comenzaba a decir algo que no era verdad, alguien gritaba «¡Alto!», entraba en escena, lo contradecía, presentaba pruebas y argumentos contrarios.

Cualquiera podría haberlo hecho en aquella democracia teatral.

El *sindaco* perdió finalmente el control, se puso fuera de sí y
comenzó a gritar: ,

-Es mi cooperativa, sí; si queréis una, os la inventáis para vosotros.

El espectáculo comenzó a las nueve de la noche, y a las dos de la mañana aún había gente discutiendo en la plaza. El Teatro Foro se transformó en foro, lisa y llanamente, y se prolongó hasta la mañana siguiente, hasta otros *paesi,* hasta Villa Fratti, hasta Mizzoiuzzo, porque las personas de esas ciudades que habían ido a Godrano querían hacer allí Teatro Foro para discutir también sus problemas.

Todas estas experiencias se refieren al comienzo del Teatro Foro. Las experiencias más recientes, sobre todo las realizadas por el CTO-Rio con diecinueve grupos de teatro popular en toda la ciudad de Río de Janeiro, durante mi mandato

como concejal en el Ayuntamiento (1993-1996), se registran con todo detalle en mi libro *Teatro legislativo,* aun inédito en España.

98

99

'i .'■,·■». . ■·■!-,

# í *Capítulo 2 la estructura de interpretación del actor*

***m* VI;**

**·<■<■'{■**

i ÍJ'í'íír

de Sao P aulo e apitu,o ex P 1 ¡co el comienzo del trabajo en el Teatro **de Arena**

nacional- se h ^ K *nad onalista* consistente en valorar todo **lo que fuese**

uscaba incluso una forma brasileña de interpretar.

## *La emoción prioritaria*

Fn 1956 comencé a trabajar en el Teatro de Arena, del que fui director artístico hasta el día en que tuve que salir de Brasil, en 1971 exiliado. Allí creamos un Laboratorio de Interpretación en el que estudiamos metódicamente los trabajos de Stanislav-ski que era casi desconocido en Brasil. En la Escuela del Servicio Nacional de Teatro, en Río de Janeiro, yo había asistido a algunas clases de Luisa Barrete Leite y Sadi Cabral sobre el gran director ruso; en Nueva York, había asistido también a algunas clases en el famoso Actor's Studio, como oyente (mejor diría «vidente», porque veía más que entender lo que hablaban).

Nuestra primera propuesta fue valorar la emoción, hacerla esencial y prioritaria, para que ella pudiese determinar, libremente, la forma final. No queríamos valorar lo que llamaban en aquella época *técnica,* es decir, representar sin sentir realmente nada de lo que se representaba. Queríamos sentir.

Pero ¿cómo podemos esperar que las emociones se manifiesten *libremente* a través del cuerpo del actor si tal instrumento (nuestro cuerpo) está mecanizado, muscularmente automatizado e insensible en el noventa

por ciento de sus posibilidades?

na nueva emoción, cuando la sentimos, corre el riesgo de aca-ar cristalizada por nuestro comportamiento mecanizado, por

estras formas habituales de acción y expresión. Es como si sernos dentro de esa vestimenta, nuestra apariencia exterior SCrá siemPre la de la escafandra.

c °r qué el cuerpo del actor está mecanizado? Por la incesan-peüción de gestos y expresiones. Nuestros sentidos tienen



enorme capacidad para registrar sensaciones, e igual capacidad para seleccionarlas y jerarquizarlas: también para expresar nuestras ideas y emociones, y para seleccionarlas y jerarquizarlas.

Por ejemplo: el ojo puede captar una infinita variedad de colores, cualquiera que sea el objeto de su atención: una calle una sala, un cuadro, un animal. Hay miles de tonalidades de verde

perfectamente perceptibles para el ojo humano. Pero nuestro ojo cataloga, clasifica los miles de *verdes* dentro de la gama de *verde* que los engloba a todos. Lo mismo ocurre con el oído y los sonidos, y con los demás sentidos y sus sensaciones específicas: oímos miles de sonidos y ruidos simultáneos, pero prestamos atención a unos pocos, despreciando los restantes. Una persona que conduce un coche tiene delante de sí un desfile torrencial de diferentes sensaciones. Andar en bicicleta implica una complicadísima estructura de movimientos musculares y de sensaciones táctiles, pero los sentidos seleccionan los estímulos más importantes para esa actividad. Cada actividad humana, desde la más común y ordinaria, como por ejemplo caminar, es una operación sumamente complicada, que sólo es posible porque los sentidos son capaces de seleccionar; aunque capten todas las sensaciones, las presentan a la conciencia según cierta jerarquía y una determinada estructura.

Esto se hace más claro cuando alguien sale de su ambiente habitual, cuando visita una ciudad desconocida, en un país desconocido: allí las

personas visten de manera diferente, hablan con un ritmo y una musicalidad diferentes, los ruidos no son los mismos, los colores son otros, los rostros tienen fisonomías diferentes. Todo parece maravilloso, inesperado, fantástico. Excita en grado sumo absorber tantas sensaciones nuevas. Al cabo de unos días, los sentimientos aprenden de nuevo a seleccionar y estructurar los nuevos estímulos y se vuelve a la rutina anterior.

carinemos lo que ocurre cuando un indio va a la ciudad o

ando un habitante de una gran ciudad se pierde en la selva, p ra el indio, los ruidos de la selva son perfectamente naturales,

conocibles, y sus sentidos se han acostumbrado a seleccionar-1 s v ordenarlos; consigue orientarse por el sonido del viento en los árboles y la luminosidad del sol entre las hojas. En cambio, lo

e „ara nosotros es natural y rutinario puede enloquecer al indio, incapaz de estructurar las sensaciones producidas por una eran ciudad. Lo

mismo nos ocurriría si nos perdiésemos en la selva.

Este proceso de estructuración y selección producido por los sentidos lleva a la mecanización, porque los sentidos seleccionan siempre los mismos estímulos de la misma manera.

Cuando comenzamos con los laboratorios de interpretación, aún no pensábamos en las máscaras sociales. En aquella época, la mecanización sólo se entendía bajo una forma puramente física: al desarrollar siempre los mismos movimientos, cada persona mecaniza su cuerpo para ejecutarlos mejor, privándose entonces de posibles alternativas para cada situación original. Podemos reír de mil maneras diferentes, pero cuando nos cuentan un chiste, no nos ponemos a pensar en un modo original de reír, y reimos siempre de la misma manera, con mayor o menor intensidad.

Las arrugas aparecen porque nuestros rostros no varían sus expresiones fisonómicas habituales; la repetición de determina-as estructuras musculares acaba dejando su huella estampada en nuestros

rostros.

ív¿ue es un sectario sino una persona (de derechas o de -4 lerdas) que ha mecanizado todos sus pensamientos y todas espuestas? Aun frente a nuevos hechos, reacciona con viejas maneras, con hábitos antiguos.

104

105

El actor, como todo ser humano, tiene sus sensaciones, sus acciones y reacciones mecanizadas, y por ello es necesario comenzar por su *desmecanimtión,* para que se vuelva versátil y capaz por tanto, de adoptar las mecanizaciones del personaje que va a interpretar. Las mecanizaciones del personaje son diferentes de las del actor. Es necesario que el actor vuelva a sentir ciertas emociones y sensaciones de las que ya se ha deshabituado, que amplifique su capacidad de sentir y expresarse.

En una primera fase, hacíamos ejercicios sensoriales, siguiendo en líneas generales las

indicaciones de Stanislavski. Doy algunos ejemplos:

*Ejercicios musculares* < ,

El actor, después de relajar todos los músculos del cuerpo y tomar conciencia de cada uno de ellos, concentrándose en él mentalmente, andaba unos pasos, se agachaba, cogía del suelo un objeto cualquiera -un libro, por ejemplo- y, moviéndose de manera muy lenta, intentaba memorizar todas las estructuras musculares que intervenían en la realización de esos movimientos. Luego repetía exactamente la misma acción, sólo que ahora debía recurrir a la memoria, pues en esta ocasión fingía coger un objeto del suelo, activando y desactivando los músculos al acordarse de la operación anterior.

Se hacían muchos ejercicios de este tipo, cambiando de objeto (una llave, una silla, un zapato, un cubo de agua) o volviendo las acciones más complejas: vestirse o desvestirse, primero con ropa y después sin ella. O montar en bicicleta,*primero con ella y después sin ella, tumbado de espaldas en el suelo para liberar los brazos y las piernas.

En todos los ejercicios, lo importante era que el actor tomase nciencia de sus músculos, de la enorme variedad de movi-ientos que podría realizar. Otros ejercicios:

andar como Fulano, reír como Mengano, etc. Lo que se pretendía no era la exacta imitación exterior, sino sobre todo la comprensión interior de los mecanismos de cada movimiento. ¿Qué hace que

Fulano ande de esa manera? ¿Qué hace que Mengano se ría de

i _ -i

ese modo?

## *Ejercicios sensoriales*

El actor ingiere una cucharada de miel; después, un poco de sal; después, azúcar. A continuación tendrá que recordar los sabores y manifestar físicamente todas las reacciones que acompañan la ingestión de esos ingredientes.

No se trata de hacer mímica -gesto de disgusto para la sal, sonrisa angelical para el azúcar y la miel-, sino de sentir nuevamente las mismas sensaciones, *de memoria.* Lo mismo se puede hacer con aromas.

Un ejemplo: poníamos música y varios actores la escuchaban, prestando mucha atención a la melodía, el ritmo y el compás, después, en conjunto, intentaban *oír* mentalmente la misma música, dentro del mismo ritmo y

compás, con los ojos cerrados, una señal mía, tenían que comenzar inmediatamente a cantar-a partir del fragmento que estaban *oyendo* mentalmente en ese omento: si había coincidencia, era porque todos estaban con-ados y habían reproducido a la perfección la música (melosa, ritmo y compás). UMH-^M,..

■■■·.,:.:.·,■..·■·,■;

■ ■ ■ ■■*ws-t'i/iM'*■'·:■·■; ■■■■>>,· . .

106

107

## *Ejercicio de memoria*

Hacíamos cotidianamente ejercicios de memoria muy fáciles. Antes de dormir, cada cual intentaba recordar minuciosa y cronológicamente todo lo que había pasado durante el día, con el máximo de detalles -colores, formas, fisonomías y tiempo —, visualizando nuevamente con una exactitud casi fotográfica todo lo que había visto, volviendo a oír todo lo que había oído, etc. Era frecuente también que, al llegar al teatro, alguien

preguntase a un actor lo que había pasado desde la noche anterior, y éste tenía que relatar sus acciones con todo detalle.

Era particularmente interesante hacer ese ejercicio cuando dos o más actores habían participado del mismo acontecimiento: una fiesta, una asamblea, un espectáculo teatral o un partido de fútbol. El grupo comparaba los dos relatos e intentaba entender el porqué de las divergencias.

Los ejercicios de memoria podían igualmente referirse a cosas

pasadas hacía muchos años. Por ejemplo, cada actor hacía un

relato pormenorizado de cómo había sido su boda: quién había

ido, qué música se había puesto, qué se había comido, cómo era

la casa, etc. O cómo había sido el entierro de un ser querido. O

cómo había sido el día en que Brasil, jugando contra Uruguay,

había perdido, absurda e inesperadamente, el Campeonato

Mundial de Fútbol, en 1950, en el estadio Maracaná: ¿en qué

radio (aún no teníamos televisión) había escuchado el partido?

¿Había ido al Maracaná? ¿La gente lloraba? ¿Cómo? ¿Quiénes?

¿Cómo había dormido esa noche? ¿Había dormido? ¿Había

soñado? ¿Qué tipo de sueños? Y así sucesivamente.

En los ejercicios de memoria, lo más importante es intentar recordar el máximo de detalles concretos. Es también necesario que este tipo de ejercicio se practique con absoluta regularidad,

caj $_{mo}$ rutina diaria, especialmente en determinado momen-toli ¿¡a. Sirve para desarrollar la memoria, pero también para amentar la atención: cada cual sabe que tendrá que acordarse <Hdo lo que ve, oye y siente, y así aumentará extraordinaria-mute su capacidad de atención, concentración y análisis.

*Ejrcicios de imaginación /*

Stlacían muchos, semejantes a los que se **describen trias adelante** támara oscura, contar una historia, etc.).

*Ejrcicios de emoción*

Hf un muro entre lo que siente el actor y la forma final en que qresa ese sentimiento. Ese muro está formado por las mecani-zjíones del propio actor. El actor siente las emociones de jplet: así, sin quererlo, expresará las emociones de este persona al igual que expresaría sus propias emociones como ser híiano. Pero podría igualmente elegir, entre las mil maneras ^sonreír, aquella que piensa que sería la de Hamlet; entre las ¡¿maneras de enfurecerse, la que, según él, sería la de Hamlet.

Efe las mil maneras de angustiarse al pensar en «ser o no ser», ¿(iíl sería la de Hamlet? tara solucionar ese callejón sin salida, se debe comenzar por (je uir el muro de mecanizaciones, la *máscara* del propio actor. EPatro que se hacía habitualmente en Sao Paulo, en aquella éfCa (hablo de 1956 a 1960, más o menos), por el contrario, " a rortalecer ese muro, endurecer aún más esas mecaniza-o es' as «marcas registradas» de cada actor o actriz, intentan-





do crear los personajes sobre ese muro y sobre esas mecanizaciones; no sorprendía, por tanto, que dos Antígonas, tan diferentes en el texto, fuesen tan iguales en el escenario; que una pieza de Gorki se representase con una cadencia rítmica de voz igual a la de un personaje de Goldoni. Era una elección estética, y cada director hace la suya: respeto todas, pero no comulgo con ésta.

Nosotros queríamos que el actor pudiese anular sus características personales e hiciese florecer otras: las del personaje. Estos y otros ejercicios servían para anular la llamada *personalidad* del actor (su forma y su molde, su máscara) y permitir que naciese la *personalidad* del personaje, que era, necesariamente, otra.

Pero ¿cómo llegar a esa forma? Para nosotros, primero era preciso sentir las emociones del personaje como si fuesen nuestras; ellas encontrarían, en el cuerpo distendido del actor, la forma adecuada y eficaz para transmitir al espectador y despertar en él emociones iguales a las suyas.

Los ejercicios de emoción comenzaron a ser rutinarios en el Teatro de Arena; los actores los practicaban en el escenario o en cualquier lugar, en la oficina, en la calle, en los restaurantes. Hasta en el cuarto de baño (hablo en sentido literal). Todos los días, cada actor hacía por lo menos dos o tres ejercicios de laboratorio. En esa época, la gran mayoría de nuestros actores era muy joven, sin grandes problemas económicos, por lo que

podían dedicar todas las horas del día a los ejercicios y los espectáculos. Tuvieron así la posibilidad de practicar en conjunto, con sus cuerpos y sus emociones, sin tener que abandonar los estudios teóricos.

Las dificultades de la vida profesional hacen con frecuencia que algunos actores estudien sólo cuando vari a colegios y facultades; después, se profesionalizan y pasan la vida sin hacer ningún otro entrenamiento, estudiando sólo los diálogos de sus per-



sonajes. En el Teatro de Arena, durante alf un0s
añ0

ocurrió. Ya lo largo de esos años pudimos
comnrobar r, '- x- , ^

i · * j J Mueralso v

antiarüsüco es el sistema de producciones aisladas
„ >

, · i ' ^ r el que M

actor trabaja en una y después en otra y aún otra
prodn · - .

la posibilidad de profundizar su estudio junto con otr ^

empeñados en la misma investigación. En realidad es. ^

r . , 'cs ^xtraordi

nanamente importante para los actores elfrahair. „ .

J Colectivo orientado a una investigación común. La proHnrriñ

, · , · , „ . W1 aislada

sirve a los intereses empresariales (legítimos)- a fin rl«

o cuentas

los grupos permanentes, los *ensembles,* sirvena] arte tea$_t$

actores y a la función social y política del teatro. ' & ∘S

Los ejercicios de emoción, además, son fascinantes d»

pracücar. En un momento dado de nuestro desarrollo, |i

a atribuir una importancia desmedida a la emoción (no Cgam∘8

clara para nosotros, en cambio, la importanciade la *idea*™ ""^

A partir de 1960, los métodos de Stanislaifc cometí'

difundirse también entre muchas otras compañía teatro™" *

sueñas. A veces se producían casos curiosos y aplicación,"

übles de las enseñanzas de Stanislavski sobre l»„0n' 7"

Me acuerdo de lo que ocurrió en un teatro «versitaCd T

cmdad de Salvador, Bahía. Un director estado lnidense ° ^ **

tado a dar un curso sobre Stanislavski y a me* una * mVÍ"

Po *Un tranvía llamado deseo,* de Tennessee Will^s Los **"

■ban bastante avanzados, cuando el directorfcidió n^

^siguiente de la tremenda pelea éntrela ^ ***lZ Y;* N**

**∘ haWa manCra de ∗∗»■ a ^cer Wn. ^**

Cálmeme ^H ^ ^ ^ *me* ∗ convil W

moüva. Esta vez tampoco la escenas el res$_{todo}$

deseado. El director explicó entonces a la actriz que hacía el

papel de Stella:

-El problema es éste: Stella peleó duramente con su marido, defendiendo a su hermana. Pero él lloró, ella se conmovió mucho al verlo tan frágil, él la cogió en sus brazos, la llevó a la habitación, hicieron el amor durante toda la noche, fue una noche de locura, y después ella se durmió... Ahora bien: la escena comienza a la mañana siguiente. Stella despierta después de una noche maravillosa con mucho sexo, aún está muy cansada, pero contenta, no deja de sonreír, está feliz. Es una mujer feliz. Y eso es precisamente lo que no siento en tu interpretación. Vamos a hacer un ejercicio de memoria emotiva. Intenta recordar la noche más hermosa de tu vida, la noche más plenamente sexual, porque eso es lo que le falta a la escena...

La pobre chica lo miró asustada y

tímidamente confesó: -Soy virgen, *mister*.

Hubo un momento en el que nadie supo qué decir. Parecía que en tal caso la memoria emotiva de Stanislavski no podría ser utilizada. Entonces, el actor que hacía de Stanley soltó una sugerencia estupenda:

-Eso no importa. Ella puede intentar acordarse de algo que la haya hecho muy feliz... y listo... Después se hace la transferencia... digo yo... Vale la pena probar.

El director aceptó la propuesta, hicieron el ejercicio y a continuación la escena, que salió maravillosa. Todos estaban contentos, felices, excitados, y preguntaron a la joven cómo lo había conseguido, qué había hecho para tener esa expresión tan sensual, tan feliz, tan atractiva. Ella dijo la verdad:

-Mirad, mientras hablábamos de sexo y de lo maravilloso que era Stanley en la cama, recordé una tarde llena de sol, en la que comí tres helados seguidos debajo de un cocotero en la

playa de Itapoá...

Estos casos de *transferencia* extrema no son raros. En realidad es absolutamente inevitable un grado mayor o menor de *transfe-re riáa:* una persona recuerda la emoción que sintió en determinadas circunstancias, relativas a ella y sólo a ella, y que son absolutamente singulares; está claro que, al ser transferidas al personaje, cambian un poco. Yo nunca he matado a nadie, pero he tenido ganas de hacerlo: intento recordar ese momento y hago la transferencia a Hamlet cuando mata a su tío. La transferencia es inevitable, pero no creo que se deba ir tan lejos como en el caso que cuenta Robert Lewis, sobre un famoso actor que hacía llorar al público cuando, en medio de una escena patética, sacaba un revólver, apuntaba a su cabeza, y, con el dedo en el gatillo, hablaba de la inutilidad de su vida como si fuese a dar el disparo final. El actor emocionaba al público y a sí mismo; los espectadores lloraban cuando lo veían llorar, sollozaban cuando oían su voz sollozante.

Cuando Lewis le preguntó cómo lograba tamaño impacto, tanta emoción desbordante, aquella

tremenda conmoción entre el público y en sí mismo, el actor respondió:

-Memoria emotiva. ¿No has leído a Stanislavski? Pues ahí está todo.

—Ah, sí... -dijo Lewis-. Alguna vez tuviste el impulso de matarte' has usado la memoria emotiva y listo... ¿Ha sido así?

"■¿Impulso de matarme? Me gusta mucho la vida. No es nada d^ eso.

^-¿Entonces?

"-Mira: cuando me acerco el revólver a la cabeza, tengo que íisar en algo triste, amenazador, terrible. Bien, eso es lo que §°- ¿No te has dado cuenta de que, cuando apunto el revólver, lr° hacia arriba? Ése es el secreto: me acuerdo de cuando era ore y vivía en una casa sin calefacción ni luz eléctrica, y siem-

pre que me duchaba lo hacía con agua fría. Apunto el revólver a mi cabeza, miro hacia arriba, hacia la ducha, pienso en el agua fría que cae sobre mi cuerpo... ¡Ah, cómo sufro! ¡Mis ojos se llenan de lágrimas!

-<¿

/

## v *Racionalizando la emoción*

Un ejercicio intenso de memoria emotiva, o cualquier ejercicio de emoción en general, es muy peligroso si no se hace, posteriormente, una *racionalización* de lo ocurrido. El actor descubre cosas importantes cuando se aventura a sentir emociones en determinadas circunstancias. Hay casos extremos. Una actriz famosa se dejaba llevar de tal modo por la emoción en el papel de Blanche Dubois, que acabó siendo internada en un hospital para enfermos mentales. Eso no quiere decir que debamos rehuir los ejercicios de emoción; por el contrario, deben hacerse, pero con el objetivo de comprender la experiencia y no sólo sentirla.

Hay que saber por qué una persona se emociona, cuál es la naturaleza de esa emoción, cuáles son sus causas,

y no sólo cómo lo hace.

El *porqué es* fundamental, pues para nosotros la experiencia es importante; pero aún más importante es el *significado de* la experiencia. Queremos conocer los fenómenos, pero queremos sobre todo conocer las leyes que los rigen. Para eso sirve el arte: no sólo para mostrar cómo es el mundo, sino también para mostrar por qué es así y cómo puede transformarse. Espero que nadie esté satisfecho con el mundo tal cual es: por eso, ha de querer transformarlo.

La racionalización de la emoción no se produce una vez que esta desaparece; es inmanente a la propia emoción. Razón y emoción son indisolubles. Existe una simultaneidad entre sentir Y pensar.

114

115

Doy como ejemplo algo que me pasó a mí. Sentí una de las emociones más fuertes de tni vida cuando murió mi padre. Durante el velatorio, el entierro y el funeral, aunque estaba auténtica y

profundamente emocionado, nunca dejé de ver y analizar las cosas exlañas que ocurren en rituales como la misa, el entierro y el velatorio. Me acuerdo de cómo disponían las flores en el ataúd y dek manera fría y objetiva en que el hombre explicaba la necesifed de ponerlas para que el ataúd quedase más bonito. Me acuerdo de la fisonomía de cada una de las personas que nos dabanel pésame, cada cual reflejando su mayor o menor amistad con nosotros, con nuestra familia; me acuerdo de la expresión deltostro cansado del cura, tal vez porque ese día era el cuarto o qiinto entierro en el que participaba.

Me acuerdo de t»do porque analicé todo en el momento mismo en que ocurría, sin que por ello me emocionase menos. Era mi padre, y porcl siempre sentí una gran ternura.

Doy como ejempb algo que me pasó a mí, pero eso ocurre o puede ocurrirle a toio el mundo. Tal vez les ocurra con más frecuencia a los escritores, puesto que analizan todo por vocación. El ejemplo de Dostoíevski es extraordinario. En *El idiota,* el autor describe con perfección y riqueza de

pormenores los ataques de epilepsia del protagonista. Dostoievski era epiléptico y lograba mantener, durantesus ataques, una lucidez y una objetividad suficientes como para recordar sus emociones y sensaciones, y ser capaz de describirlas y utilizarlas en sus novelas.

En este caso, el tutor describe sus emociones después de haberlas sentido, pro el caso de Proust es aún más extraordinario, más fantástico rao obstante real: mientras agonizaba, le dictaba a su secretarían largo capítulo sobre la muerte de un escritor: ¡él mismo! Y tenía la objetividad suficiente para decirle a la secretaria en qué pajinas debía entrar ese capítulo, en qué nove-

la, y qué alteraciones debería hacer en las nuevas ediciones¯cuando realmente se estaba muriendo, corregía la muerte ficticia que había descrito anteriormente. Y cuando acabó de describir la agonía del escritor, murió.

No nos interesa si hay aquí verdadera simultaneidad o una rapidísima intermitencia razón-emoción. Lo importante es señalar el error y

corregir a los actores, para quienes todo consiste en emocionarse. Cuando un actor se muestra incapaz de sentir, durante los ensayos, una verdadera emoción, es una pena, y no se trata de un verdadero actor. Pero el actor que se descontrola, que se pierde en la acción del personaje, no comete un error menor.

Muchas veces el descontrol es falso y se trata de puro exhibicionismo. Cierto actor se hizo famoso por la violencia con la que representaba el papel de Ótelo, de una forma terriblemente emocionante y peligrosa... para la actriz que representaba a Desdémona. Cuando se sentía poseído por el personaje, varias veces intentó estrangular a Desdémona en serio. Más de una vez tuvieron que bajar el telón. Las personas se impresionaban con el tremendo poder de emoción de ese actor. En mi opinión, creo que deberían denunciarlo al Sindicato de Actores o a la policía.

Esto debe quedar claro: la emoción *en sí,* desordenada y caótica, no vale nada. Lo importante en la emoción es su significado. No podemos hablar de emoción sin razón o, a la inversa, de

razón sin emoción: una es el caos; la otra, matemática pura.

116

117

***En busca del tiemp perdi***

***ti***

He hablado de Proust y conviene desarrollar otro concepto proustiano que nos resultó muy útil en esa época y tiene que ver con el teatro empático de Stanislavski: el concepto de *búsqueda del tiempo perdido*. Para Proust, sólo reconquistamos el tiempo perdido (perdido, al vivirlo) a través de la memoria. Dice que, mientras vivimos, no somos capaces de sentir plena y profundamente una experiencia porque no podemos dirigirla, dejándola así sujeta a mil y una circunstancias imponderables. Nuestra subjetividad está sometida a la objetividad de la realidad. Si amamos a una mujer, tantos son los accidentes del amor que no podemos disfrutarlo y vivirlo profundamente, hasta que, en busca del tiempo perdido, lo reencontramos en nuestra memoria. En la realidad objetiva, el amor está mezclado con cosas menos esenciales: un autobús que se retrasa, un encuentro dificultoso, la falta de dinero, la incomprensión, etc. Pero cuando reconquistamos, a través de la memoria, el episodio vivido, podemos purificar ese amor quitándole todo lo que no le era esencial y así reconquistar el tiempo perdido y vivirlo -¿o revivirlo?, *¿o* tenerlo como vivencia?- en la memoria.[1]

Según Proust, esto sucede no con respecto a un amor

pasado sino a toda la experiencia vivida. Uno de sus personajes, Swann,

En este aspecto, Proust se acerca a Maeterlinck, que consideraba a las personas contemplativas, recordando el pasado, un buen material para el teatro. No c°niparto esta opinión. Prefiero a Shakespeare, que pensaba exactamente lo con-rano. Los argumentos de Maeterlinck son buena teoría, ¡pero las piezas de Shakespeare llenan los teatros! (Ai. *del A.)*

piensa que está locamente enamorado de su amante, sufre todos los horrores de la incomprensión amorosa, hasta que pasado mucho tiempo se separan. Años después, cuando se encuentra con su ex amante, se queda conmovido. Intenta recordar todo lo que les había ocurrido, *ordena* la experiencia vivida, visualiza de nuevo subjetivamente todos los hechos ocurridos y concluye: «¿Cómo pude soportarla durante tantos años? ¡Ni siquiera era

mi tipo!».

Proust propone una total libertad subjetiva para ordenar los hechos pasados, las experiencias

vividas, despojadas precisamente de aquello que podríamos llamar vida. El *re-vivir,* el tener *vivencias,* después el *vivir.* En este sentido, Proust tiene mucho que ver con el teatro de Stanislavski que, en cierto modo, también es «memoria»: memoria re-vivida, hecha vivencia.

Hay mucho de Proust en Stanislavski y viceversa. El actor debe tener, durante los ensayos, todo el tiempo necesario, haciendo ejercicios (especialmente los de memoria emotiva), para reconquistar el *tiempo perdido,* ordenar subjetivamente la experiencia viva, es decir, la de la escena y la de los otros personajes y sus conflictos, que en el teatro deben mostrarse como actuales —¡aconteciendo aquí y ahora, frente a los espectadores!- y no como remembranzas del pasado.

En el Teatro de Arena, trabajé con un actor de imaginación tan rica que incluso imaginaba cómo debían ser los otros personajes y se relacionaba con ellos tal como los veía; no se relacionaba con los otros actores tal como allí se presentaban. Esa hipertrofia de la subjetividad era visible y

notable en los actores salidos del Actor's Studio. Todos pensaban tanto, imaginaban tantas cosas para cada frase, para cada «buenCs días, ¿cómo estás?», para cada palabra que decían, que su interpretación era extraordinariamente lenta y llena de acciones y actividades laterales y

secundarias. Ningún actor respondía a una pregunta sin antes acariciarse el cuerpo, rascarse la cabeza, respirar hondo, silbar, torcer el cuello, mirar de reojo, fruncir el ceño; sólo después de eso se permitía responder.

Ese tipo de interpretación sobrecargada de intenciones llegaba incluso al extremo de cambiar el estilo de la pieza que, de realista que era, se volvía expresionista: el tiempo real era el tiempo subjetivo del personaje y no el tiempo objetivo de la interrelación de personajes. Chéjov, en muchos montajes basados en sus textos, sufre con esto cuando los directores no se dan cuenta de que en él cuando un personaje recuerda, lo importante no es sólo la cosa recordada, sino el hecho de recordarla aquí y ahora, frente a este o a aquel otro personaje. El teatro es siempre aquí y ahora, aun cuando el

personaje comienza diciendo: «¿Te acuerdas...?».

Al comprender esto, comprendemos al mismo tiempo que la creación del actor debe ser, fundamentalmente, la creación de interrelaciones con los demás actores (personajes). Al comienzo de nuestro trabajo con Stanislavski, creábamos lagunas de emoción, profundas lagunas emocionales, pero la empatia, la ligazón emocional personaje-espectador, es necesariamente dinámica. Un exceso de proustianismo y de subjetividad puede llevar a la ruptura de las relaciones entre los personajes y a la creación de lagunas de emoción aisladas. Tenemos que crear, por el contrario, ríos en movimiento dinámico, en lugar de la mera exhibición de la emoción. El teatro es conflicto, lucha, movimiento, transformación, y no simple exhibición de estados del alma. Es verbo y no simple adjetivo.

A partir de esa constatación, comenzamos a dar más valor al conflicto como fuente de teatralidad: la emoción dialéctica, como la llamábamos entonces. Y comprobamos que la emoción éctica es la forma de *emitirlo* que se podría llamar *subonda*.

120

121

Me explico: los seres humanos son capaces de *emitir* muchos más mensajes de los que tienen conciencia de estar emitiendo. Y son capaces de recibir muchos más mensajes de los que suponen que están recibiendo. Por ello, la comunicación entre dos seres humanos puede darse en dos niveles: consciente o inconsciente, es decir, en onda o en subonda, que es toda la comunicación que se procesa sin pasar por la conciencia.

Con frecuencia un actor representa el mismo papel de la misma manera en dos espectáculos consecutivos, y puede ocurrir que, en uno de ellos, los espectadores se dejen arrastrar totalmente por la empatia y en el otro no. No obstante, el actor tiene la impresión de que ha interpretado las dos veces exactamente de la misma forma.

¿Por qué sucede eso? Porque en el segundo

caso la subonda del actor transmitía mensajes que nada tenían que ver con las que transmitía en onda, es decir, conscientemente. Podía estar declamando las angustias del personaje y pensando en lo que haría después del espectáculo...

Lo que hace que los mensajes en onda y en subonda sean absolutamente idénticos es la concentración del actor. Éste nunca debe permitir una mecanización que lo lleve a hacer cosas siempre iguales mientras piensa en otra cosa. El acto de representar (actuar, interpretar) debe significar la completa entrega del actor a su tarea.

**..ll i" - » *** . ,
'1 , *i - II* .' ■

## *Estructura dialéctica de la interpretación*

Debo explicar ahora cada uno de los elementos de una interpretación dialéctica, tal como la practicábamos en el Teatro de Arena de Sao Paulo.

*La voluntad* !ÍM;U

El concepto fundamental, para el actor, no es el ser del personaje sino el *querer*. No se debe preguntar quién es, sino qué quiere. La primera pregunta puede conducir a la formación de lagunas de emoción, mientras que la segunda es esencialmente dinámica, dialéctica, conflictiva y, por tanto, teatral. Pero la voluntad elegida por el actor no puede ser arbitraria; ha de ser más bien, necesariamente, la concreción de una idea, la traducción, en términos volitivos -¡yo quiero!- de esa idea o tesis. La voluntad no es la idea, es la concreción de la idea. No basta con querer ser *feliz* en abstracto: hace falta crear algo que nos haga felices. No basta con querer *poder y gloria* en general; hay que querer matar concretamente al rey Duncan en circunstancias muy concretas y objetivas. Por tanto: idea = voluntad concreta (en circunstancias determinadas).

Ejercer una voluntad significa desear alguna cosa, la cual

eberá necesariamente ser concreta. Si el actor (o

actriz) entra

escena con deseos abstractos de felicidad, amor, poder, etc.,

no 'e servirá de nada; por el contrario, él (o ella) tendrá que

er hacer objetivamente el amor con tal (o cual) en circuns-





tandas concretas, para entonces ser feliz y amar. La concreción la objetividad de la meta hacen que la voluntad sea teatral. Sin embargo, esa meta y esa voluntad, aun siendo concretas, deben también poseer un significado trascendente. No basta con que Macbeth desee matar a Duncan y heredar su corona. La lucha entre Macbeth y todos sus adversarios no se reduce a luchas psicológicas entre individuos que disputan el poder. Hay una idea superior que está en discusión en toda la obra y que los personajes concretan en sus

voluntades. Duncan significa la legalidad feudal, Macbeth significa el advenimiento de la burguesía naciente: el derecho del *yo puedo* contra el derecho de la cuna. Uno tiene el derecho por nacimiento, el otro tiene el maquiavélico derecho por su propio valor, el que Maquiavelo llamaba *virtú.* La idea central de esta obra es la lucha entre la burguesía y el feudalismo, y las voluntades de los personajes concretan esta idea central. La elección de la voluntad, por tanto, repito, no es

arbitraria.

De la idea central de la obra se deducen las ideas centrales de cada personaje. En este caso, la idea central del personaje Lady Macbeth, por ejemplo, es la afirmación de la *virtú* individual (burguesía) contra los derechos de linaje. La idea central del personaje debe responder al objetivo principal de Stanislavski: idea y voluntad son una y la misma cosa, la primera bajo la forma abstracta; la segunda bajo una apariencia concreta.

Una vez elegida, la idea central de la obra debe ser absolutamente respetada, para que todas las voluntades crezcan dentro de una estructura rígida de ideas. Esta estructura de ideas es el esqueleto. Por ello, hay que establecer cuál es la idea central de la obra y a partir de ahí deducir las ideas centrales de

cada personaje, de modo que esas ideas centrales se enfrenten en un todo armónico y conflictivo (idea central = tesis y antítesis).

bservar la identidad idea = voluntad como creadora de ' 'n debemos tener en cuenta que no todas las ideas son i s O mejor dicho: son teatrales todas las ideas *en situación,*
v n o en su expresión abstracta.;'"^ «^: > >¡v *

aluntad = tesis

noluntad = antítesis

Dominante

Dominante*

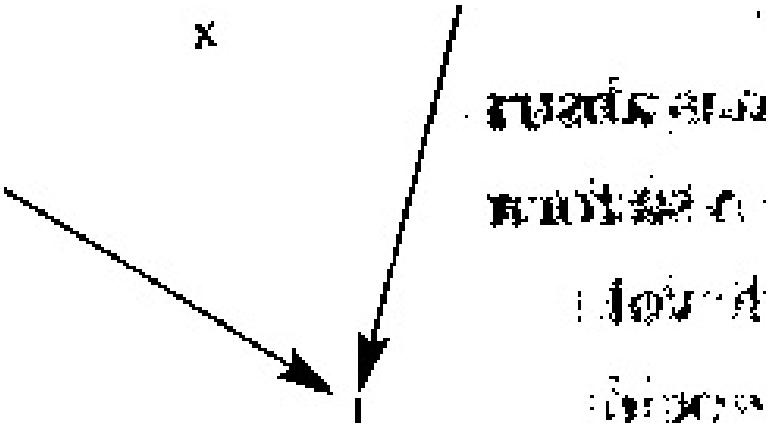
Protagonista

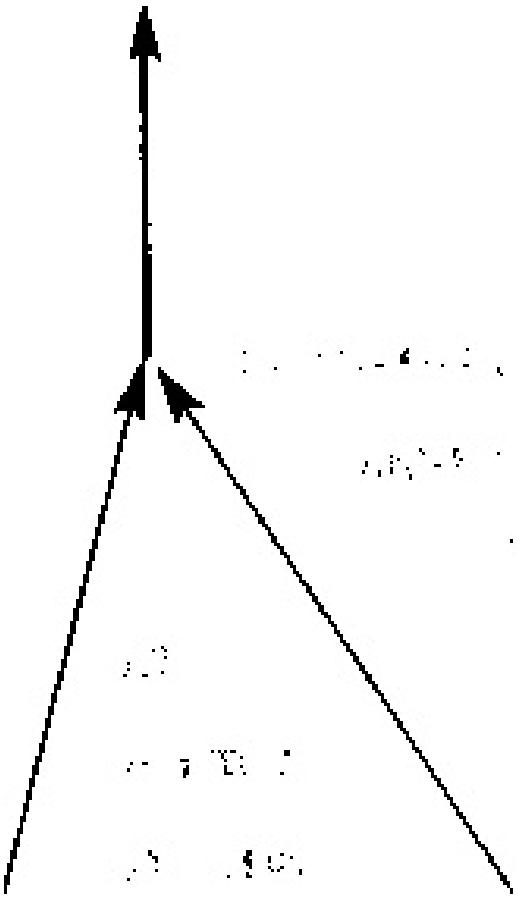
x Antagonista

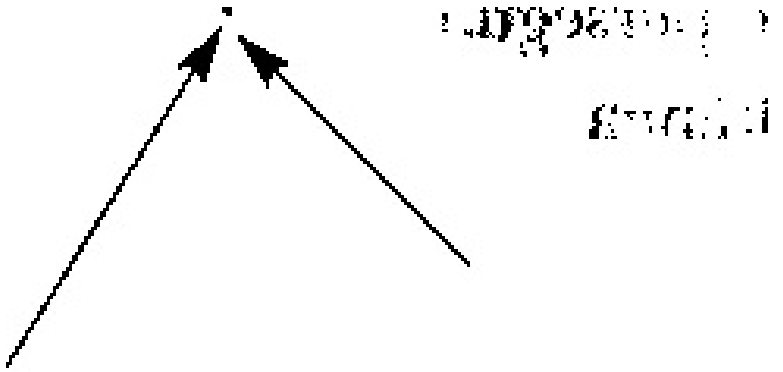
**Dominante**

Dominante -l!,5;. .,

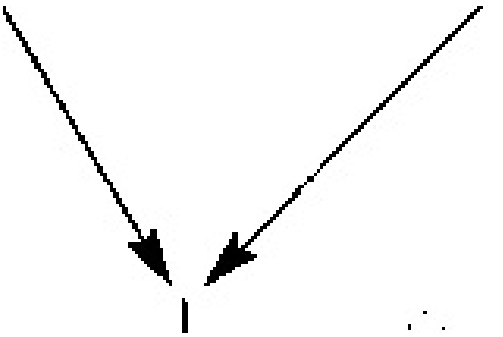
variación cualitativa


x





voluntad = tesis x noluntad = antítesis



acción dramática:

conflicto,

voluntad = tesis variación cuantitativa

x antítesis =

noluntad

í» noluntad = antít«S»*4í! Voluntad =

tesis

figura 1 .*yfr* ,-,·; aiilíí:'

a idea de que 2 más 2 es igual a 4, por ejemplo, puede

no ser °cionante. Pero si adoptamos esa misma idea en situación, es Clr> en su concreción dentro de circunstancias específicas, si la

a ucimos en términos de voluntad, podremos llegar a la emo-





ción. Si se tratase de un niño que desespera intentando aprender las primeras nociones de aritmética, la idea de que 2 más 2 es igual a 4 puede ser emocionante, como cuando Einstein, con intensa voluntad en circunstancias específicas, descubre maravillado que $E = me^2$ es la fórmula de la transformación de la materia en energía, coronando *concretamente* toda una investigación

científica *abstracta.*

En resumen: toda idea, por más abstracta que

sea, puede ser teatral siempre que se presente en su forma concreta, en circunstancias específicas en términos de voluntad. Entonces se establecerá la relación idea-voluntad-emoción-forma teatral; es decir, la idea abstracta, transformada en voluntad concreta en determinadas circunstancias, provocará en el actor la emoción que, por sí misma, llegará a descubrir la forma teatral adecuada válida y

eficaz para el espectador.

El problema del estilo y otras cuestiones surgen después. Esto debe quedar bien claro: la esencia de la teatralidad es el conflicto de voluntades. Estas voluntades deben ser subjetivas y objetivas al mismo tiempo. Deben perseguir metas que sean también subjetivas y objetivas, simultáneamente. Veamos dos ejemplos: en el boxeo se da un conflicto de voluntades; los dos antagonistas saben perfectamente lo que quieren, saben cómo conseguirlo y luchan por eso. No obstante, la lucha propia del boxeo no es necesariamente teatral. También un diálogo de Platón presenta personajes que ejercen con

intensidad sus voluntades: pretenden convencer unos a otros de sus propias opiniones. Existe aquí también un conflicto de voluntades. Pero tampoco aquí hay teatro. Ni el boxeo ni el diálogo de Platón son teatro. ¿Por qué? Porque el conflicto en el primer caso es exclusivamente objetivo, y en el segundo exclusivamente subjetivo. Sin embargo, tanto el uno como el otro pueden volverse teatrales. Por ejemplo: el lu-



chador quiere vencer para probarle algo a alguien: en este caso, lo que importa no son los golpes objetivos, sino su significado. Lo que importa es lo que trasciende a la lucha propiamente dicha. En el segundo caso, recuerdo aquel diálogo en el que los discípulos intentan convencer a Sócrates de que huya y no acepte el castigo, la muerte. Si vencen los argumentos de los discípulos Sócrates no morirá. Si se imponen las razones de Sócrates, deberá tomar el veneno y aceptar la muerte. En este diálogo, tan filosófico, tan subjetivo, reside no obstante un hecho objetivo importante y central: la vida de Sócrates.

Así pues, tanto el boxeo como una discusión filosófica pueden volverse *teatrales*.

**Ji.. ■ . . ..: .- . ■**

*Noluntad* ¡^t,.

Ninguna emoción es pura ni idéntica a sí misma de manera permanente. Lo que se observa en la realidad es lo contrario: queremos y no queremos, amamos y no amamos, tenemos valor y no lo tenemos. Para que el actor viva de verdad en escena, es necesario que descubra la noluntad de cada una de sus voluntades. En algunos casos, esto es obvio. Hamlet desea todo el tiempo vengar la muerte de su padre y, al mismo tiempo, no quiere matar a su üo, quiere ser y no quiere ser, la voluntad y la noluntad revelándose concreta y visiblemente al espectador. Lo mismo ocurre con Bruto, que quiere matar a Julio César pero lucha interiormente con su noluntad, el amor que siente por él. Macbeth quie-e ser re y> pero vacila en asesinar a su huésped.

En otros casos, la noluntad no es tan evidente:

Lady Macbeth Parece tener una sola motivación, sin conflicto interior; lo ttusrno sucede con Casio cuando pretende convencer a Bruto, o



con Yago en relación con Ótelo. Sea cual fuere el grado de evidencia de la noluntad, sin embargo, debe existir siempre, ser analizada por el actor en ensayos especiales, para que éste pueda vivir el personaje, profundizarlo y realizarlo, y no sólo ilustrarlo. Eso es importante para cualquier personaje, hasta para poder interpretar a un ángel medieval: hay que estudiar y sentir su noluntad, su hostilidad para con Dios. Cuanto más pueda un actor desarrollar la noluntad, más enérgicamente aparecerá la voluntad. Pensad, por ejemplo, en Romeo y Julieta: no es posible encontrar a dos personajes que se amen más, que se quieran más, que en apariencia tengan menos noluntad: son pura voluntad, puro amor. Aun así, analizad la fuente de teatralidad de sus escenas y veréis que existe siempre un conflicto; conflicto de ellos con los otros, de ellos consigo mismos, de uno con el otro. Fijaos, por ejemplo, en la escena del ruiseñor y la alondra: ella quiere que él se quede, que se amen una vez más; él teme por su vida, quiere marcharse; ella vence; él quiere quedarse; ahora ella ya no quiere. ¡Qué caprichosa la niña, Dios mío!

Insisto: si un actor va a representar el papel de Romeo, está claro que debe amar a su Julieta, no digo lo contrario, pero debe igualmente buscar y sentir su noluntad: Julieta, por más amorosa y bella que sea, no deja de ser, alguna que otra vez, un poco pesada, una niña irritante y autoritaria. Lo mismo debe pensar Julieta de su Romeo. Y porque tiene también tales noluntades, deben ser las voluntades aún más fuertes y el amor brotar con mayor energía y violencia entre esos dos seres humanos de carne y hueso, de voluntades y noluntades.

El actor que usa sólo la voluntad acaba teniendo, en escena, cara de tonto. Permanece igual a sí mismo todo el tiempo. Ama, ama, ama, ama, ama... La gente mira y ahí está esa expresión amorosa; cinco minutos después, la misma expresión; segundo

cto, siempre igual. ¿Quién tiene interés en mirarlo? El conflicto nterno de voluntad y noluntad crea la dinámica, crea la teatralidad de la interpretación, y el actor nunca estará igual a sí mismo, oorque estará en permanente movimiento, para mejor o para peor, aunque no cambie la calidad.

No se trata de buscar una voluntad contradictoria dentro del personaje. Es mucho más que eso. Por ejemplo: no se trata de contraponer la voluntad que

Yago tiene de persuadir a Ótelo de matar a Desdémona al miedo que él siente a que se descubra su plan. No, no es eso. Hay que buscar todo el amor por Ótelo que existe en Yago: su odio también es amor. La misma emoción es dialéctica, no son dos emociones contrapuestas. Lo que no impide que, además de la emoción-odio (odio contra amor), coexisten otras: miedo, etc. Pero si también existe el miedo, esa misma emoción-miedo, esa voluntad de no hacer, debe ser dialéctica: así, existirá también el valor, la voluntad de hacer como noluntad. En términos gráficos vectoriales, tendríamos algo parecido a la figura 2 (p. 132).

Es importante que los actores trabajen siempre sus personajes en términos de voluntad y noluntad: este conflicto hará que el actor esté siempre vivo, dinámico en escena, siempre en movimiento interior; si no hay noluntad, el actor permanecerá siempre idéntico a sí mismo, siempre estático, no teatral.

^*a voluntad dominante* ¡ s -*j* >

conflicto interior entre voluntad y noluntad, resulta siem-

e, externamente, una dominante, que es la voluntad que se

1 íesta en conflicto con los otros personajes. Por más que los

ores tengan que buscar todas las voluntades y noluntades en

128

129

sus personajes, deberán siempre sintetizarlas en la voluntad dominante, que está formada por el conflicto de todas esas voluntades. Cuando el actor desarrolla, en grado extremo, las voluntades interiores y no las exterioriza objetivamente, corre el riesgo de subjetivizar demasiado su personaje, volviéndolo irreal. Cuando el actor se complace en mostrar la vida interior de su personaje, olvidándose de la realidad objetiva, cuando el conflicto entre la voluntad y la noluntad comienza a ser para él más importante que el conflicto entre un personaje y otro (es decir, dominante de uno contra dominante del otro), acaba interpretando una

autopsia del personaje y no un personaje vivo, real, presente.

Es realmente importante que el actor tenga tiempo para ensayar cada una de sus voluntades y noluntades aisladamente, a fin de comprenderlas y sentirlas mejor, como un pintor que primero elige los colores aislados para después mezclarlos en el lienzo. Las voluntades (y las ideas a las que responden, así como las emociones que generan) son los colores del actor; él debe ser capaz de conocerlas, gozarlas para después usarlas. Por ello hacíamos tantos ejercicios de *motivación aislada, noluntad, pausa artificial, pensamiento contrario, árcunstancias opuestas,* etc., todos compartiendo el objetivo de proceder a ese análisis. Pero debemos tener siempre presente que en cada momento hay una dominante que se impone, aunque se trate de un personaje de Chéjov, impresionista, hecho de mil pequeñas voluntades y noluntades. Sin fortalecer la dominante, se hace imposible estructurar el espectáculo. Por más que se vuelquen hacia dentro, los personajes viven hacia fuera. Por eso,

la *interrelación* es fundamental.

La dominante de cada personaje, en las diferentes visiones de una misma pieza, en las diferentes concepciones de diferentes directores, dependerá naturalmente de la idea central que se

establezca para cada versión de esa pieza; pero todas las demás deas posibles podrán estar igualmente contenidas, como voluntades complementarias, dentro del personaje.

Un ejemplo esclarecerá el asunto: ¿de qué trata la pieza *Hamlet?* ·De un problema psicológico familiar o de un golpe de estado? ¿Cuál es la idea central?

Ernest Jones escribió un libro sobre Hamlet en el que analiza la incapacidad de éste para decidirse a matar al rey Claudio. Según él, hay una identificación entre Hamlet y Edipo. Hamlet, en su subconsciente, quería matar a su padre y casarse con su madre. Otro hombre, no obstante, es quien realiza esas dos acciones. Hamlet se identifica con ese hombre, el rey Claudio. Cuando descubre que

Claudio es el asesino de su padre, quiere vengarse, quiere matarlo. Pero ¿cómo hacerlo? Eso equivaldría a un suicidio. El deber filial de vengar la muerte de su padre se debate contra el miedo a matar a un hombre con el que se ha identificado subconscientemente. Y Hamlet posterga la ejecución cada vez que tiene oportunidad de ajusticiarlo. Ya al final de la tragedia, sin embargo, cuando descubre que la espada con la que Laertes lo ha herido estaba envenenada y que morirá fatalmente, se decide a matar a Claudio, y lo hace sin vacilar, en ese mismo instante, como si pensase: «Ya estoy muerto, de modo que voy a destruirme completamente en este hombre, mi otro yo».

Pero Hamlet también puede ser analizado desde el punto de vista del país y no de la familia, eligiendo como idea central el golpe de estado planeado por Fortimbrás.

Las dos ideas centrales (y hay una infinidad de otras posibles) s°n completamente diferentes. La que se elija determinará

s ideas centrales de cada personaje y también cuáles serán las ominantes, las voluntades haciendo a su vez que todas las demás

eas y voluntades posibles aparezcan como noluntades. El amor





de Hamlet por su madre puede perfectamente aparecer en una versión *golpe de estado* de la obra, así como el odio del pueblo a sus opresores (entre ellos Claudio) puede aparecer en una versión psicoanalítica. Es importante determinar, a partir de la idea central elegida, cuáles son las dominantes, relegando a un segundo plano todas las otras posibilidades, y no hacer una ensalada de ideas, voluntades y emociones.

*Variación cualitativa-variación cuantitativa*

Es la propia acción dramática, el movimiento de

los conflictos interiores y exteriores. Un conflicto es teatral si está en movimiento: por ello, el actor debe distanciarse voluntaria y emocio-nalmente todo lo posible del punto de llegada; debe hacer la preparación en contra de lo que le va a suceder, para que la distancia a recorrer sea máxima, así como el movimiento. Para que Yago tenga finalmente el valor de mentir a Ótelo, es necesario que al principio la dominante sea el miedo, pues de éste nacerá el valor que se fortalecerá: la noluntad (valor) se convertirá en dominante. Este cambio, esta variación cuantitativa (cada vez más valor, cada vez menos miedo) se vuelve cualitativa (antes era el miedo, ahora es el valor).

Éste era, de manera sucinta, el esquema que utilicé con nuestros actores del Teatro de Arena de Sao Paulo, con sus elementos básicos: Idea Central de la pieza que determina la Idea Central del personaje, traducido éste en términos de voluntad que se resolvía dialécticamente (voluntad y noluntad); del conflicto de voluntades nacía la acción (variación cuantitativa y cualitativa). Éste era, digamos, el núcleo del personaje, su *motor*.

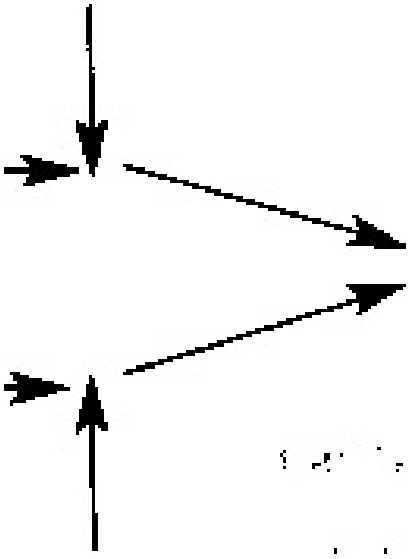
La explicación de los ejercicios, especialmente los de *calentamiento emocional,* y los ensayos con y sin texto completan la comprensión del método que utilizábamos. Por otro lado, nuestro método *rector,* que comenzó a utilizarse a partir del montaje de *Arena conta Zumbí {Arena cuenta a Zumbí)* y que se caracterizaba principalmente por la socialización de los personajes (todos los actores interpretaban a todos los personajes, aboliéndose así la propiedad privada de los personajes por parte de los actores), está explicado en los ejercicios de «Máscaras y rituales» y en la secuencia de «La mancha». Los capítulos restantes, sobre todo los de «Calentamientos», sirven indiferentemente para cualquier método o estilo de interpretación.

*Buenos Aires, mayo de 1974, y, más tarde, Río de Janeiro, 1998*

Miedo

Amor

Yago valor i 3Í *it* „ - , ^, .. ;,



***t-, . <***

. ffP minant C:,j! !T,„ , , »>

**Rgura2**

Odio

..;:...-.» -fc.ip VtfA.Uí.'l !»,:.¡'i;-
í<>ír íSJ&íO

# *Capítulo 3*

## *El arsenal del Teatro del Oprimido*

***n***

## *Introducción:*

### Üh nuevo sistema de ejercicios y juegos del Teatro del Oprimido

í . ■ En la poética del Teatro del Oprimido, se utilizan muchas palabras que pueden, en otras circunstancias, tener otros significados y que tienen aquí, en un sentido preciso, una connotación particular. Palabras como *ritual, máscara, opresión,* etc., serán explicadas, pues, siempre que sea necesario.

En este libro, utilizo la palabra *ejercicio* para designar todo movimiento físico, muscular, respiratorio, motor, vocal, que ayude al que lo hace a conocer mejor y reconocer su cuerpo, sus músculos, sus nervios, sus estructuras musculares, sus relaciones con los demás cuerpos, la gravedad, objetos, espacios, dimensiones, volúmenes, distancias, pesos, velocidad y las relaciones

entre esas fuerzas diferentes.

Los ejercicios apuntan a un mejor conocimiento del cuerpo, sus mecanismos, sus atrofias, sus hipertrofias, su capacidad de recuperación, reestructuración, reorganización. El ejercicio es una *reflexión física* sobre uno mismo. Un monólogo, una introversión.

Los juegos, en cambio, tratan de la expresividad de los cuerpos como emisores y receptores de mensajes. Los juegos son un diálogo, exigen un interlocutor, son *extraversión.*

En realidad, los juegos y ejercicios que aquí describo son ante todo *juego-ejercicios,* habiendo mucho de ejercicio en los juegos y viceversa. La diferencia es, por tanto, didáctica.

Este arsenal se ha elegido en función de los objetivos del Teatro del Oprimido. Son ejercicios y juegos de teatro y pueden -¡y creo que deben!- utilizarlos todos los que practican teatro,



profesionales o aficionados, participen del método de este Teatro o no. En general, una parte se ha adaptado a nuestras necesidades (a partir de los juegos infantiles, por ejemplo), y la otra se inventó durante

nuestra práctica a través de mas de cuarenta años de actividad profesional.

## *Las dos unidades*

Partimos del principio de que el ser humano es una unidad, un todo indivisible. Los científicos han demostrado que la estructura física y la psíquica están totalmente ligadas. El trabajo de Stanislavski sobre las acciones físicas apunta también en ese sentido; ideas, emociones y sensaciones están indisolublemente entrelazadas. Un movimiento corporal es un pensamiento. Un pensamiento también se expresa corporalmente. Es fácil comprenderlo observando los casos más evidentes: la idea de comer puede provocar la salivación, la idea de hacer el amor puede provocar una erección, el amor puede provocar una sonrisa, la rabia puede provocar el endurecimiento de las facciones, etc. Esto se hará menos evidente cuando se trate de una manera particular de andar, de sentarse, de comer, de beber, de hablar. Por tanto, todas las ideas, todas las imágenes mentales, todas las emociones se revelan físicamente.

Esa es la primera unidad, la de las estructuras física y psíquica. La segunda es la de los cinco sentidos. No existen por separado, están todos ligados entre sí. Las actividades corporales son actividades del cuerpo

entero. Respiramos con todo el cuerpo: con los brazos, con las piernas, los pies, etc., si bien les pulmones y el aparato respiratorio tienen una importancia prioritaria en el proceso. Cantamos con todo el cuerpo, no sólo con las cuerdas voca-

les. Hacemos el amor con el cuerpo en su conjunto, no sólo con los órganos genitales.

El ajedrez es un juego muy intelectual, cerebral; no obstante, los buenosjugadores se implican también físicamente en una partida; saben que el cuerpo entero piensa, no sólo su cerebro.

## *Las cinco categorías de juegos y ejercicios*

En los capítulos que siguen, he dividido los ejercicios y los juegos en cinco categorías diferentes. En la batalla del cuerpo contra el mundo, los sentidos sufren, y comenzamos a sentir muy poco lo que tocamos, a escuchar muy poco lo que oímos, a ver muy poco lo que miramos. Escuchamos, sentimos y vemos según nuestra especialidad. Los cuerpos se adaptan al trabajo que deben realizar. Esta adaptación, a su vez, lleva a la atrofia y a la hipertrofia. Para que el cuerpo sea capaz de emitir y recibir todos los mensajes posibles, es preciso que recupere su armonía. Con ese objetivo he elegido ejercicios y juegos centrados en la des-

especialización.

En la primera categoría, intentamos disminuir la distancia entre sentir y tocar; en la segunda, entre escuchar y oír; en la tercera, tendemos a desarrollar los diferentes sentidos al mismo tiempo; en la cuarta, intentamos ver todo lo que miramos. Finalmente, los sentidos tienen también una memoria, y vamos a trabajar para despertarla: es la quinta categoría.

Nadie debe hacer el esfuerzo de entregarse o dar continuidad a un ejercicio si tiene algún tipo de impedimento físico, como un problema de columna, por ejemplo. En el Teatro del Oprimido nadie está obligado a hacer nada que no quiera. Y cada uno debe saber lo que quiere y lo que puede hacer.





## m *Sentir todo lo que se toca*

**;»-t;vi. .;.·■-.■■■· ■.■■··' ■ · ·■ ■**

La muerte endurece el cuerpo, comenzando por las

articulaciones. Chaplin, el mayor de los mimos, el payaso, el bailarín, ya no podía flexionar las rodillas hacia el final de su vida.

Así, son buenos todos los ejercicios que dividen el cuerpo en sus partes, sus músculos, y todos aquellos en los que se adquiere control cerebral sobre cada músculo y cada parte, tarso, metatar-so y dedo, cabeza, tórax, pelvis, piernas, brazos, mejilla izquierda y derecha, etc.

Es importante que los actores no comiencen por ejercicios violentos o difíciles. Aconsejo incluso que, antes de iniciar una sesión, los actores *se desperecen de pie,* es decir, que hagan los movimientos propios del desperezarse en la cama al despertar, sólo que de pie.

- ' ' £

## *Primera serie: ejercicios generales*

### *1. La cruz y el círculo*

Comienzo por el ejercicio teóricamente más fácil de hacer pero que, debido a las mecanizaciones

psicológicas y físicas, se vuelve de difícil ejecución en la práctica. Como no hay necesidad de preparación, los no actores se entregan sin miedo; y si se les advierte que es casi imposible realizarlo bien, no tendrán miedo a conseguirlo y se sentirán libres para intentarlo.

Se pide que hagan un círculo con la mano derecha, grande o pequeño, como puedan: es fácil, y todo el mundo lo hace. Se



pide después que hagan una cruz con la mano izquierda: es aún más fácil y todos lo logran. Se pide entonces que hagan las dos cosas al mismo tiempo. Es casi imposible. En un grupo de unas treinta personas, a veces una lo logra. Difícilmente dos, y tres es un récord. También servirá cualquier figura diferente para cada mano, además del círculo y la cruz.

Variante Se pide que hagan un círculo con el pie derecho, durante un minuto. Que olviden el pie y sigan haciendo el círculo. Después, que escriban sus nombres en el aire, con la mano derecha. Es casi imposible. El pie tiende a seguir a la mano y a escribir el mismo nombre también. Para facilitar el

ejercicio, se intenta hacer un círculo con el pie izquierdo y escribir con la mano derecha. Es más fácil, y algunas personas a veces lo consiguen.

*2. Hipnotismo colombiano*

Un actor pone la mano a pocos centímetros de la cara del otro; éste, como hipnotizado, debe mantener la cara siempre a la misma distancia de la mano del hipnotizador, los dedos y el pelo, el mentón y la muñeca. El líder inicia una serie de movimientos con las manos, rectos y circulares, hacia arriba y hacia abajo, hacia los lados, haciendo que el compañero ejecute con el cuerpo todas las estructuras musculares posibles, con el fin de equilibrarse y mantener la misma distancia entre la cara y la mano. La mano hipnotizadora puede cambiar para hacer, por ejemplo, que el actor hipnotizado se vea obligado a pasar entre las piernas del hipnotizador. Las manos del hipnotizador no deben hacer nunca movimientos muy rápidos, que no puedan seguirse. El hipnotizador debe ayudar a su compañero a adoptar todas las posiciones ridiculas, grotescas, no usuales: son precisa-

mente éstas las que ayudan al actor a activar estructuras musculares poco usadas y a sentir mejor las más usuales. El actor utilizará ciertos músculos olvidados de su cuerpo. Al cabo de unos minutos, se

intercambian los papeles de hipnotizador e hipnotizado. Pasados unos minutos más, los dos actores se hipnotizan mutuamente: ambos tienden la mano derecha, y cada uno obedece a la mano del otro.

'·: Variante

Hipnosis con las dos manos. El mismo ejercicio. Esta vez el actor dirige a dos de sus compañeros, a cada uno con una mano diferente. El líder no debe detener el movimiento de una mano ni de la otra. Este ejercicio le sirve a él también. Puede cruzar sus manos, obligar a un compañero a pasar por debajo del otro (sin tocarse). Cada cuerpo debe buscar su propio equilibrio, sin apoyarse en el otro. El líder no puede hacer movimientos muy bruscos; no es un enemigo, sino un aliado, aun cuando intente siempre desequilibrar a sus compañeros. Después, se cambia de líder, de manera que cada uno de los tres actores pueda experimentar la función de hipnotizador. Al cabo de unos minutos, los tres actores, en triángulo, se hipnotizan unos a otros, tendiendo, a su derecha, su mano derecha, y obedeciendo a la mano derecha del otro, que se aproxima por la izquierda.

Variante * ! -■"■:■<·■

Hipnotismo con las manos y los pies. Como los anteriores, pero con cuatro actores, uno para cada pie

y cada mano del líder. Éste puede hacer cualquier movimiento, incluso bailar, cruzar los brazos, dar vueltas con el cuerpo por el suelo, saltar, etc., pero siempre en cámara lenta. Los actores que siguen los pies deben fijar su atención sólo en el dedo gordo.

142

143

Variante Con cualquier parte del cuerpo. En esta variante, un actor va al centro y comienza a mover todo el cuerpo, mirando siempre en una sola dirección; los otros hacen un círculo a su alrededor. Un primer voluntario se acerca y se deja hipnotizar por una parte del cuerpo del líder (el actor en el centro); a continuación, debe seguir todos los movimientos de esa parte del cuerpo, oreja, nariz, espaldas, nalgas, no importa cuál. Un segundo actor se acerca y hace lo mismo, pudiendo elegir cualquier parte del cuerpo de uno o de otro de los que ya están en escena. El tercer actor elige una parte del cuerpo de los que están en el medio, hasta que todos los actores se dejen hipnotizar por los cuerpos de los otros. Entonces, el primer actor puede dar una o más vueltas con su cuerpo, lentamente, porque sus movimientos adquirirán

bastante relieve cuando los repita el grupo, dada su distancia en relación con el centro del círculo. A continuación, si el espacio es suficientemente grande, puede indicarse que todos se alejen de (o se acerquen a) la parte del cuerpo que los está hipnotizando.

*3. La menor superficie* ? · ;.- ?

Cada actor estudia todas las posturas que permitan a su cuerpo tocar lo menos posible el suelo, usando todas las variaciones posibles. Los pies y las manos, un pie y una mano sobre el rostro, la caja torácica, espaldas, nalgas. Es necesario que, en un momento u otro, toda la superficie del cuerpo toque el suelo. El paso de una postura a otra debe hacerse muy lentamente, con el fin de estimular todos los músculos que intervienen en la transición y permitir que el actor se observe. El actor debe sentir la fuerza de la gravedad que lo arrastra hacia el suelo, sentir que se trata de una lucha entre su fuerza muscular y la gravedad, mediada por el peso de su cuerpo.

Los movimientos que hacemos cada día acaban mecanizando nuestros cuerpos; en este caso tratamos de desmecanizarlos, desestructurarlos, desmontarlos. Al cabo de unos minutos, se pide a los actores que formen parejas. Cada uno debe tocar el cuerpo del otro en la menor superficie posible y tocar el suelo también lo

menos posible. Cada uno debe equilibrar al otro. Los dos cuerpos deben moverse lentamente, sin interrupción, intentando descubrir cada vez una nueva posición, una nueva figura que ha de modificarse continuamente.

Después, se pide a los actores que formen grupos de cuatro, tal vez de ocho, tal vez un único grupo que los incluya a todos. Si se puede, es mucho mejor trabajar sobre el césped o sobre una superficie blanda. En este ejercicio, como en todos los demás ejercicios físicos de comunicación muscular, está absolutamente prohibido hablar; la comunicación en este caso es sólo muscular o visual, nunca verbal. Hablar, aun en voz baja, obliga a los actores a prestar atención a las palabras y no a las imágenes ni a los contactos. No hace falta realizar proezas, ser heroico, ni intentar ser mejor que los demás, nada de riesgos. Dentro de lo que cabe, habrá que hacer lo que sea posible hacer, sin obligar a nadie a nada, sin forzar.

### *4. Empujarse* . ,;-;..-i.-i:.,. ^-■.'·..■,'»'■>'-,■,■■:■■■'■

Este es un ejercicio muy importante, sobre todo porque muestra físicamente lo que debe ser la acción mayéutica[1] del actor durante una sesión de Teatro Foro. Se trata de utilizar todas nuestras

[1] *Mayéutica:* proceso socrático que consiste en ayudar a una persona a exponer conscientemente concepciones latentes en su mente a través de preguntas y sin que el filósofo ofrezca ni imponga conceptos preexistentes. En este sentido, el Teatro del Oprimido es mayéutico, porque a través de preguntas se produce e aprendizaje entre los espectadores y los actores. *(N. del A.)*





fuerzas y, aun así, no lograr vencer. Debe practicarse en parejas que tengan más o menos el mismo peso y la misma fuerza. Como en una sesión de Teatro Foro, los actores deben utilizar todos sus conocimientos, pero no agobiar a los espect-actores, sino estimularlos a que inventen, creen, descubran.

Los actores, en pareja, uno frente al otro, se sujetan por los hombros. Hay que imaginarse una línea en el suelo. Comienzan a empujarse con todas sus fuerzas, y cuando uno siente que su adversario es más débil, disminuye su propio esfuerzo para no traspasar la línea, para no ser el vencedor. Si el otro aumenta su fuerza, el primero hará lo mismo, y los dos utilizarán juntos toda la fuerza de que sean capaces.

A continuación se hace lo mismo con dos actores, espalda contra espalda. Después, culo contra culo.

Luego, baile de espaldas: dos actores se ponen de espaldas y bailan sin música. Hace falta que cada uno intente comprender al otro, las intenciones de sus movimientos.

Columpio. Frente afrente, sentados en el suelo. Los actores se sujetan por los brazos. Con las manos solamente resultaría más difícil. Se sostienen con los pies firmemente apoyados en el suelo, muy cerca, pero no uno contra otro. A continuación, uno sube y otro baja; cuando el segundo comienza a subir, el primero baja, como en un verdadero columpio.

Pueden formarse también grupos de cuatro, en los que cada uno a su turno sube mientras los otros retroceden. Y, finalmente, a una señal del director, suben los cuatro de una vez.

*5. Dominguillo* '.

Se pide al grupo que forme un círculo, todos de pie mirando al centro. Después, que se inclinen en dirección al centro sin doblar la cintura, encorvarse ni levantar los talones, como la

Torre de Pisa. A continuación, que se inclinen hacia fuera. Que hagan lo mismo hacia la izquierda, hacia la derecha, siempre sin doblar la cintura ni levantar los pies. Que dibujen un círculo en el espacio con sus cuerpos, que se inclinen hacia delante, hacia la izquierda, hacia atrás, hacia la derecha, hacia el centro; luego lo mismo pero al contrario, centro, derecha, atrás, izquierda delante, y así varias veces.

Un voluntario va al centro, cierra los ojos y hace lo mismo, sólo que esta vez se deja caer; todos los demás deben sostenerlo con las manos, permitiéndole inclinarse hasta muy cerca del suelo. A continuación deben volver a situarlo nuevamente en el centro, pero él caerá en otra dirección, siendo sujetado siempre por tres compañeros, por lo menos. Al final, los compañeros pueden ayudar al protagonista con las manos a girar en círculo, en vez de llevarlo de nuevo hacia el centro.

Variante Dos personas solamente y una tercera en el medio que se deje caer hacia delante y hacia atrás, siendo sostenida por los dos compañeros.

*6. El círculo de nudos*

Como preparación, se hace la rueda elástica. Los actores se dan las manos, formando una rueda. Después se alejan hasta que ya no llegan a tocarse, salvo con los dedos, aunque sus cuerpos siguen alejándose lo más posible. Después de cierto tiempo, hacen lo opuesto y se juntan en el centro, ocupando el menor espacio posible.

Esa rueda puede combinarse con un ejercicio de voz. Los actores emiten sonidos que expresan su deseo de tocarse alejándose y después el deseo de alejarse mientras se están tocando.

147

Se rehace el círculo, todos cogidos de la mano; no se debe cambiar la manera de cogerse de la mano durante todo el ejercicio. Uno de los actores comienza a andar, tirando de los demás (siempre lentamente, sin brusquedad) y pasando por encima y por debajo de las manos de los compañeros que tiene delante, como para hacer un nudo; a continuación, un segundo actor hace lo mismo, formando otro nudo, después otro, y otros dos o tres, al mismo tiempo, por encima y por debajo, hasta que todos hagan todos los nudos posibles y que nadie pueda ya moverse. Muy lentamente, sin

violencia, en silencio, intentarán volver a la posición original.

Variante '' ■"··■■

Se hace lo mismo con los ojos cerrados. En este caso, es* necesario hacer todo muy lentamente, para evitar choques.

Variante Una línea, en vez de un círculo: es la variante llamada *bramante.*

Variante

Los actores se juntan en un bloque, levantan los brazos, todos
juntos, se dan las manos, y cada uno aprieta las manos de otros
dos; a continuación, se separan e intentan formar un círculo sin
soltar en ningún momento las manos ni cambiar sus manos de
posición al coger las de los demás. , ,

7. *El círculo griego: el actor como sujeto*

Un actor, en el centro, comienza un movimiento,

y todos los demás a su alrededor deben ayudar para que'lo haga. Ejemplo: él levanta un pie, alguien le coloca su propia rodilla bajo el pie para que suba. El protagonista hace lo que quiere y los demás lo

ayudan a levantarse, girar, estirarse, subir, escalar, etc. El protagonista debe moverse lentamente, para permitir que los demás tengan tiempo de descubrir sus intenciones con sólo mirarlo. Para descubrirlas mejor, los actores deben tocar cualquier parte del cuerpo del protagonista y traducir los mensajes musculares. No se debe manipular al protagonista: a él le toca decidir sus propios movimientos. Si es posible, pueden formarse dos o más grupos simultáneos; en ese caso, los protagonistas pueden cambiar de grupo pero no los grupos de protagonista: los protagonistas son siempre los sujetos. El ejercicio termina cuando el protagonista vuelve suavemente al suelo. Una vez, en Italia, dije «Alto», y los actores dejaron caer al protagonista. Eso nunca debe suceder.

*8. El actor objeto* >.:■:/■

Hay dos maneras de comenzar este ejercicio:

1. El protagonista sube a una mesa y se deja caer de espaldas sobre ocho actores dispuestos en dos filas de cuatro, frente a frente, con los brazos extendidos, sujetando, con las manos bien abiertas, el antebrazo del compañero que está delante, dispuestos a sostener el peso, sin olvidar de quitarse antes pulseras, relojes, anillos, etc.
2. El actor corre, se arroja en los brazos de los ocho actores. Antes de saltar, grita; al oír el grito, los actores extienden sus brazos y se sujetan frente a frente, formando una red.

En los dos casos, el actor se queda echado sobre cuatro pares de brazos que lo sujetan. En ese momento, un actor sujeta sus brazos y otro sus pies; lanzan al protagonista al aire tres veces, con los brazos extendidos; con el protagonista vuelto hacia el suelo (es peligroso estar con el estómago hacia arriba), los otros °cho actores lo impulsan hacia arriba, se arrodillan y lo reciben abajo. Después de eso, lo tumban en el suelo y todos, al mismo

tiempo, comienzan a hacerle un masaje uniforme, con las dos manos, hacia la derecha y hacia la izquierda, de tal manera que todo el cuerpo del protagonista sea tocado con la misma intensidad (ni cariño ni agresión). A continuación, lo colocan de espaldas y repiten el mismo masaje. El actor que está junto a su cabeza, lo masajea en las orejas, la nariz, el cuello, el pelo. El que está a sus pies, los pies. Durante el ejercicio, los actores deben emitir un sonido uniforme como el masaje.

*9. Levantar a alguien de una silla*

Un actor se sienta en una silla, otros intentan sujetar su cuerpo contra ella, haciendo uso de todas sus fuerzas, y él intenta levantarse. En determinado momento, el director grita «¡Alto!» y todos, al mismo tiempo, invierten el movimiento y lo lanzan al aire.

Variante Lo mismo con un brazo apretado contra una mesa: al soltarlo, tiende a levantarse solo.

*10. Equilibrio del cuerpo con objetos*

Se coge un objeto cualquiera, un lápiz, una pelota, una silla, un libro, una mesa, una cartera, un pedazo de papel, un sello postal, un cartel, un teléfono, cualquier cosa. Se buscan todas las posiciones y estructuras corporales en las que se pueda equilibrar ese objeto, usando todas las relaciones posibles entre el cuerpo y el objeto: cerca del cuerpo, a distancia, encima o debajo. Lo importante es estudiar la relación cuerpo-objeto-gravedad.

Se pueden usar las manos, pero sólo lo indispensable. Después de unos minutos, el director dará la señal para que los actores cambien de objetos sin usar las manos; unos minutos más, nuevo cambio; luego, el director pide que los actores recuperen

sus objetos iniciales y cada uno busca el suyo, dando el objeto
que lleva consigo al actor que tiene el suyo, hasta que el último
actor haya recuperado su objeto. Siempre con el cuerpo en
cámara lenta, los actores vuelven a poner los objetos en sus luga
res originales. ¿ -.- v u ■>

**· ··■· ■ 'ni' "■:> ■ . i.;,**
**;■.'■**

*11. El globo como prolongación del cuerpo*

El director lanza dos, tres, muchos globos a los actores, que deben mantenerlos en alto, tocándolos con cualquier parte de sus cuerpos, como si éstos formasen parte de los globos que están tocando; deben llenarse de aire e intentar flotar como si fuesen globos.

*12. Carrera de sillas* v ;.,.<' ■·...■'.<■

En fila, cinco o más actores suben cada uno a una silla. La primera silla de la fila se deja vacía.

Cada actor pasa a la silla que está delante y deja vacía la última. Entonces, con las manos, pasan la última silla, la que está vacía, al primer lugar y avanzan una vez más otra silla, dando nuevamente un paso hacia delante y repitiendo todo el proceso... y así sucesivamente, poniendo toda la fila en movimiento.

*13. Ritmo con sillas* ■ ·

Cinco actores, cada uno con una silla, deben crear una imagen con estay su propio cuerpo. El líder numerará las imágenes: 1, 2, 3, 4, 5. A continuación dirá un número o una secuencia de números, rítmicamente, y los participantes deberán adoptar la posición correspondiente a ese número. *¡*;-¡-*s*. i. /.-.·

Variante El mismo ejercicio sin sillas. Los actores usarán solamente sus



propios cuerpos. En la versión *Hamlet,* los actores deberán for
mar imágenes de escenas de los personajes de esa

(o de cual
quier otra) obra, ti

*14. Baile de sillas*

Es un juego de niños muy conocido. Un círculo formado por sillas vueltas hacia fuera, teniendo siempre una menos que el número de participantes. Los actores cantan y bailan una música conocida, andando alrededor de las sillas. Cuando el director grita «¡alto!», todos deberán sentarse. El que queda de pie abandona el juego, y se retira una silla. El juego prosigue hasta que el último jugador se siente en la última silla.

*15. Movimiento premeditado '*

Los actores se mueven con premeditación, separando claramente el momento en el que se premedita y el movimiento del momento en el que se ejecuta, como si no pudiesen ser simultáneos. Esos movimientos deben hacerse en todas las direcciones, en todos los niveles, sobre mesas, sillas, en el suelo, escaleras, de manera ordenada o desordenada, caótica, de pie, tumbados,

inclinados, a cuatro patas, pero siempre de una forma premeditada y dividida: pienso lo que voy a hacer y después lo hago. Lo importante es reflexionar sobre el propio cuerpo, los músculos, las estructuras musculares. Así, todos los movimientos serán planeados.

*16. Dificultad en relación con los cuerpos y los objetos* " .■.;■... <<■■..

Estamos acostumbrados a hacer movimientos mecanizados
inconscientemente. No obstante, todo podría cambiar si se pro
dujese una mínima alteración con nuestros cuerpos o con los
objetos. Si, por ejemplo, un actor tiene una mano en la espalda,

¿cómo podrá poner la mesa? Si tiene sólo un ojo (el otro tapado) o una pierna (la otra atada); si no puede ir hacia delante o sólo puede ir hacia atrás o andar hacia los lados; si sus dedos están entumecidos, ¿cómo podrá vestirse o acariciar a alguien? Todas las transformaciones físicas provocan el aumento inmediato de la sensibilidad.

1. *Dividir el movimiento* -·> ■:: ■·¡¡ „„ :>fr' ■■'■■. *i.*-> ■■ i.;/'.-i .··■,'.,:'.',·.··,:, Se divide en partes un movimiento continuo (andar, por ejemplo) : primero una pierna, pausa; después el brazo, pausa; la otra pierna, pausa... y así sucesivamente.
2. *No coordinación de movimientos coordinados* ~ ,'■ La coordinación de movimientos endurece los músculos y determina la máscara física. En este ejercicio, el actor estudia sus movimientos y deja de coordinarlos: los brazos separados de las piernas al andar; una pierna con un ritmo diferente del de la otra; una mano gesticulando lo contrario de la otra; la mano no coordinada con la boca que se abre para recibir los alimentos; el dedo que se levanta antes de que se abra la boca para pronunciar un discurso; los brazos haciendo el movimiento de equilibrar las piernas que se cruzan, pero no al mismo tiempo, etc. Primero se puede realizar una acción cualquiera y después repetirla con los movimientos no coordinados. ...-,,.....,
3. *Círculo máximo y círculo mínimo* <
   Los actores se dan las manos en círculo e

intentan hacer que
ocupe el mayor espacio posible, después el
menor, el mayor, el
menor... .....

..* * - ; ■ ■ .... . ·' .... ',. . .■ ,
';.»!:>'·■:; , - · ■, ■■··>'·,■' v .l' 'i ■>

152

153

*Segunda serie: las caminatas*

Entre todas nuestras mecanizaciones, la manera de andar es tal vez la más frecuente. Es verdad que tenemos nuestra manera individual de andar, muy particular en cada uno de nosotros, siempre igual, es decir, mecanizada. Pero también es verdad que adaptamos nuestra manera de andar al lugar donde estamos caminando. El metro de París, por ejemplo, con sus largos pasillos, hace que aceleremos nuestros pasos. Ciertas calles, por el contrario, nos obligan a andar muy despacio. Yo,

como todo el mundo, ando de una manera completamente diferente en Ipanema o en el Quartier Latín de París, en el Soho de Londres, en las calles céntricas de Sao Paulo o en Ouagadougou.

Cambiar nuestra manera de andar nos hace activar ciertas estructuras musculares poco utilizadas y nos vuelve más conscientes de nuestro propio cuerpo y sus potencialidades.

A continuación, algunos cambios posibles, planteados como
ejercicios. [1] »■■■ ■■;<·■■.'.<<>

*1. Carrera en cámara lenta*

Gana el último en llegar. Una vez iniciada la carrera, los actores no podrán interrumpir sus movimientos, que deberán ejecutarse lo más lentamente posible. Cada *corredor* deberá estirar lo máximo que pueda las piernas a cada paso. El pie que adelante a la otra pierna debe pasar siempre por encima de la altura de la rodilla. Hace falta que el actor, al avanzar, estire bien su cuerpo,

porque con ese movimiento el pie romperá el equilibrio y, a cada centímetro que camine, se organizará una nueva estructura muscular, instintivamente, activando cierto* músculos dormidos. Cuando el pie llegue al suelo, debe oírse el ruido. Inmediatamente se levantará el otro pie. Este ejercicio, que

exige un gran equilibrio, estimula todos los músculos del cuerpo. Otra regla: los dos pies jamás podrán estar al mismo tiempo en el suelo. En cuanto el pie derecho se haya apoyado, el pie izquierdo debe subir, y viceversa. Siempre un solo pie en el suelo.

*2. El ángulo recto* ■■■■ ¡ ■-■' *·- ;- ■■■'· · ⁱ ''! · ■

Los actores se sientan en el suelo, con los brazos estirados paralelos a su superficie y las piernas también estiradas. Comienzan a caminar con las nalgas, a la derecha y después a la izquierda, como si fuesen los pies. El tamaño de cada paso debe ser el mayor posible, pero no es necesario caminar rápidamente, pues no se trata de una carrera.

Después de recorrer cierta distancia, todos deben retroceder, caminando sobre sus propios pasos, siempre con las nalgas. Las piernas y los brazos deben estar siempre estirados hacia delante, en ángulo recto. Es preciso mantener la espalda bien recta, formando un ángulo de noventa grados con los brazos y las piernas.

*3. El cangrejo*

Las dos manos y los dos pies en el suelo. Se trata de andar como
los cangrejos, hacia la izquierda y hacia la derecha. Nunca hacia
delante ni hacia atrás. ?> ■·■ >

*4. Piernas cruzadas*

De pie, lado a lado, dos actores se sujetan por la cintura, apretándose fuertemente, y cruzan las piernas, la derecha de uno con la izquierda del otro, levantándolas para que no toquen el suelo. Después empiezan a andar teniendo en cuenta que cada uno debe considerar el cuerpo del otro como su propia pierna. Atención, la idea es andar y no

saltar. La pierna (el actor) no

154

155

ayuda, es el otro quien debe hacer **todo el esfuerzo para que ella,** es decir, su compañero, avance.

*5. El mono*

Caminar hacia delante con las manos siempre tocando el suelo, con la cabeza trazando una línea horizontal con respecto al suelo, como los monos, que se desplazan armoniosamente. Saltar obstáculos, armoniosamente.

*6. Andar a cuatro patas*

El actor anda a cuatro patas, hacia delante y hacia atrás.

*7. Paso de camello*

Pie derecho con mano derecha. Pie izquierdo con mano izquierda. El camello avanza primero el lado izquierdo, después el lado derecho.

*8. Paso de elefante*

Como el ejercicio anterior, sólo que al contrario: pie derecho con mano izquierda, pie izquierdo con mano derecha. Es así como anda el elefante.

*9. Paso de canguro*

El actor se agacha y se coge los tobillos con **las manos. Anda** hacia delante, saltando como un canguro.

*10. Inclinados unos sobre otros*

Dos actores, lado a lado, acercan sus hombros (el hombro

«

izquierdo de uno contra el hombro derecho del otro) e intentan caminar así inclinados, cada cual poniendo los pies lo más lejos posible del otro.

<· Vanante

Lo mismo con dos **actores,** formando **una unidad,** de **cada** lado (cuatro en total).

«^

Variante Dos actores de espaldas; cuatro actores **de espaldas, equilibrándose** en sus cuellos.

*11. Carrera de sacos*

Los pies juntos o dentro de un saco. Saltando **primero hacia** delante, después hacia atrás, después de lado.

*12. Carretilla*

Como hacen los niños: un actor en el suelo se apoya sobre las manos y el otro lo sujeta por los pies. Uno camina con las manos y el otro lo sigue, como quien conduce una carretilla.

*13. «Como gustéis»*

Intentando modificar la forma habitual de andar, **incluso el** ritmo, y variando muchas veces durante el ejercicio.

*Tercera serie: masajes*

El término *masaje* no es el más adecuado para designar esta serie de ejercicios. La mejor descripción sería: un diálogo persuasivo entre los dedos de un compañero y el cuerpo de otro. Este diálogo debe establecerse sin violencia ni tampoco cosquillas; ni agresión, ni cariño. Buscamos, sobre todo, localizar las tensiones musculares. Es un diálogo, un intento de calmar, de relajar los agarrotamientos, las rigideces musculares a través de movimien-

156

157

Variante (italiana) Todos tumbados en el suelo, con las cabezas alineadas. La primera persona de la fila comienza a rodar

sobre los cuerpos de sus compañeros hasta llegar al otro lado. En cuanto se retira, continúa rodando la segunda persona, después la tercera, y así sucesivamente.

Variante (Edam) Todos tumbados de espaldas, uno al lado del otro, como la primera vez, con las cabezas en direcciones opuestas. Esta vez, se deja un pequeño espacio entre cada uno de los actores. Viene el primero y se acuesta sobre los tres primeros actores acostados, en el sentido perpendicular, es decir, formando un ángulo recto con ellos. El director da la señal y todos los que están acostados comienzan a rodar en el mismo sentido (como una alfombra voladora). El que está encima de esta alfombra *es movido* en la misma dirección. Una segunda persona lo sigue, y así sucesivamente.

*5. Masaje de espalda*

Dos actores, espalda contra espalda. Cada uno intenta masajear al otro con su propia espalda.

*6. El demonio **

Una buena manera de liberar las tensiones. El actor salta de un
pie al otro, haciendo, con los brazos, movimientos parecidos a
los que hacemos para secarnos el agua del cuerpo, o para exorci
zar al demonio (en los países donde los demonios existen,
claro...). "·c"¿ *

*Cuarta serie: juegos de integración*

*1. Nadie con nadie (estilo Quebec)*

En parejas, con una persona que queda siempre fuera. Esa persona, el líder, indicará en voz alta las partes del cuerpo con las que los participantes deberán tocarse; por ejemplo, *cabeza con cabeza; pie derecho con codo izquierdo* (el pie de una persona debe tocar el codo de la otra, y viceversa, al mismo tiempo, si fuese posible); *oreja izquierda en el ombligo,* etc. Los contactos corporales son acumulativos y no se deshacen hasta que se haga imposible obedecer las nuevas instrucciones. Los actores pueden hacer los contactos sentados, de

pie, tumbados, etc. Cuando resulte imposible continuar, el líder dirá *nadie con nadie,* y todos buscarán nuevas parejas; y un nuevo líder (el que quede sin compañero) deberá dar continuidad al juego.

*2. El oso de Poitiers*

Se elige un participante para que sea el oso de Poitiers (ciudad francesa donde se practica este juego). Da la espalda a los demás, que son los leñadores. Éstos deben representar con mímica la acción de trabajar. El oso, al lanzar un fuerte rugido, hace que los leñadores caigan al suelo o se queden inmóviles incluso de pie, sin hacer el menor movimiento, totalmente paralizados. El oso se acercará a cada uno de ellos, rugirá cuanto quiera, podrá tocarlos, hacerles cosquillas, empujarlos, todo lo que pueda para lograr que se muevan, se rían, obligándolos a mostrar que están vivos. Si eso ocurre, el leñador se transformará en oso también, y los dos osos harán lo mismo con los otros leñadores, que seguirán intentando no moverse. Luego tres, cuatro osos, etc.

Este ejercicio-juego es muy curioso, porque produce el efecto Vacíamente contrario al que sería su objetivo. El principio es: si

160

161

el leñador adormece sus sentidos, si consigue no sentir nada, no ver ni oír nada, si se finge muerto, el oso no lo atacará, porque los osos no devoran a los muertos. La instrucción «no sentir nada» provoca exactamente la reacción opuesta, y todos los sentidos agudizan su actividad. Se siente más, se escucha mejor, se ve lo que no se veía, se huele lo que no se olía: sólo queda fuera el gusto. ¡El miedo nos hace hipersensibles!

*3. Unos sentados en las piernas de los otros* , :

Un actor se sienta en una silla, con las piernas bien juntas. Aferra la cintura de otro actor, que se sienta sobre sus rodillas y sujeta, a la vez, la cintura de un tercero, y así sucesivamente, hasta que todos estén sentados, unos sobre las rodillas de los otros, y el último en la silla. Comienzan a decir juntos «izquierda, derecha» y a mover el pie derecho y el pie izquierdo,

con ritmo. Se quita la silla y nadie cae, porque están todos sentados, los unos aferrados a los otros. El primero de la fila debe intentar encajarse con el último formando, así, un círculo de personas sentadas, todas en movimiento. En este momento, podrán soltar la cintura de los compañeros, porque ya no tendrán necesidad de agarrarse a nadie: todos estarán cómodamente sentados y equilibrados.

Variante Se pueden formar tres filas de personas sobre tres sillas para facilitar el encajamiento. O cuatro. En este caso, la primera persona de una fila intentará encajar con la última persona de la fila de delante, más próxima.

Variante ·

Puede hacerse un ejercicio similar en círculo, con los actores de pie. El círculo debe ser bastante regular, con las rodillas bien jun-

tas. Se cuenta hasta tres y todos, muy despacio, **se sientan sobre** las rodillas del compañero de atrás, sin sillas.

*4. Corre calles o Pídola* *.

Es un juego infantil que todos conocen. Un actor apoya

sus manos en las rodillas. Su compañero salta con las piernas abiertas por encima de su espalda y se detiene, también con las manos apoyadas en las rodillas; otro corre y salta igualmente sobre él, y así sucesivamente. Este juego puede hacerse con varias personas: una sucesión de espaldas equivalentes a obstáculos que deben sortearse.

## *5. Juego de Brueghel (fuego del ajo)*

Un juego que tiene cuatro siglos de antigüedad. Figura en el cuadro *Juegos de niños,* de Brueghel. Lo aprendí en Portugal. Un actor (llamado «la madre») se apoya en una pared. Otros cinco actores se ponen enfrente, en fila, uno detrás del otro, y cada uno pone la cabeza entre las piernas del que tiene delante, formando la figura de un caballo de diez patas. «La madre» pone la cabeza del que está más cerca en su regazo. El juego comienza cuando los demás actores, uno tras otro, toman cierta distancia y se abalanzan sobre el caballo de cinco cuerpos, intentando llegar lo más cerca posible de la madre y quedándose donde ha caído (en el lomo del caballo o en el suelo). Cuando cinco actores ya han saltado, la madre comienza a balancear el cuerpo del caballo para que los de arriba caigan del animal. Existen muchas variantes del juego del ajo. En Portugal, por lo general, cada corredor salta gritando *«lá vai alho!»* (¡ahí va el ajo!). Se pueden formar también dos equipos, y

gana aquel que pueda conservar el mayor número de saltadores encima del caballo. (Nota: este juego es un poco violento y





no se **recomienda salvo en casos** de **total** seguridad, en locales apropiados.)

*6. Un, dos, tres, al escondite inglés (en francés: «un, deux, trois, soleil»)* Juego también muy conocido. Una persona frente a la pared, sin mirar a los otros. Éstos, que están a cierta distancia, se acercan. La persona que esté en la pared canta lento o rápido y a continuación se vuelve hacia quienes se acercan. En ese momento, todos deben quedarse inmóviles, y quien es sorprendido andando debe volver al punto de partida. El que toca a la persona que está junto a la pared es el vencedor del juego. (Forma parte de los juegos de salón, pero sirve para unificar al grupo...)

*7. Las mil patas o el ciempiés* " ' *· ■ ·

Todos sentados, con las piernas abiertas, unos detrás de otros. El director cuenta «un, dos, tres, ya», todos se vuelven al mismo tiempo y montan sobre los hombros del amigo que cae hacia delante apoyando sus manos en el suelo. La fila parece entonces tener mil patas. A continuación, esas mil patas deben caminar. Para facilitar el ejercicio, se debe comenzar sólo con tres participantes, después cuatro, evitando grupos muy numerosos, lo que haría el juego más difícil y peligroso.

*8. Baile con manzana*

Dos compañeros bailan con una manzana sostenida entre las frentes de ambos y deben evitar que caiga.

*9. Papel pegado* * '■ i

Una persona en el centro. Las otras la tocan o se tocan entre sí, pero con una hoja de papel entre las partes que se tocan. La per-

sona del centro comienza a moverse y todo el grupo debe moverse también, pero el papel debe permanecer en su sitio, sin caerse. La parte del cuerpo que toca el otro cuerpo puede ser la cabeza, el hombro, el cuello, las nalgas, no importa cuál. El ejercicio puede hacerse también sólo por parejas. ,,.,,,

*10. La espada de madera parisiense*

Dos grupos, frente a frente, con un líder delante de cada uno de ellos. Actúan como si empuñasen una espada de madera. Cada uno puede dar seis golpes diferentes:

-fingiendo que va a cortar la garganta de sus adversarios (el golpe ha de ser a la altura de la garganta del adversario, que debe agacharse con rapidez, al mismo tiempo que todos los de su equipo);

-intentando alcanzar sus pies, mientras el adversario y su equipo tienen que saltar todos al mismo tiempo;

-una estocada a la izquierda; todos deben

esquivarlo saltando hacia la derecha;

-una estocada a la derecha; todos deben saltar hacia la izquierda;

-una estocada justo en medio del grupo; la mitad del equipo debe esquivarlo hacia un lado y la otra mitad hacia el otro;

-avance del líder con su espada; el grupo adversario debe saltar hacia atrás.

El juego comienza cuando el director indica quién golpeará primero, quién golpeará después, y así sucesivamente. Los líderes son neutrales, y no deben ser alcanzados por los golpes, dirigidos sólo al grupo. El director debe cambiar los líderes varias veces, y a continuación determinar que cada líder dé dos golpes seguidos, a los que deben reaccionar los adversarios. Después deben dar tres golpes seguidos; finalmente, los dos líderes deben

golpearse mutuamente, sin orden preestablecida, y sus respectivos equipos deben reaccionar a cada golpe.

*11. Fútbol americano*

Todos los actores se apoyan en una pared, menos uno, que queda aparte, frente al grupo. El director inicia el juego, y todos deben cruzar la sala y llegar a la pared opuesta. El actor que está aparte intenta agarrar a cualquiera de los demás actores. A continuación, cualquiera de los dos, tanto él como su prisionero, ahora transformado en apresador, deben capturar a otro. De esa forma, cuatro actores deberán capturar a otros cuatro, después a ocho, después a dieciséis, etc. Sólo se puede apresar a un jugador cada vez.

Variante Lo mismo, con la diferencia de que el actor que está fuera puede coger a los otros simplemente rozándolos y se permite que capture a varios compañeros al mismo tiempo. Esta variante es menos violenta.

Variante Igual a la anterior, sólo que el actor que está aparte tiene las manos atadas. Es la más difícil.

*12. Los tres duelos irlandeses*

Primer duelo: frente a frente, dos actores separan sus rodillas y se comportan como si estuviesen sentados en el aire; protegen cada rodilla con una de las manos, pero están obligados a cambiar de manos con frecuencia; cuando lo hacen, se vuelven vulnerables, dejando las rodillas al descubierto, y el objetivo del compañero de enfrente debe ser tocárselas sin que el adversario llegue a rozar las suyas.

Segundo duelo: los dos actores, frente a frente, deben hacer equilibrios sobre un solo pie, pero pueden cambiar el punto de apoyo con frecuencia: con el pie el que está en el aire deben tocar el que usa el oponente para mantenerse erguido: la idea es tocar al adversario y evitar que él lo haga. ¡Tocar, no dar puntapiés!

Tercer duelo: frente a frente, cada actor extiende

el brazo derecho con el índice apuntando al adversario, y coloca la mano izquierda a la espalda, con la palma abierta; deben luchar como si esgrimiesen espadas, intentando, con la mano derecha y el índice, tocar la palma de la mano izquierda del adversario.

*13. TexAvery* ·"■ ' ■ ;-'< " ■■·..¡..·. ■ >; ■.■■-.;■< *Vanante* del Gato y el Ratón que todos los niños conocen: un *gato* persigue a un *ratón,* mientras que todos los demás participantes forman parejas y pasean cogidos del brazo; el *ratón* huye del *gato* que lo persigue y se protege dando el brazo a uno de los miembros de esas parejas, pero el otro miembro se convierte en nuevo *ratón,* que continúa huyendo, perseguido por el mismo *gato,* a menos que éste toque al *ratón,* en cuyo caso, los papeles se invierten. Y el nuevo *gato,* ex *ratón,* corre detrás del nuevo *ratón,* ex *gato.* Está claro que no puede tocarlo inmediatamente, pues el juego se paralizaría.

En esta variante, cuando el *ratón* se protege abrazando a uno de los miembros de las parejas, el otro miembro, en vez de transformarse en nuevo

*ratón* y huir, se transforma en *perro* y comienza a perseguir al *gato* perseguidor, que intenta escapar protegiéndose junto a otra pareja y liberando... a un *perro* aún más grande, y otro más grande, y cada vez más grande; cada nuevo *perro,* antes de atacar, debe saltar y rugir como un león.





*14. Estatua de sal*

Un perseguidor y todos perseguidos: quien sea tocado por el perseguidor se convierte en estatua de sal, se inmoviliza en su posición, siempre con las piernas abiertas: sólo puede ser liberado si alguien, aún libre, pasa por debajo de sus piernas. Si un solo perseguidor fuese poco, después de un tiempo de juego, en un segundo comienzo se designan dos, tres o más, hasta que sea posible inmovilizar al grupo entero.

*15. Juego del pañuelo* ·:■ , -,

Dos filas, frente a frente, cada participante tiene un número idéntico al del compañero de la fila contraria; el director tira un pañuelo en la línea divisoria entre los dos grupos y dice un número, correspondiente a dos adversarios. Cada uno intenta alcanzar el pañuelo sin ser tocado por el otro. El perdedor cambia de grupo.

*16. Pequeños paquetes*

Se forman en cruz, dejando un buen espacio en el medio, donde
se encuentran los extremos de las filas, cuatro grupos de tres o
más actores, en fila india, y se designan un perseguidor y un per
seguido. El perseguido se protege entrando en el final o en el
comienzo de cualquiera de las filas, en cualquiera de sus dos
extremos, liberando al actor que está en el extremo opuesto, que
se convierte así en el nuevo perseguido. ,

*17. Buenos días*

Juego especialmente útil para iniciar espectáculos de Teatro Foro y animar al público: cada persona debe dar los buenos días o las buenas noches a otra y decir su nombre, no pudiendo soltar la mano de esa primera persona antes de estrechar la de otra,

,A jarle los buenos días o las buenas noches, y así sucesiva-ente, formando redes de apretones de manos.

*18. Leyendo periódicos* ; *

Cada actor lee la página de un periódico en voz alta; el director dice «Ya»; todos ponen los periódicos en el suelo y los pisan. El director dice quién debe cambiar de periódico: «Los que tengan camisa blanca, o el pelo negro, o usen gafas, etc.», y todos siguen rápidamente la instrucción, cambiando de periódicos: el director retira uno de los periódicos cada vez, momento en el que uno de los actores quedará fuera.

*19. «Cadáver exquisito» .....*

Un papel doblado muchas veces en pequeños pliegues: cada actor debe hacer un dibujo utilizando los pequeños trazos que asoman en el papel sin ver el dibujo que ha hecho el participante anterior.

Variante En vez de dibujar, el actor debe escribir una frase, utilizando necesariamente, como primera palabra suya, la última (y única) que ha visto del pliegue anterior. En los dos casos, después de que todos hayan hecho su parte, se abre el gran papel y se examina el dibujo o la escritura final. Era un procedimiento muy usado por los poetas surrealistas.

2ft *Elparacaídas* °n un auténtico paracaídas de seda, los actores hacen alrede-°r movimientos sujetando el borde del paracaídas hacia arriba

r nacía abajo: el *ratón* debajo del paracaídas y el *gato* encima. Los ovimientos del paracaídas, hacia arriba y hacia abajo, confun-en al *gato,* que debe alcanzar al *ratón.*

168

169

*Quinta serie: la gravedad*

Esta es una serie larga. Debe realizarse de forma suave, sin violencia ni tensión. Cada actor debe estudiar la fuerza de la gravedad, que es una fuerza real, que existe de verdad, y que nos arrastra en dirección a la tierra, veinticuatro horas al día. ¡Se trata de una fuerza extraordinaria, tan grande como nuestro peso! Si levanto los brazos, tendré que hacer un esfuerzo enorme para mantenerlos levantados; si no, caerán. Si no hago un gran esfuerzo, mi cabeza se irá hacia delante, porque no hay ninguna razón especial para que se mantenga erguida sobre mi cuello. Sin un gran esfuerzo por mi parte, mi lengua no seguiría dentro de mi boca, mis rodillas se doblarían, mi ombligo tocaría el suelo. Este esfuerzo se hace permanentemente, hasta tal punto que ya no tengo conciencia de que lo hago.

Hace falta esfuerzo. Esfuerzo equivalente a

nuestro peso. Hacemos un esfuerzo brutal, todos los días, a todas horas, sin ser conscientes de ello.

Pero aunque no tengamos conciencia de ese esfuerzo, nuestros cuerpos se resienten. Aveces decimos: «No he hecho nada hoy, ¿por qué será que estoy tan cansado?». No es verdad: luchamos para impedir que la lengua se nos salga de la boca, que nuestras rodillas se doblen, que nuestra cabeza caiga... Es bastante. Es un esfuerzo excepcional, tan excepcional como la fuerza contra la que debemos luchar todos los días, durante toda nuestra vida: la gravedad.

Para luchar contra esa fuerza, para poder usar siempre el menor esfuerzo necesario, los cuerpos mecanizan sus movimientos y buscan siempre la manera más económita de andar, de sentarse, de trabajar, etc.

La serie de ejercicios siguiente nos ayudará a conocer y reco-

í-r esas mecanizaciones. Durante su práctica, debe prestarse nción a todos los músculos del cuerpo

que siempre se están activando y desactivando.

*l Horizontales*

1. El actor, sin mover el resto del cuerpo (que debe permanecer rígido), mueve sólo el cuello y la cabeza hacia delante; un compañero puede ayudarlo, tocando su nariz y luego alejando el dedo: la nariz debe intentar seguir el dedo hasta donde pueda, lo más lejos posible del cuerpo, sin que los pies se desplacen lo más mínimo. El movimiento siempre debe seguir una línea horizontal.
2. Sin mover el resto del cuerpo, el actor mueve el cuello y la cabeza hacia atrás lo más que pueda. Es siempre conveniente la ayuda de un compañero que, con el dedo, indique el movimiento, que debe ser siempre recto y horizontal.
3. El actor mueve el cuello hacia la izquierda, poniendo la cabeza sobre el hombro izquierdo, como si fuese un sombrero, pero sin torcerla, sin mirar hacia los lados, siempre mirando hacia delante. El compañero puede ayudarlo tocando su oreja con el dedo.

Para facilitar el ejercicio, el actor puede cruzar las manos encima de su propia cabeza e intentar tocar los codos con las orejas.

1. ídem, hacia la derecha.
2. Todos los movimientos anteriores deben ser rectos y horizontales, es decir, la nariz moviéndose paralelamente al suelo, sin curvas. Ahora, el actor mueve el cuello, intentando tocar nuevamente los puntos extremos que haya alcanzado, hacia

e'ante y hacia atrás, hacia la izquierda y hacia la derecha, en °vimientos circulares, no rectos. Es importante que los ojos lren fijamente un punto, que el cuello haga todo el movimien-





to y que la cabeza se mantenga siempre a la misma distancia del suelo, sin inclinarse hacia abajo o

hacia arriba.

*f, g, K i, j)* Exactamente lo mismo para el tórax. Es importante que el tórax se mueva lo máximo posible hacia delante y hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda, y que se llene durante la respiración. Por ello, es aconsejable inspirar cuando el tórax va hacia atrás y expirar cuando va hacia delante; es decir, lo contrario de lo habitual.

*k, l, m, n, o)* Exactamente lo mismo para la pelvis.

*p)* Marioneta: un actor coge a un compañero por el cuello de la camisa y éste deja caer libremente la cabeza, como una marioneta. El otro toca su cabeza, que debe moverse exclusivamente por la fuerza de la gravedad.

*q)* Marioneta: ídem, cabeza y brazo derecho. Las demás partes del cuerpo permanecen rígidas. El brazo derecho y la cabeza deben estar completamente sueltos, obedeciendo sólo a los impulsos del compañero y a la fuerza de la gravedad.

*r)* Marioneta: ídem, más el brazo izquierdo.

5) Marioneta: un compañero sujeta a otro por la cintura, y toda la parte superior del cuerpo del actor se afloja y se deja caer.

*t)* El actor improvisa con estos movimientos básicos. Por ejemplo, una máquina de escribir: las manos pulsan las teclas y, coordinadamente, la cabeza se mueve *un espacio* hacia la izquierda, o retrocede todos los espacios (el retroceso del carro), retroceso (un espacio hacia la derecha), mayúscula (la cabeza sube), tecla roja (la cabeza va hacia la izquierda). (Nota: hoy, 1998, me doy cuenta, mirando mi ordenador Pentium de 230 megahercios, de que los tiempos han cambiado... pero la memoria existe...)

**.1.:**

*2. Verticales*

*a)* El actor, sentado en el suelo, con las piernas y los brazos «*

,I1¿ulo recto en relación con el resto del cuerpo,

divide éste ver-ticalmente en dos partes, cada una con un brazo, una pierna, un hombro, la mitad de la pelvis y del tórax. Así, *camina* sobre el trasero, inclinando primero la parte derecha del cuerpo hacia delante y después la parte izquierda, separando lo más posible las dos partes.

Después de haber dado algunos *pasos* hacia delante, siempre con los brazos y las piernas estirados, retrocede.

1. Exactamente lo mismo, el actor tumbado en el suelo, con los brazos y las piernas estirados en línea recta, paralelos al cuerpo. *Anda* hacia delante y hacia atrás.
2. Tumbado en el suelo, el actor se mueve hacia la derecha y hacia la izquierda.

*3. Secuencia de movimientos rectilíneos y circulares*

*a)* El actor se mueve con movimientos exclusivamente rectilíneos de piernas, brazos y cabeza, como si fuese un robot (de los antiguos, que eran así; después se inventaron robots más gráciles) . Los movimientos deben ser entrecortados, sin ritmos definidos,

inesperados, sorprendentes. El movimiento pendular de los brazos no sirve, porque es circular. Deben moverse todas las partes del cuerpo. Los actores casi siempre tienden a hacer movimientos bruscos, violentos, y hay que evitarlo. Aunque rectos, los movimientos pueden ser suaves, delicados. Deben serlo. Se empieza con un brazo, después el otro, una pierna, después la °tra, el cuello, y así sucesivamente. Los movimientos rectos se ejecutan mejor si el actor tiene conciencia de que deben ser paralelos a las paredes, o al suelo, o al techo, o a cualquier diagonal de la sala.

°) El actor camina con movimientos curvos (circulares, ovales, ehcoidales, elípticos, etc.). Los brazos giran mientras se mue-





ven hacia delante y hacia atrás, mientras suben y

bajan; la cabeza debe describir curvas en relación con el suelo, subiendo y bajando, sin mantenerse nunca al mismo nivel. Las piernas y todo el cuerpo suben y bajan. El movimiento debe ser continuo, suave rítmico, circular y lento. Los actores deben repetir varias veces los mismos movimientos, intentando estudiar (sentir) todos los músculos que se activan y desactivan en su realización. Sólo después de haber estudiado (sentido) un movimiento deben pasar a otro, igualmente circular, helicoidal, elíptico, etc. Es importante que todo el cuerpo se ponga en movimiento: cabeza, brazos, dedos (que no deben mantenerse nunca cerrados), tórax, caderas, piernas, pies. El ejercicio debe hacerse suavemente, sin violencia, con placer, casi sensualmente. No debe causar dolor, debe calentar el cuerpo.

1. Alternar movimientos circulares y rectilíneos.
2. La parte derecha del cuerpo hace movimientos circulares, y la izquierda, rectilíneos. Tras unos minutos, se alternan.

*é)* La parte superior del cuerpo describe

movimientos circulares y la parte inferior, de la cintura para abajo, rectilíneos. Después de unos minutos, se alternan.

*j)* Todas las variaciones posibles, con todas las partes del cuerpo que el actor haya conseguido dominar y separar.

*g)* El actor camina, separando lo más posible todas las partes del cuerpo, estirando hasta el límite extremo la cabeza, los brazos y las piernas, intentando sentir la división vertical de todo el cuerpo. Camina de puntillas con movimientos siempre rectos. A continuación, comienza a hacer movimientos circulares, lentamente, y a encoger el cuerpo, acercando todas sus partes, deteniéndose cuando la apariencia ctel cuerpo se asemeja a una bola. Después, se hace el mismo movimiento inversamente.

*h)* Los actores realizan todos los ejercicios anteriores *marcha*

*atrás*.

*i)* Los actores deben mantener las rodillas

dobladas y caminar

así durante unos minutos, sin enderezarse: se revela aquí la

lucha entre la fuerza muscular y la fuerza de gravedad.

7) Los participantes pueden hacer cualquier tipo de movimiento (circular o rectilíneo), hacia los lados o hacia atrás -nunca hacia delante, como es habitual-, y siempre con las rodillas dobladas.

*k)* El actor debe comenzar a hacer un poco menos de esfuerzo que el habitual para continuar caminando, para desplazarse. Primero un poco menos e, inmediatamente después, un poco más. Debe estudiar esas dos fuerzas, la fuerza muscular y la de la gravedad. Intentar equilibrar la gravedad solamente con la energía necesaria, pero usando cada vez menos la fuerza muscular necesaria. Menos, menos, más, menos, menos, menos, más. Victoria difícil y lenta de la gravedad. El actor se arrastra. Siempre variando entre un poco más de fuerza y un poco menos, pero siempre cada vez

menos, haciendo que sea cada vez más difícil el movimiento de avance; sin embargo, cada uno debe intentar seguir avanzando, arrastrándose, incluso tocando ahora el suelo con las rodillas, después con las piernas, después con el abdomen, más tarde también con el tórax, etc.

*J)* Finalmente, después de cierto tiempo, cada uno renuncia a moverse y se abandona, teniendo la precaución de acabar tumbado de espaldas.

"0 Es necesario que la mayor parte posible del cuerpo toque

e suelo. El actor, entonces, debe intentar sentir el peso específi-

0 de cada parte de su cuerpo: los dedos, por ejemplo. Los dedos

las manos son diez y debe sentirlos separadamente y no en c°njunto. Mueve primero los dedos, después la mano derecha,

que se levanta y vuelve a caer; entonces, la levanta más alto y b deja caer; después la mano izquierda se levanta y cae, se levanta v cae; a continuación, la pierna izquierda, la pierna derecha, que una, dos veces, se levantan y caen; después la cabeza se levanta y se apoya suavemente en el suelo otra vez; a continuación, la cabeza y el tórax; después el actor se pone boca abajo.

*n)* Entonces, cuando haya sentido cada parte de su cuerpo, el actor reanuda el movimiento contrario, usando siempre la fuerza muscular límite necesaria: un poco más, un poco más y un poquito menos. El estudio, ahora, se hace en el sentido de un poco más. Las rodillas se yerguen y caen, pero suben de nuevo y cada vez más. El cuerpo comienza a moverse; cuanto más suavemente baja, más impulso se obtiene al reanudar el movimiento.

*o)* El actor se mueve con dificultad: esa dificultad es real, porque se trata de vencer la

fuerza real de la gravedad, contra la cual luchamos todos los días. El actor avanza con las manos, después los brazos, después también las rodillas, usando solamente la fuerza necesaria, a veces un poco menos, a veces un poco más, y más, y más. Se queda acuclillado. Primero miraba el suelo, después miraba la horizontal; ahora, en cuclillas, comienza a mirar el techo y a dirigirse muscularmente para levantarse y andar, y se levanta y se queda de pie, andando.

*p)* El actor camina. Ahora no puede mirar el suelo, sino sólo hacia arriba. Es necesario que camine con más energía. Levanta los brazos e intenta tocar el techo, anda y salta; cada vez, todos intentan saltar un poco más alto, despegar del suelo, más alto, aún más alto. Intentan tocar el techo, una vez, dos... después deben gritar cuando salten, corriendo para cobrar impulso y g[11]" tar para alcanzar el techo y despegar, volar, saltando lo más alto posible.

Este ejercicio tiene un momento de inflexión muy importan-

$_{r}$ j$_{a}$ primera etapa, los participantes son vencidos por la gradad Ell° ocasiona cierta angustia, tristeza. Sobre todo porque · n $_{a}$j $_{S}$uelo y se dan cuenta de una realidad: la implacable f erza de la gravedad, contra la cual debemos luchar continuamente. Cuando llegan a la inercia, hay que dejarlos que descan-Darles todo el tiempo que necesiten para volver a levantarse Hay que estimularlos para que se levanten, se recuperen, salten, miren el techo. Es preciso decirles que la gravedad es una fuerza muy poderosa, pero que cada uno de nosotros tiene una fuerza aún mayor que ella.

Esta serie debe terminar con la euforia provocada por nuestra victoria corporal, aunque todos, la verdad sea dicha, estemos cansados...

176

177

***¡■o***

# *Escuchar todo lo que se oye*

## *primera serie: ejercicios y juegos de ritmo*

### *1 Rueda de ritmo y movimiento*

Los actores forman un círculo; uno de ellos se coloca en el centro y realiza un movimiento cualquiera, por más insólito que sea, acompañado de un sonido; tanto el sonido como el movimiento obedecen a un ritmo que él mismo inventa. Todos los actores lo siguen, intentando reproducir exactamente sus movimientos y sonidos dentro del ritmo, lo más sincrónicamente posible. El actor desafía a otro, que se sitúa en el centro del círculo y lentamente rehace el movimiento y el sonido con otro ritmo, mientras el primer actor vuelve a la rueda. Todos ahora siguen al segundo actor, que desafía a un tercero y así sucesivamente.

El que se coloca en el centro puede reproducir el ritmo corporal y musical que quiera, que más le guste, pero que no esté habituado a hacer en su vida real. No se trata de bailar o cantar algo que todos conocen. No se debe tener miedo al ridículo, a lo grotesco, a lo insólito. Si todos hiciesen el ridículo, nadie se sentiría ridículo... Todos deben intentar reproducir, lo más precisamente posi-te, lo que son capaces de ver y oír: los mismos

movimientos, la misma voz, el mismo ritmo... Si hubiese una mujer en el centro, los hombres en el círculo no deben ejecutar la versión *masculina* del movimiento, sino reproducir exactamente lo que estén percibiendo.

*&£ié* ocurre entonces? ¿Cuál es el mecanismo? Muy sencillo:



al intentar imitar la manera de moverse, de cantar, etc., del otro comenzamos a deshacer nuestras propias mecanizaciones. Imitando a los otros, estaremos reestructurando de varias maneras diferentes (porque varios actores se situarán en el centro) nuestra propia manera de ser y de actuar.

No se debe hacer una caricatura, porque nos llevaría a hacer cosas diferentes, pero siempre de la misma forma rígida. Debemos intentar comprender, sentir, reproduciendo exactamente lo externo para sentir mejor lo interior de la persona situada en el centro.

*2. Juego de ritmo y movimiento*

Se forman dos equipos. El primero, a una señal del director, comienza a hacer individualmente todos los tipos de sonidos y movimientos rítmicos que se le ocurran. Los componentes de ese grupo deben unificar en pocos segundos sus movimientos, ritmos y sonidos. El segundo grupo comienza entonces a reproducir los movimientos y ritmos del primero, a continuación los transforma en ritmos individuales, los reunifica, los pasa al otro grupo, y así sucesivamente.

*3. Unificar el ritmo dentro del círculo*

Todos los actores inician juntos un ritmo, con la voz, las manos y
las piernas; después de unos minutos cambian lentamente, hasta
que un ritmo nuevo se impone, y así sucesivamente, durante
varios minutos. . > ,

Variante Cada actor hace un ritmo aisladamente **hasta que** todos se unifiquen en un único ritmo.

Variante A na señal dada, los actores comienzan a hacer un ritmo propio mpañado de un movimiento. Tras unos minutos, se acercan os a otros, según sus afinidades rítmicas. Los actores con mavores afinidades van homogeneizando sus ritmos hasta que todo el elenco esté practicando el mismo ritmo y movimiento. Eso puede no ocurrir, pero no importa, siempre que cada grupo tenga su ritmo y movimiento bien definidos. ;

Variante Se forma un círculo en el que una persona inicia un ritmo y todos lo siguen; el director hace una señal, el círculo se rompe, y cada participante intenta transformar ese ritmo en otro que le sea individualmente más agradable. El director hace hace otra señal y todos vuelven al círculo, pero ahora cada uno con su propio sonido y su propio movimiento: se observan e intentan unificar todos los ritmos en uno solo. Cuando eso ocurre, el director otra señal; se rompe el círculo, todos se alejan, individualizan sus ritmos, retornan al círculo y los reunifican.

*4. La máquina de ritmos*

Un actor va hasta el centro e imagina que es la pieza del engranaje de una máquina compleja. Hace un movimiento rítmico con su cuerpo y, al mismo tiempo, el sonido que esa pieza de la maquina debe producir. Los otros actores prestan atención, en circulo, alrededor de la máquina. Un segundo actor se levanta y, con su propio cuerpo, añade una segunda pieza al engranaje de esa máquina, con otro sonido y otro movimiento que sean complementarios y no idénticos. Un tercer actor hace lo mismo, y un cuarto, hasta que todo el grupo esté integrado en una misma "Máquina, múltiple, compleja, armónica.

180

181

Cuando todos estén integrados en la máquina, el director dice al primer actor que acelere el ritmo: todos deben intentar seguir ese cambio en el funcionamiento. Cuando la máquina esté próxima a la explosión, el director indica al primer actor que disminuya el ritmo hasta que todas las personas terminen juntas el ejercicio.

Para que todo funcione bien, hace falta que cada actor intente realmente escuchar lo que está oyendo.

Variante Amor y odio. El mismo ejercicio, con la siguiente modificación: todos los participantes deben imaginar una máquina de odio, después una de amor. Sea lo que fuere lo que cada uno entiende por las palabras *odioy amor,* deben seguir siendo parte del engranaje de una máquina y no de un ser humano.

Variante Región o país. El mismo ejercicio que incluya, además de una emoción (o varias), un tema. Por ejemplo, regiones del mismo país del que son originarios los participantes: Alemania (máquina prusiana, bávara, berlinesa...); Francia (máquina bretona, parisiense, marsellesa, etc.); Brasil (máquina carioca, bahiana, mineira...); España (máquina aragonesa, madrileña, etc); o tomando como tema los partidos políticos: PP, PSOE, PNV, CIU, etc. O incluso forma de teatro y de cine: cine mudo, circo, ópera, novela, etc.

Es extraordinario cómo pueden revelarse, en ritmo físico y
sonoro, la ideología de un grupo, sus ideas políticas, etc. Todo lo
que pensamos y criticamos aparece. *

Nota: este juego es particularmente útil cuando se quiere, por ejemplo, crear imágenes de un tema para que pierda su caracte

bstracto: burocracia, futuro, infancia, salud, etc. Se pide a los
articipantes que representen las máquinas de ritmo de esos
mas. Muchas veces los actores acabaron ayudándome a hacer
la *mise enscéne* de una pieza usando ese juego. %

## 5. *Juego de pelota peruano*

Este juego puede parecer más complicado de lo que es. En realidad, se trata de un juego sencillo y agradable. Cada actor imaginará que tiene en sus manos una pelota: de fútbol, tenis, golf, playa, cualquier tipo de pelota (o globo). Los participantes deben imaginar el tipo de material usado en su confección y jugarán con esas pelotas, repitiendo un ritmo, con todo el cuerpo participando en ese juego, no sólo las manos o los pies, y con la voz que reproduzca, rítmicamente, el sonido que ellas producen. Tendrán un tiempo para establecer el ritmo corporal y sonoro, jugando en la sala, todos simultáneamente.

Transcurridos unos minutos, el director dirá:

«¡Preparaos!». En ese momento, cada participante elegirá un compañero y ambos deberán seguir jugando con su pelota, uno enfrente del otro, observando los mínimos detalles del juego del compañero. Entonces, el director dirá «¡Cambiad la pelota!» y ellos lo harán adoptando, unos de otros, los sonidos y movimientos rítmicos, lo mas exactamente que puedan. Y se irán con su nueva pelota, la segunda.

Después de unos minutos en los que cada participante juega con esta su segunda pelota, el director repetirá una vez más: "¡ reparaos!». Los participantes deberán buscar otros compañe-s diferentes de los primeros, y cuando oigan «¡Cambiad la Pe ota.» la cambiarán de nuevo y saldrán con la tercera. Finiente, el director dirá: «¡Encontrad la pelota original!». Ar de ese momento los participantes deberán buscar la pelo-





ta con la que comenzaron el juego, la primera, sin dejar de jugar con la que llevan consigo, la tercera.

Cuando el actor encuentre a la persona que está con su primera pelota, dirá: «¡Tú sales!». No obstante, no debe olvidar seguir jugando con la pelota que tiene en ese momento, la tercera, y que pertenece a alguien que aún no la ha descubierto. Quien salga, deja de jugar y queda fuera de la zona del juego, pero debe continuar buscando su propia primera pelota, que aún sigue en manos de otro. Cuando el actor la encuentre, debe dirigirse a la persona que la tiene y repetir la orden de que salga. Así será hasta que todos hayan recuperado su pelota..., lo que raramente ocurre.

Si al final del juego aún queda alguien que no haya recuperado su pelota, se podrá intentar reconstruir los caminos recorridos por las diferentes pelotas, preguntándole a cada uno de los participantes con quién ha hecho el cambio, comenzando por aquella que no se ha encontrado hasta llegar a la primera, y así tal vez localizar al poseedor de la pelota no encontrada. Esta *genealogía* de cada pelota es, normalmente, difícil de establecer, pero puede mostrar cómo se han modificado los movimientos y los sonidos y quién los ha modificado.

*6. Serie de palmadas (los «claps»)*

Al igual que el ejercicio anterior, es más fácil hacerlo que explicarlo. Sentados en círculo, los actores comienzan a darse palmadas en las piernas, con ritmo. Cada uno debe intentar oír el ritmo común, sin innovar.

Hecho esto, un primer actor levanta las manos y, siguiendo el ritmo, bate palmas en dirección a la persona que esté a su izquierda, que repite el gesto al mismo tiempo. Ese primer actor, siempre dentro del ritmo, se vuelve y bate palmas hacia el acto

está a su derecha, quien lo acompaña. Este segundo actor se íelve, a continuación, hacia su derecha y bate palmas ante el ctor que estará allí, y que hará lo mismo, de tal modo que, empre con dos actores que simultáneamente no paran de marrar el ritmo con las manos, las palmadas *(claps)* recorrerán todo el círculo al desplazarse.

El director podrá enviar también más de un *clap* (cinco o siete...), según el tamaño del círculo; podrá igualmente decir «¡A la izquierda!» y todas

las palmadas se orientarán en esa dirección. A continuación, se añaden palmadas en las piernas dentro del ritmo general (1, 2, 3 en lugar de 1, 2); el 2 pasa a ser la palmada en las piernas: las palmadas seguirán siempre el camino «izquierda - piernas- derecha» y serán siempre dobles, es decir, palmas batidas por dos personas al mismo tiempo. Una vez que el grupo esté bien afinado (y bien entrenado), se aumentará la velocidad de las palmas, con el mismo ritmo.

Después, fuera del círculo, el director dirá, de vez en cuando, «izquierda o derecha», y las palmas, en vez de seguir normalmente, deben volver hacia la izquierda o hacia la derecha, de acuerdo con las instrucciones.

Finalmente, se puede hacer el movimiento con las manos,
pero sin dar palmadas en las piernas, de manera que los actores,
viendo esos movimientos, oigan lo que no están viendo: el ritmo
de las manos y de los brazos. Sólo se baten palmas de manera

audible cuando un actor encuentra a otro. ,,,,. ,,,,.,.

[7]- *West Side Story*

[s]te ejercicio se llama así porque recuerda varias coreografías de

película homónima. Se forman dos grupos, en dos filas frente

ente, con un líder en medio de cada grupo. El primero inven-

[u]n movimiento rítmico con su cuerpo andando hacia delante,





acompañado por un sonido rítmico, repitiéndolo varias veces seguidas. Después de la primera vez, su grupo ya habrá comprendido los ritmos de su movimiento y su sonido, y deberá unirse a él,

yendo hacia delante, en fila, detrás del líder. El grupo contrario debe retroceder, manteniendo la misma distancia.

Cuando los grupos llegan al fondo de la sala, el líder deja la posición central y va hacia uno de los extremos de la fila. Otro líder ocupa su lugar, llegando del extremo opuesto, y encara al líder del otro grupo, que responderá con otro movimiento y sonido rítmicos, avanzando, seguido por su grupo, que también avanza, mientras que el primer equipo retrocede. Y así sucesivamente, alternando avance y retroceso, hasta que todos los componentes de los dos grupos hayan ocupado el liderazgo.

Se debe pedir al líder que no haga sonidos ni gestos demasiado sencillos, del tipo *pam-^pam-pam.* Que trate de crear ritmos y movimientos más bonitos y elaborados.

*8. Ritmo con zapatos*

Es un juego infantil, absolutamente infantil, pero muy útil para coordinar elencos. Los actores se sientan en el suelo, en círculo, cada uno frente a un

zapato. Y comienzan a cantar una canción muy conocida por todos, marcando el ritmo, la cadencia y, en cada momento fuerte, pasando el zapato al compañero que está a su derecha, menos en ciertos momentos que han de fijarse de antemano, como por ejemplo:

Allí va una (pasa)

Allí van dos (pasa)

Tres palomitas volando (aquí no se pasa el zapato, sino que se golpea con él frente al compañero y cada actof se queda con el que tiene, sin pasarlo) ,

Una es mía (pasa) H ,

Otra es tuya (pasa)

¡Otra de quien la está agarrando! (no pasa: sólo golpea el suelo y se queda el mismo zapato).

Antiguamente jugábamos este juego como una especie de competición: el que acababa la rueda con más de un zapato delante salía del juego,

llevándose el suyo. Hoy lo que importa es jugar de la mejor manera posible y con todos los participantes -de manera que cada uno se preocupe por el otro, sin intentar eliminarlo-, desarrollando así la solidaridad del grupo.

Cada país tiene una canción popular que puede utilizarse. O simplemente el tarareo:

TaraTA

TaraTA .■■■·;··· ■ -

ta ra ta ta ta ta TA

Variante

De vez en cuando, el director dirá «izquierda», y todo el mundo
deberá comenzar a pasar el zapato hacia la izquierda; después
dirá «derecha» y otra vez «izquierda», y así sucesivamente. Para
hacer el juego más difícil, el director deberá decir cuál es el lado
hacia donde van los zapatos en medio de la frase musical y no al

final. , , , i ,

Variante

Lo mismo con los ojos cerrados. · ■'*»"

Variante < ¡ ^ ·

De pie. Todos los actores se colocan **de[1] pie-, prestando mucha** atención y... ¡buena suerte!

**186**

**187**

*9. Las dos escobas*

Dos actores, frente a frente, sujetan dos escobas (o dos bastones) . La mano derecha de uno corresponde a la mano izquierda del otro, y viceversa. Los dos comienzan poniendo las dos escobas en posición horizontal; después hacen un movimiento de *tictac,* una escoba sube y la otra baja; *tic-tac,* una sube y la otra baja.

Los participantes miran de lejos y empiezan a andar, uno detrás de otro, de tal manera que pasen entre las dos escobas sin ser tocados y sin disminuir ni aumentar la velocidad.

Es importante que el movimiento no se interrumpa. Se trata de un ejercicio de ritmo. Un ritmo ligado a la velocidad.

*10. Las cuatro escobas*

El mismo movimiento de *tic-tac,* ahora con cuatro escobas: dos que suben y bajan, y dos que avanzan y retroceden, de tal manera que, en un momento dado, estén todas juntas, en el medio, y luego abran un espacio cuadrado por donde pueda pasar una persona.

El proceso es idéntico al del ejercicio anterior; primero, todos observan; después caminan, uno a uno, con una velocidad rítmica, que les permita llegar frente a las cuatro escobas y pasar entre ellas exactamente en el momento en que comienzan a abrirse.

El mismo ejercicio puede hacerse con dos

personas cada vez, cogiéndose del brazo, o tres, si caben en el espacio abierto.

*11. Ritmo en herradura*

Los actores están sentados dispuestos en forma de herradura o media luna. La primera persona a la derecha debe comenzar un ritmo que debe extenderse por todos los participantes hasta el último, en la otra punta de la herradura. La persona que queda al final de la herradura debe iniciar otro ritmo, que hará el reco-



rrido de vuelta. Cada participante estará siempre creando un ritmo, hasta que éste sea sustituido por el ritmo que llega de su izquierda o de su derecha.

*12. Ritmo en círculo* ■

Lo mismo que el anterior, en círculo, todos de pie, de tal manera que puedan trabajar los diferentes ritmos desde la primera hasta la última persona.

*13. El cacique*

En círculo, los actores sentados. Una persona sale de la sala. El grupo elige al cacique, que será la persona que iniciará todos los cambios de ritmo y todos los movimientos rítmicos en el círculo. La persona que ha salido vuelve a entrar y deberá adivinar quién es el cacique.

*14. La orquesta y su director*

Cada actor, o cada grupo de actores con voces semejantes, emite un sonido rítmico o melódico. El director los escucha. Ellos deben reproducir siempre el mismo sonido, repetidamente, cada vez que el director lo indique con un gesto o la batuta, para marcar el ritmo, el volumen, la interpretación. Cuando no se le requiere, el actor se queda callado, quieto. De esta forma, el director podrá construir su música, utilizando para ello los diferentes sonidos, ritmos y melodías. Cada uno debe ejercer por turno como director y, con el mismo material sonoro, organizar su propia música.

*15. Ritmo con diálogo* ··

e forman dos equipos, cada uno con un líder, y comienza el Juego. El líder propone un ritmo cuatro veces, dirigiéndose a su



adversario, como si estuviese hablando con él; los integrantes d su equipo repiten lo mismo tres veces. El líder adversario respon de, a su vez, con otro ritmo; inmediatamente, los actores de su grupo, como si respondiesen al grupo adversario, repiten tres veces lo que él ha hecho. El ritmo y el movimiento deben usarse como diálogo, como si las personas estuviesen realmente hablando unas con otras. Cada frase musical puede tener la extensión que se quiera, larga, corta, con mayor o menor complejidad. En la versión *Hamlet,* los actores piensan frases de esa (o de cualquier otra) pieza.

*16. Diálogo de los ritmos en círculo*

Un actor piensa en algo e intenta traducirlo en ritmo físico y sonoro (no se trata de hacer mímica). Su interlocutor lo observa y responde, dirigiéndose

a una tercera persona y contando la misma historia; esa persona la escucha y la transmite a una cuarta persona, y así sucesivamente. Al final, los participantes (seis o siete como máximo) dirán qué sintieron al hacer ese ritmo, y qué pensaban, y también qué creían estar oyendo o diciendo.

*17. Indios en el bosque*

Filas de cinco actores. El actor que encabeza la fila es el jefe, que debe imaginar una situación real o fantástica, con indios (imaginarios, no los verdaderos) en el bosque, guerras, pesca, cacerías, danzas religiosas, etc. Tiene que moverse por la sala haciendo sonidos y gestos rítmicos que deben repetir con exactitud los otros cuatro actores detrás de él. De vez eíbcuando, el director cambiará al jefe, que irá al final de la fila, siendo sustituido por el actor que esté tras él. Al final, los cuatro *indios tie* cada jefe cuentan dónde imaginaban estar, y el jefe cuenta adonde decidió que llevaba a sus compañeros.

*lS Fila de anco actores*

S'rnilar al juego anterior. La primera persona de la fila hace un
onido y un gesto rítmicos, y los demás la imitan. La primera per
sona va al final de la fila, y la que estaba en segundo lugar pasa al
nrimero, debiendo añadir un sonido y un gesto rítmicos a los
aue ya se están haciendo, y así sucesivamente, hasta que todos
hayan hecho su contribución, volviendo su ejecución cada vez
más compleja. h -..^v. ■:.../ ■■■'-

*19. Los guardaespaldas del presidente*

Grupos de cinco actores. El presidente en el centro, un guardaespaldas delante, mirando hacia él; el que lo protege por detrás, y los que lo flanquean, miran hacia el frente. El presidente hace un sonido y un movimiento rítmicos, los guardaespaldas lo imitan (el que está de frente actúa como un espejo). El presidente camina por la sala con su escolta, dando vueltas de noventa o ciento ochenta grados, como se quiera. De vez en

cuando, el director cambiará a los presidentes, hasta que todos lo hayan sido.

*20. Anda, para, justifica*

Los actores caminarán por la sala de manera extraña y estrambótica. De vez en cuando, el director dirá «¡Alto!» y pedirá a cada uno de los actores que justifique su manera de andar diciendo algo que tenga coherencia, por más absurdo que sea.

Variante *(Hamlet)* i >

Los actores adoptan actitudes de los personajes de **esta obra** y

dicen la parte del diálogo correspondiente. · ,<, „-
; <

*21-Carnaval en Río*

Grupos de tres; cada actor de cada grupo **tendrá un número: 1,2**

o 3. El director dirá «Número 1» y todos los «Número 1» de cad grupo deberán andar por la sala con un sonido y un movimiento rítmicos (cada uno con un ritmo diferente, individualizado) Los otros dos miembros del grupo deberán imitarlo. El director dirá «Número 2» y todos los «Número 2» harán otro sonido y otro movimiento rítmicos, siendo seguidos por los demás componentes del grupo. Después será el turno de los «Número 3». En cuanto todos hayan hecho sus sonidos y movimientos, el director dirá «¡Cada cual con el suyo!» y volverán a hacer sus movimientos originales. Después de unos minutos, el director dirá «¡Unificad!»: uno de los miembros del grupo abandonará su creación para imitar la de uno de los otros dos, o los tres inventarán un cuarto ritmo. Si alguien se queda solo, deberá imitar a los otros, y todo el grupo acabará siguiendo el mismo sonido y el mismo movimiento, de forma sincrónica y unificada.

De vez en cuando, el director dirá «¡Cambiad de grupo!»: si alguien quiere, podrá cambiar de grupo, según su elección. Los que estén satisfechos con el grupo inicial podrán continuar en él, pero nunca deben quedarse solos: si ése fuese el caso, el actor deberá abandonar su ritmo y unirse a uno de los grupos que quedan.

*22. Las mimosas bolivianas* ■ ' *iü*

La mimosa es una flor que se encoge, sensualmente, al ser tocada... Se forman parejas: la *mimosay* su compañero. Este toca una parte del cuerpo de la *mimosa,* que debe iniciar un movimiento rítmico, primero en la parte tocada y después extendiéndose por todo el cuerpo. El compañero observa para ver si el movimiento se ha extendido de verdad por todo el cuerpo de la *mimosa, J* repite dos veces, partiendo siempre de lugares diferentes de cuerpo. Tres veces con un sonido rítmico y tres veces más con u

onido y un movimiento melódicos. La *mimosa* y su compañero ueden cambiar de lugar después de cada una de las sesiones o al final de toda la

secuencia.

Las personas con problemas de columna deben tener cuidado, porque este ejercicio exige más esfuerzo de lo que parece al principio.

*23. i Cuántas «aes» existen en una «a» ? _ ' ;*

En círculo. Un actor va hasta el centro y expresa un sentimiento, sensación, emoción o idea, usando solamente uno de los muchos sonidos de la letra «a», con todas las inflexiones, movimientos o gestos con los que sea capaz de expresarse. Todos los demás actores, en el círculo, repetirán el sonido y la acción dos veces, intentando sentir también esa emoción, sensación, sentimiento o idea que ha originado el movimiento y el sonido. Otro actor va hacia el centro del círculo y expresa otros sentimientos, sensaciones, ideas o emociones, seguido nuevamente por el grupo, dos veces. Cuando ya muchos hayan creado sus propias «aes», el director pasará a las otras vocales (e, i, o, u); después a palabras de uso habitual en la vida cotidiana; después a «sí» queriendo decir «sí», a «sí» queriendo decir «no», a «no» queriendo decir

«no», y a «no» queriendo decir «sí». Finalmente pide que utilicen frases enteras, también de la vida cotidiana, siempre intentando expresar, con las mismas frases, ideas, emociones, sensaciones y sentimientos diferentes.

Variante *(Hamlet)*

Utilizando frases del texto de esta obra. > '

[4]- *Uno, dos, tres de Bradford* ^Parejas, frente a frente.

192

193

Iª parte: los dos actores de cada pareja cuentan hasta tres voz alta, alternadamente: el primer actor dirá «uno»; el segund «dos»; el primero, «tres»; el segundo, «uno»; el primero, «dos»-el segundo, «tres», y así sucesivamente. Deben intentar contar lo más rápidamente posible.

2ª parte: en vez de decir «uno», el primer actor comenzará a hacer un sonido y un gesto rítmicos, y ninguno de los dos volverá a decir la palabra «uno», que se transformará en un movimiento rítmico y un sonido inventados por el primer actor. Éste hará un sonido y un gesto, el segundo dirá «dos»; el primero dirá «tres» el segundo hará el sonido y el gesto creados por el primero; el primero dirá «dos», el segundo dirá «tres», y así sucesivamente. El sonido y la acción creados por el primero al principio de esta segunda secuencia deben repetirse fielmente siempre en lugar del «uno».

*3*~ parte: ahora, además de un sonido y de un movimiento que entran en lugar del «uno», el segundo actor inventará otro sonido y otro movimiento para que se hagan cada vez que toque decir «dos». La pareja jugará durante unos minutos, intentando ser lo más dinámica posible.

4ª parte: uno de los dos actores sustituirá el «tres» por otro sonido y otro gesto. Entonces tendremos un tipo de danza, solamente con sonidos

y movimientos rítmicos, sin ninguna palabra.

El juego será más interesante si los sonidos y los movimientos
rítmicos resultan ser bien diferentes unos de otros. De esta
forma, los actores se confundirán menos. Generalmente las per
sonas lo hacen mejor cuando descubren que cada una de las dos
secuencias es siempre igual: 1-3-2 para el primer actor; 2-1-3 para
el segundo. *

Se puede hacer con más actores, siempre en número impar.

25 *Cruzando la sala*

Dos actores, saliendo de lados opuestos, cruzan la sala con un mism° ritmo. Más adelante, una segunda pareja, con cada uno He los actores un paso por detrás de los de la primera pareja; una tercera, un paso por detrás de los de la segunda. De este modo, cuando se inicia el movimiento, los

tres de un lado y los tres del otro se cruzarán siempre en medio de la sala, y cuando hayan pasado los terceros, será casi el momento en el que los dos primeros estarán de vuelta. En el otro extremo de la sala, los otros actores, en fila perpendicular a esas tres parejas, comienzan a andar en dirección a ellas y deben cruzarse sin chocar con nadie ni modificar su propio ritmo de andar. "■' ■■■-< ■>·■■■■

*26. El bautizo «mineiro»*

Actores en círculo; cada uno, en secuencia, da dos pasos adelante, dice su nombre, dice una palabra que comienza con la primera letra de su nombre y que corresponda a una característica que posee o cree poseer, haciendo un movimiento rítmico que corresponda a esa palabra. Los demás actores repiten dos veces: nombre, palabra y movimiento. Cuando hayan pasado todos, el primero vuelve, pero ahora en una posición neutra, y son los demás quienes deben acordarse de la palabra, nombre y gesto. Naturalmente, este ejercicio se hace con grupos que se encuentran por primera vez, y no con viejos amigos.

27. *Círculo rítmico de Toronto* '

Un actor, dentro del círculo, encara al actor a su derecha e inicia

un ritmo corporal y vocal, que este último reproduce. Va hacia el

ercero, que también lo imita, mientras que el segundo continúa

untándolo. Va hacia el cuarto, y así sucesivamente, siempre con

mismo ritmo y siendo imitado por todos los demás. Cuando





ha pasado por el tercero, en cambio, el segundo actor abandon la imitación, se coloca frente al tercero e inicia su propio ritmo Es decir: siempre

que un actor encuentra a otro actor *libre* a su derecha, se sitúa frente a él e inicia un movimiento circular pasando por delante de todos los que van a imitarlo hasta volver a su lugar inicial.

*28. Samba*

Dos conjuntos de instrumentos musicales o de objetos con los que se pueda hacer música. Un actor sentado enfrente de cada uno de esos conjuntos, otro frente a él, y todos los demás en semicírculo, mirando a los grupos musicales. El actor del conjunto A comienza a tocar un instrumento que él mismo ha elegido, haciendo que el actor que está frente a él comience a bailar, siguiendo el ritmo: se trata de inventar un baile y no de reproducirlo. Los actores del semicírculo imitan el baile. Mientras baila, él avanza y elige a uno de los actores que están en el semicírculo; éste introduce un sonido que combine con el ritmo del baile y cambia de posición con el primer actor: todos continúan ahora bailando y cantando. El actor elegido en el semicírculo va hasta el conjunto B y cambia de posición con el actor de pie, que está sentado enfrente del que tiene los instrumentos; en

ese momento, el actor con los instrumentos elige uno de ellos e inicia un nuevo ritmo con el nuevo instrumento, y el actor de su grupo B comienza a dejarse llevar por la música, su cuerpo baila, los del semicírculo lo imitan, él elige a uno de los actores, que introduce un sonido, cambian de posiciones, y el nuevo actor se acerca al grupo A, cambia de posición con el actor que antes tocaba y ahora está de pie a su espera, y así sucesivamente.

*29. Si dices que sí*

Una melodía que permita al actor que conduce el ejercicio cantar una frase así: «Si yo digo que sí, tú dirás que no: sí, sí, no», a la todos deben responder «no, no, sí». «Si yo digo Juan, Luis, Tuan, vosotros diréis [y los otros dicen] Luis, Juan, Luis»; y después utilizará las palabras «pan» y «miel». A continuación, diversas combinaciones de las tres palabras y de las otras tres: «Juan, miel, no» contra «Luis, pan, sí»...

*30. La lluvia italiana*

En círculo, los actores simulan, con la voz y los

movimientos de
los brazos y el cuerpo, el sonido de la lluvia que se transforma en
tormenta y después en buen tiempo. :

*Segunda serie: la melodía*

*1. Orquesta* ¡:;> \ ·■ ■ ^ o-- ··"- .*y*--.-¡ . i ■> -v

Un pequeño grupo de actores monta una orquesta, utilizando cualquier clase de objeto improvisado como instrumento, mientras los otros inventan un baile correspondiente. La música debe ser melódica y cambiar con frecuencia: los actores deben permitir que esa música invada sus cuerpos sin hacer ningún movimiento premeditado: hay que dejarse llevar, naturalmente.

*2. Música y baile*

Algunos ritmos, especialmente los brasileños de origen africano, como la samba, la batucada, la capoeira (sólo con movimientos circulares y muchos andando hacia atrás), son excelentes para estimular todos los músculos del cuerpo. Los

actores no deben repetir pasos ya establecidos, sino dejar que sus cuerpos





se balanceen. Puede también utilizar una cinta de cásete r> niéndola a una velocidad mayor que aquella a la que fue grab da. Es importante que en todos estos ejercicios de calentamien to siempre se comience lentamente. Poco a poco, se aumentará la intensidad del ejercicio. Es importante que la práctica de estos ejercicios sea placentera, el actor debe sentir placer y no dolor al ejecutarlos.

*Tercera serie: sonido*

*i 1.*

*Sonido y movimiento*

Un grupo de actores emite con la voz un sonido determinado (que puede ser de animales, follaje, calle, fábrica), mientras otro grupo hace

movimientos relacionados con dicho sonido, como si equivaliesen a su visualización. Es decir, si el sonido elegido por el primer grupo es «miau», la imagen no será necesariamente la de un gato, sino la visualización que el segundo grupo de actores tenga de ese sonido especial. A un bosque de sonidos corresponderá un bosque de imágenes. A una secuencia ritual de sonidos, una secuencia ritual de imágenes.

Variante *(Hamkt)* 'P

El sonido de cada escena. ., '

*2. Sonidos rituales*

El mismo ejercicio anterior, pero esta vez los actores que hacen los sonidos se limitarán a los sonidos de un *ritual* en partícula · despertarse por la mañana o ir a casa, volver dej trabajo, de cías , de la fábrica, etc.

*r tarta serie: el ritmo de la respiración*

T dos tenemos músculos voluntarios a los que podemos dar , jgjjes libremente. Mando a mis

manos que tecleen en el orde-ador lo que estoy pensando escribir; ellas obedecen y teclean. Mando a mi cuerpo levantarse; no vacila y se levanta. Si quiero hablar, mando a mis cuerdas vocales, mi boca y mi lengua que hagan todo lo que sea necesario para producir el sonido de las palabras que tengo intención de decir... y me obedecen.

Ésos son los músculos voluntarios, fácilmente controlables. No obstante, hay otros que no son controlables. Cuando algo me da miedo, o cuando veo a una mujer a la que amo, no puedo impedir que el ritmo de mi corazón se acelere. No puedo decirle: «¡Quédate quieto!». No servirá de nada, seguirá latiendo, de un modo que escapa a mi voluntad. No ejerzo ningún poder sobre mi corazón.

No obstante, hay también otros músculos que son controlables, que obedecen a nuestra voluntad, pero tenemos olvidados, que ni siquiera notamos, que están mecanizados: los músculos de la respiración.

Por causa de esa mecanización, respiramos mal. Existen espacios enormes en nuestros pulmones con aire impuro, que no se renueva. Utilizamos muy poco de nuestra capacidad pulmonar.

Los ejercicios siguientes están destinados a ayudarnos a tomar conciencia del hecho de que podemos des-mecanizar la respiración, controlarla.

· *lumbado de espaldas, completamente relajado* · ■■ · ; -actor se lleva las manos al abdomen, expele todo el aire de los m°nes, inspira lentamente y llena el abdomen hasta no mas; espira a continuación; repite lentamente esos movi-





mientes varias veces. Hace lo mismo con las manos sobre las costillas, llenando el pecho, especialmente la parte de abajo, varias veces. Lo mismo con las manos sobre los hombros o hacia

arriba intentando llenar la parte superior de los pulmones. Finalmente, hace una secuencia de las tres respiraciones, siguiendo siempre el mismo orden.

*2. Apoyado en una pared a corta distancia*

Apoyándose con las manos, el actor hace los mismos movimientos respiratorios anteriores; después repite todo apoyándose en los codos.

*3. Inmóvil en posición vertical*

El actor hace los mismos movimientos respiratorios. La respiración debe ser un acto de todo el cuerpo. Todos los músculos deben reaccionar a la entrada de aire en el cuerpo y a su expulsión, como si el actor pudiese sentir el oxígeno circulando por todo el cuerpo, a través de las arterias, y el anhídrido carbónico expulsado a través de las venas.

*4. Inspiración lenta*

Inspirar lentamente por la fosa nasal derecha y espirar por la izquierda; después invertir el orden.

*5.Explosión* / ¡í; ?-:<· ; · · ·■;>.'.. .

Después de haber inspirado lentamente todo el volumen de aire posible, el actor debe expulsarlo de una vez por la boca. El aire produce un sonido parecido a un grito agresivo. Hacer lo mismo expeliendo enérgicamente el aire por la\iariz, después de haber inspirado lo máximo posible.

*f, Inspiración lenta con los brazos extendidos*

Inspirar lentamente al mismo tiempo que levanta los dos brazos lo más arriba posible y se pone de puntillas, intentando ocupar el mayor espacio posible; después, también lentamente, espirar mientras retoma la posición inicial, encogiendo el cuerpo hasta ocupar el menor espacio posible.

7. *Olla a presión* .*'"■""

Con la nariz y la boca tapadas, hacer el máximo esfuerzo para expeler el aire. Cuando no aguante más, destapar la nariz y la boca.

*8. Inspiración con gran rapidez*

El actor intenta inspirar el máximo de aire posible y, a continuación, expelerlo con la mayor rapidez. Todo el grupo puede practicar este ejercicio, con el director marcando el tiempo para inspirar y espirar, como si fuese una competición para ver quién consigue *mover* mayor volumen de aire al mismo tiempo.

*9. Muy lentamente > >*

El actor inspira y después, emitiendo un sonido, espira de manera que su sonido pueda oírse durante el máximo tiempo posible.

*10. Respiración profunda por la boca*

Respirar profundamente por la boca, con los dientes apretados, espirando a continuación por la nariz.

*■■ *Inspiración con clara definición y mucha energía* nspirar y espirar como se ha descrito antes, siguiendo un ritmo particular: el del corazón o el fragmento de una música (con un

tolo bien definido) o una melodía entonada por el

grupo.





*12. Dos grupos*

Un grupo canta una canción y el otro lo acompaña, marcando el ritmo con la respiración, inspirando o espirando. Al comienzo las canciones deben tener un ritmo más o menos lento, para mayor facilidad. Después se irá acelerando. Puede incluso llegar a ser *Tico-tico no juba,* que es sumamente difícil de acompañar con la respiración rítmica. Pero, repito, debe comenzarse siempre con melodías fáciles: el *Danubio azul,* por ejemplo.

*13. De pie, en círculo*

Los actores espiran haciendo un ruido (¡Ah!), se dejan caer como si se estuviesen desinflando y se relajan completamente en el suelo.

*14. Un actor «vacía» a un compañero*

Como si su compañero fuese un muñeco hinchable. La parte destapada puede ser el dedo, la rodilla, la oreja, o cualquier otra. El actor *destapado* actúa como si lo estuviesen vaciando de aire a través del agujero hecho por el otro, espira todo el aire y se deshincha simultáneamente, hasta quedar tendido en el suelo como un muñeco de plástico vacío. Después, el primer actor hace los movimientos y los ruidos de quien está llenando su cuerpo con una bomba de aire, y el segundo actor inspira y vuelve a inflarse a cada soplo.

*15. A, E, I, O, U*

Todos los actores juntos en un mismo grupo. Un actor se pone frente al grupo, que debe emitir sonidos usandoJas letras A, t> > O, U, cambiando el volumen de acuerdo con la distancia a la q$^{u}$ se encuentre del actor aislado y en movimiento. Cuando el acto que hace de *botón del volumen* esté lejos, los demás emitirán son

$J_{OS}$ más altos, y cuando esté cerca, sonidos más bajos. El actor nodrá moverse libremente por toda la sala. Los actores del grupo deben intentar pasar emociones al otro actor y no sólo hacer ruido.

*!* *;, í - ¡ Variante En parejas. Cada actor emite un sonido dirigido a su compañero que está a medio metro de distancia; el otro retrocede un metro, después dos, tres, diez metros. Los actores tienen que ajustar sus voces a la distancia. Este ejercicio también puede hacerse cantando. De la misma forma que los ojos *miran* naturalmente un objeto que queremos mirar, también la voz *mira* naturalmente a una persona con la que queremos hablar.

*16. Todos los actores de pie, frente a una pared*

De pie, lado a lado, los actores *hacen* **agu/enteen 4* £ttred** con Sus
voces, al mismo tiempo y al unísono. . , /■ ;

*17. Dos grupos, uno frente al otro* · K ' > ·'- ·:· · :

Cada grupo emite un sonido diferente * **intenta**

**hacer que el**

otro grupo se someta a él. ■- ;

*18. Tumbados en el suelo* ■■ r>. < >..'.-■■
Con el máximo de contacto posible del cuerpo **con el suelo, los**

actores trabajarán sus voces en esa posición. . :■ <
' i ¡ !

" *Boca abajo sobre una mesa*

n esta posición, y con la cabeza colgando por un extremo, los ores emiten sonidos hasta que sientan cosquillas en la nariz y es Sea imposible continuar.





*Quinta serie: los ritmos internos*

Nuestro cuerpo tiene ritmos individuales, personalizados: son los ritmos incesantes de la

vida. Algunos son de tipo biológico también llamados circadianos: nuestro corazón late, nuestros pulmones respiran, la sangre fluye en nuestras venas, tenemos sueños y nos despertamos, tenemos hambre y comemos, cuando es posible, a intervalos regulares... Los ritmos circadianos (del latín *área dia,* en torno al día) son ritmos relacionados con el día y en interacción con el medio ambiente. Otros ritmos están intensamente marcados por la cultura, la profesión, la sociedad en la que vivimos: el ritmo con el cual caminamos, nuestra manera de reír, nuestra manera de hablar, de prestar atención, de comer, de hacer el amor, etc. Los seres humanos son seres con

ritmo.

Tenemos igualmente el ritmo psíquico de recibir y procesar informaciones (sensoriales y racionales), y el de hacer, actuar, responder a esas informaciones. Cuando momentáneamente suspendemos nuestra necesidad de acción -como sucede al volvernos espectadores en un teatro o en cualquier otro acontecimiento-, transportamos al ámbito de nuestra atención -el escenario u otro

lugar- toda esa energía creadora, dinámica, y creamos así el «espacio estético».

Incluso mientras dormimos, cambiamos de lado en respuesta
a las condiciones ambientales. >

*1. Ritmo de imágenes*

En este juego-ejercicio, un actor se mantiene aparte y los demás, por turnos, intentan expresar con sus cuerpos uha imagen rítmica de él, y eso individualmente, cada uno como la sienta. A continuación, todos los actores, juntos, repiten los ritmos que

han creado, en esta ocasión al mismo tiempo. El actor que está aparte intenta integrarse en esa *orquesta* de ritmos que son, según los compañeros, los suyos.

Variante Un actor hace el ritmo de otro; cuando éste se reconoce, debe entrar en escena, imitar lo que está viendo -y que se supone es su propio ritmo- y, a continuación,

metamorfosearse, haciendo el ritmo de otra persona presente, y así sucesivamente.

Variante Un actor hace el ritmo de otro, y los que lo reconozcan harán sus propias versiones, hasta que la persona original se reconozca.

Variante *(Hamlet)* Se intentan imaginar los ritmos internos de cada personaje.

En este juego-ejercicio, es vital que los actores intenten ver lo más profundamente posible dentro de la persona a la que se está observando. Deben evitarse a toda costa las caricaturas.





# *III*

## *Acifvar los distintos sentidos*

Entre todos los sentidos, la vista es el más abarcador. Como somos capaces de ver, no nos preocupamos en sentir el mundo exterior a través de los demás sentidos, que quedan dormidos o atrofiados.

La primera parte de este capítulo se titula «La serie del ciego»: nos privamos voluntariamente del sentido de la vista para desarrollar así los otros sentidos y su capacidad de percibir el mundo exterior -como los ciegos de verdad, que son capaces de proezas que nos asombran. Hagamos lo mismo... con la ventaja de que podremos abrir los ojos después de cada ejercicio.



## *La serie del ciego ,,-, ·*

En todos estos ejercicios en que se interpreta un *ciegoy un lazarillo,* conviene que los dos actores realicen el ejercicio una segunda vez, alternando los papeles.

### *1. El punto, el abrazo y el apretón de manos* ¡. ,;■ . ^ .¡

Se pide que cada participante mire fijamente algún punto de la sala -una ventana, una marca en la pared, etc.- y luego cierre los °Jos e intente caminar hasta ese

punto. Si, en su recorrido, tropieza con otro actor y se desvía de su trayecto, debe corregirlo. Después de un tiempo, el director dirá que abran los ojos y que se localicen en la sala: ¿quién está cerca del punto que miró? ¿Quién está lejos? Se intenta una segunda vez: los que han logra-



do acercarse o incluso tocar el punto deben elegir otro punt más distante, y los que se han quedado lejos, uno más cercano

A conünuación, los actores forman parejas y se abrazan. Cié rran los ojos y se separan, caminando hacia atrás, hasta encontrar un obstáculo (la pared probablemente) o después de un determinado número de pasos. Deben entonces volver e intentar abrazar nuevamente al mismo compañero. Repetir este ejercicio por lo menos dos veces, cambiando de compañero.

Finalmente, la versión más difícil. En parejas, los actores se dan la mano, cierran los ojos, se alejan manteniendo las manos extendidas en la misma posición, caminan hacia atrás hasta

encontrar un obstáculo, vuelven e intentan darse de nuevo un apretón de manos.

*2. Bosque de sonidos '*

El grupo se divide en parejas: un miembro será el ciego; otro, el lazarillo. Este último emite sonidos de un animal -gato, perro, pájaro o cualquier otro-, mientras su pareja escucha con atención. Entonces los ciegos cierran los ojos, y los lazarillos, al mismo tiempo, comienzan a emitir sus sonidos, que deben ser seguidos por los ciegos. Cuando el lazarillo deja de emitir sonidos, el ciego debe detenerse. El lazarillo es responsable de la seguridad del compañero (ciego) y debe dejar de emitir sonidos si el ciego está a punto de tropezar con otro o golpearse con algún objeto. El lazarillo cambiará constantemente de posición. Si el ciego hace bien su papel, si sigue los sonidos con facilidad, el guía debe mantenerse lo más distante posible, con la voz casi inaudible. El ciego debe concentrarse solamen e en su sonido, aunque a su lado haya muchos otros. El ejercici tiene como objetivo despertar y estimular la función selectiv del oído.

* Variante (Julián) 'rculo, los actores son numerados, 1 o 2, en secuencias: 1, 2,

o i 2 1 2 Cada actor número 1 se coloca frente a frente con l ctor número 2 situado a su derecha y produce un sonido que el

, mero 2 debe reconocer. Vuelve a su lugar. Cada actor número 9 se coloca frente a frente con el actor número 1 situado a su derecha, es decir, formando una pareja diferente de la primera y

oduciendo un sonido que el compañero debe identificar. De
vuelta a sus posiciones con los ojos cerrados, los actores se dan
las manos e intentan sentir, para posteriormente reconocer, las
manos de los compañeros a la derecha y a la izquierda. El direc
tor da la señal y el círculo se rompe: los actores realizan movi
mientos en zigzag para mezclarse entre sí. A otra señal del direc

tor, todos emiten el sonido que habían creado delante del
compañero a su derecha, intentan escuchar el sonido hecho por
el compañero procedente de la izquierda. Cuando reconoce el
sonido de su lazarillo, el ciego se aferra a su mano, comenzando
a reconstruir el círculo original. Los actores sólo abrirán los ojos
cuando sus dos manos estén ocupadas: han descubierto y han
sido descubiertos. '\«o¡«m¿' ■.■"■:■;;!■«· -..JWV..^
;,-.'.;·; -· * - r .

3. *El viaje imaginario*

En parejas. El lazarillo debe llevar al ciego a través de una serie

de obstáculos reales o imaginarios, como si los dos estuviesen en

un bosque, en un supermercado, en la Luna, en el desierto del

anara u otro escenario real o imaginario que el lazarillo tenga

mente. Como en todos los ejercicios de esta naturaleza, está

P ohibido hablar; toda información debe transmitirse a través

contacto físico y de los sonidos. Siempre que sea posible, el

nilo debe hacer los mismos movimientos que el ciego, al

Paginar su propia historia.



209

El lazarillo debe colocar obstáculos por toda la sala: sillas, mesas todo lo que encuentre

disponible: a veces los obstáculos serán reales, otras veces imaginarios. El ciego debe intentar imaginar dónde está. Por ejemplo: ¿en un río? ¿Un río con cocodrilos? ¿Piedras? El lazarillo puede usar el contacto físico, la respiración o sonidos, como forma de guiar; el ciego, a su vez, no podrá hacer ningún movimiento que no se le haya ordenado o sugerido.

Después de unos minutos, el ejercicio acaba y el ciego relata al lazarillo en qué parte de la sala cree que han estado, quién estaba cerca de ellos, etc. En resumen, debe dar las informaciones reales que ha percibido con sus sentidos, excepto la vista. Después de las informaciones objetivas, los ciegos explican adonde creen haber viajado: cuentan el viaje imaginario. Los lazarillos cuentan entonces sus historias y se comparan unas con otras.

*4. La serpiente de cristal*

Todos de pie, en círculo (o en dos o más filas, si el grupo fuese muy grande), con las manos sobre los hombros del compañero que tienen enfrente. Con los ojos cerrados, cada actor usa sus manos para

examinar la nuca, el cuello y los hombros de su compañero. Ésta es la serpiente de cristal entera. El actor que hace de cabeza tiene los ojos abiertos durante esta primera fase y conduce al «reptil» con movimientos serpentinos, mientras que los demás actores, con los ojos cerrados, se ocupan del examen señalado.

A una señal del director, la serpiente se rompe en pedazos y cada actor camina por la sala, con los ojos siempre cerrados. Según el folclore araucano (indios del sur de Chile), esa serpiente, la serpiente de cristal, se rompió en mil pedazos, pero un día volverán a juntarse; esos pequeños fragmentos, que son inofensivos por separado, formarán entonces una serpiente peligrosa,

serpiente de acero, y expulsarán a los invasores españoles... Es una leyenda... así que tal vez no se les expulse...

¡Obviamente, la serpiente de la leyenda es el pueblo! En el
ejercicio, son los participantes quienes, después de caminar

durante unos minutos, a una señal del director deben buscar sus
posiciones detrás de la persona que tenían enfrente cuando la
serpiente se rompió. Al igual que en la leyenda, eso puede llevar
algún tiempo... f ■ ·.'.·<, : · ·:·

*5. Fila de ciegos*

Dos filas, frente a frente. Los actores de una de las filas deben cerrar los ojos y, con las manos, examinar el rostro y las manos de los actores que tienen enfrente, en la otra fila. Éstos, a continuación, se dispersarán por la sala, y los ciegos deberán encontrar a la persona que tenían delante, tocándole manos y mejillas.

Variante Un ejercicio de Teatro Imagen. Las personas que estén con los ojos abiertos deben jugar a las estatuas, individualmente. Los actores de la fila de los ciegos deben tocar, durante algunos minutos, los contornos de las *estatuas* de los actores correspondientes a ellos, en la otra fila. Después,

volver a sus posiciones y reproducir las estatuas con sus propios cuerpos: imagen especular, imagen del espejo. A continuación abren los ojos y comparan las dos estatuas.

Variante *(Hamlet)* Los actores que forman las imágenes piensan en hacerlas con Personajes de *Hamlet* (o de cualquier otra obra), y los actores 4ue las reproducen deben decir, después de verlas, a qué persones y escenas de la obra corresponden.

210

211

*6. El imán afectivo (negativo y positivo)*

Los actores caminarán por la sala con los ojos cerrados durante algunos minutos, tratando de no tropezar unos con otros. Es bueno que todos estén con los brazos cruzados, con las manos cubriéndose los codos, para que las personas más bajas no reciban codazos en los ojos. Cuanto más

despacio caminen, menos daño se harán. En esa primera parte del juego, cuando dos personas tropiecen, deberán separarse inmediatamente: domina el polo negativo. Deben moverse por la sala evitando siempre tocar a los demás; al no poder ver, los actores comienzan a percibir el mundo exterior a través de los otros sentidos.

Después de unos minutos, el director anunciará a los participantes que el imán está en positivo. A partir de este momento, las personas que se toquen deberán quedarse pegadas unas a otras durante un momento. Esto es muy difícil, porque los participantes no pueden dejar de moverse; sus pies deben seguir avanzando y, algunas veces, al tener que andar pegados, es necesario que anden de lado o de espaldas. Está prohibido tocarse con las manos, es mejor que usen otras partes del cuerpo. Si una persona se siente cómoda, podrá quedarse pegada a la otra el tiempo que quiera; de lo contrario, tiene derecho a seguir buscando. La persona que ha sido abandonada tiene derecho a insistir, pero sólo una vez; el objetivo del juego no es *cazar a una* persona en especial. Puede quedarse *pegada* a una, dos o mas participantes.

:s

Finalmente, el director dará la señal para detenerse. Todos lo hacen donde están y cada uno intentará encontrar un rostro, sólo uno, con las manos. Entonces comienza la parte más boni del juego: cada persona intentará traducir las sensaciones taco en una imagen. En otras palabras, tocando el rostro del o intentarán imaginar cómo es ese rostro, desde su forma ge[n]

los menores detalles de la fisonomía. Ese proceso de tra-

, cCjón es muy delicado y también muy placentero. Las perso-

pueden tocar el rostro y la cabeza, pero no el resto del cuer-

o Después de unos minutos, el director ordenará que abran los

ios y comparen la imagen construida mentalmente con la que

tienen
delante.

7. *La múltiple escultura sueca .'*

La mitad del grupo está formada por ciegos y la otra mitad por lazarillos. Cada lazarillo pronuncia el nombre de su ciego, que debe intentar seguirlo. El grupo de los lazarillos cambia frecuentemente de posición hasta un determinado momento, cuando debe parar y seguir llamando a sus ciegos, muy despacio. Cuando los ciegos estén cerca del grupo de los lazarillos, éstos los cogerán de la mano y modelarán sus cuerpos en una escultura compleja, en la que todos se toquen, es decir, una única escultura hecha de diferentes cuerpos.

Después, los lazarillos formarán la misma escultura con sus propios cuerpos. Como la reproducción tiene que ser exactamente igual al original, cada lazarillo tiene que ocupar la misma posición en la que colocó a su ciego.

El director llamará a los ciegos y los llevará, uno a uno, hasta la escultura de los lazarillos. Cada

ciego deberá intentar descubrir cual ha sido el suyo, tocando los diferentes cuerpos. Si un ciego reconoce a su lazarillo, deberá decir su propio nombre. Si acier-

> el lazarillo asentirá y podrá salir del juego y abrir los ojos. La [s] tura [^e] [*os] lazarillos sólo se modificará cuando el último [cle]go haya descubierto a su lazarillo.

■ ^ *vampiro de Estrasburgo*

[u]lo es angustioso. El ejercicio también. Todos caminan por

[8]- *El vampiro de Estrasburgo*

212

213

la sala sin tropezarse, con los ojos cerrados y las manos cubriéndose los codos, como protección. El director toca el cuello de alguien, que pasa a ser el

primer «vampiro de Estrasburgo»: sus brazos se estirarán hacia delante, dará un grito de horror y a partir de ese momento buscará un cuello para chupar su sangre. El grito que dé permitirá a los demás saber dónde está el vampiro e intentar escapar.

El primer vampiro encontrará otro cuello y repetirá el gesto del director: un suave toque en el cuello, con las dos manos. El segundo «vampiro» dará igualmente un grito de horror, estirando los brazos, y entonces serán dos vampiros, después tres, cuatro, etc.

Puede ocurrir que un vampiro «ataque» a otro vampiro; en ese caso, el segundo se rehumanizará y dará un grito de placer; esto indica que alguien muy cerca se ha rehumanizado, pero también que hay un vampiro próximo. Deben evitarse entonces las regiones más infestadas de vampiros.

Es curioso (y bastante comprensible) que los participantes encuentren cierto alivio en ser vampirizados, puesto que a partir de entonces, en lugar de huir, comenzarán a perseguir. Es el mismo

mecanismo del oprimido que se vuelve opresor. Y mucho más rico que eso. Por un lado, el oprimido (actor) se convierte en opresor (vampiro): escapa a su opresión, a su dolor, a su angustia. Deja de ser víctima y se convierte en verdugo. Por otro lado, desarrolla en sí el mecanismo de lucha: siente que toda situación opresiva puede detenerse, romperse. Las dos situaciones van juntas.

*9. El coche ciego* ·

Una persona detrás de otra. La que va delante es el *coche ciego.* Por

detrás, el conductor guiará los movimientos del *coche ciego,*

presionando con los dedos en medio de la espalda (el coche avanza en línea recta), en el hombro izquierdo (gira a la izquierda; cuanto más cerca del hombro, más cerrada será la curva), el hombro derecho (lo mismo, a la derecha), o con una mano en el cuello (marcha atrás). Como muchos coches ciegos circularán al mismo tiempo, es necesario evitar colisiones. El *coche* debe parar cuando el

conductor deje de tocarlo. La velocidad será controlada por la mayor o menor presión de los dedos en la espalda.

*10. Descubrir el objeto*

Con los ojos tapados y las manos hacia atrás, utilizando todas las demás partes del cuerpo, el actor tocará e intentará descubrir cuál es el objeto que se le presenta: silla, lapicero, vaso, papel, flor, etc. Este ejercicio estimula intensamente la sensibilidad de todas las partes del cuerpo que se relacionan con el objeto.

Variante , , f ,, -,> ,

Descubrir el rostro de los otros: ¿quién es? -,, '

*11. El olor de las manos*

Una fila de actores se acerca a un ciego (actor con los ojos cerrados), cada uno le da una de las manos a oler, mientras le dice su nombre. Una vez que todos han pasado (cinco actores, por ejemplo), volverán en un orden diferente y el ciego deberá decir el nombre de la persona, intentando

reconocer el olor de sus manos.

:.',4 ■ .... · < 'í . : ■ r ', , ■

{', - '

■;'■<"■·■!■; ;·· Variante · < .,-. .-., . „·,·]. '.. Lo mismo con el rostro, que el ciego tocará para después reco-nocer, siendo diferente el orden en el que los rostros repiten el contacto. También se puede hacer lo mismo con las manos.

214

215

*12. Hacer un ocho*

Dos actores se colocarán a una distancia de dos metros uno de otro. En fila, con los ojos cerrados, los demás actores intentarán hacer un ocho alrededor de los dos primeros.

Variante *Slalom* (como en el

esquí). Una o más filas, de cuatro o cinco actores cada una. Entre ellos, los demás harán el *slalom,* con los ojos cerrados, caminando.

*13. El guardameta*

Un juego de confianza. Seis actores de pie, juntos, no muy alejados, formarán la portería. Otro actor, unos pasos por delante, será el guardameta. Frente a ellos, a unos seis metros de distancia, estarán los demás actores. Uno a uno mirarán al guardameta con atención, cerrarán los ojos y saldrán corriendo en su dirección lo más rápidamente que puedan. El guardameta debe sujetarlos por la cintura. Cuando un actor pierde el rumbo del guardameta, uno de los seis actores de la portería deberá sujetarlo.

Es importante no disminuir el ritmo al acercarse al guardameta: ésa es la prueba de confianza.

*14. Sentarse en la pierna de otro*

Un participante, con los ojos abiertos, se arrodilla para que otro, con los ojos cerrados, se siente en su pierna. El director cuenta hasta siete; el ciego se levanta y da siete pasos hacia delante; después,

el director cuenta hacia atrás, de siete a uno, y el actor debe volver, de espaldas, y sentarse nuevamente en la misma rodilla. El actor arrodillado debe impedir que el compañero se caiga, si se hubiese desviado en su trayectoria.

j5. *Dibujar el propio cuerpo*

Los actores se tumban cómodamente en el suelo, cierran los ojos y piensan en su cuerpo como una totalidad, y en cada una de sus partes: dedos, cabeza, boca, lengua, pies, sexo, ojos, pelo, ombligo, piernas, cuello, codos, hombros, vértebras, etc. Deben mover la parte en la que estén pensando, cuando eso sea posible.

Después de unos minutos de concentración, el director dará a cada actor una hoja de papel en blanco (todas del mismo tamaño) y un lápiz o bolígrafo (del mismo color). Pedirá que cada uno dibuje su propio cuerpo, manteniendo los ojos bien cerrados, y que firme con su nombre en el dorso del dibujo. Hecho esto, recogerá los dibujos y los colocará en el suelo, en cualquier orden, y sólo entonces los actores podrán ver su obra. El director

preguntará qué impresiona más en los dibujos: ¿los cuerpos están desnudos o vestidos? ¿Acostados o de pie? ¿Descansando o trabajando? ¿Relacionados con otros objetos o aislados? ¿Con detalles importantes como los ojos y el sexo, o solamente en líneas generales?

Finalmente, los invitará a identificar sus propios dibujos.

Este ejercicio sensibiliza bastante al grupo. Primero, porque cada uno tendrá que pensar en su propio cuerpo, en cada parte de él; después, porque tendrán que reproducir, dibujándolo, lo que han sentido; por último, porque después del ejercicio comenzarán a prestarse más atención a sí mismos, a sus movimientos, a la manera de sentarse, de dirigirse a los demás, etc. El ejercicio hace que los actores tomen conciencia de que, ante todo, somos un cuerpo. Si son capaces de tener las ideas abstractas más profundas y crear las cosas más maravillosas, es necesario tener, ante todo, un cuerpo: ¡antes de tener un nombre, habitamos un cuerpo! Y raramente pensamos en nuestro cuerpo como fuente fundamental de todos los placeres y

todos los dolores, de todo conocimiento y toda búsqueda, de todo.

216

217

Normalmente, hacemos este ejercicio antes del «Juego de las máscaras de los propios actores». En este caso, se pide que cada uno diga por qué ha reconocido su dibujo, y lo que diga será una información valiosa para el actor que, más adelante, lo tendrá como modelo para el juego mencionado de las máscaras.

*16. Arcilla para modelar*

Es parecido al anterior, pero en esta versión se utiliza arcilla para modelar en vez de papel y lápiz. Es diferente, porque las manos pueden rehacer los detalles ya modelados. En el papel, si uno ya ha acabado el dibujo de la cabeza, por ejemplo, podrá recordar lo que ha hecho, pero no podrá rehacer el dibujo. Con la arcilla, siempre podrá volver a lo

que había hecho.

*17. Tocar el color*

El director dará a un actor (ciego) cinco prendas de vestuario del mismo tipo (cinco calcetines, cinco camisas, etc.), pero hechas de materiales diferentes y de colores distintos. El actor deberá examinar cada una de esas prendas e intentar reconocer los colores correspondientes.

*18. Ciego con bomba*

Algunos actores con los ojos vendados, rodeados por los demás, deberán imaginar que sostienen una bomba que explotará si llegan a tocar a alguien durante más de un segundo. A cada contacto, deberán alejarse lo máximo posible. Este ejercicio produce un increíble desarrollo de todos los sentidos.

*19. El canto de la sirena* ' : ;:-<·.; ¡ ,

Difícil y delicado. Los actores piensan en una opresión que realmente hayan vivido, cierran los ojos y se juntan en grupo en el

centro de la sala. Aquel que quiera comenzar emitirá un sonido (un grito, un gemido, un llanto o lamento), que debe ser la traducción sonora de la opresión en la que haya pensado. El director lo llevará de la mano hacia uno de los rincones de la sala. Un segundo actor hará lo mismo, pensando en una de sus propias opresiones. Después un tercero y un cuarto, uno a uno, con un grito específico y siempre diferente. Los cuatro primeros actores deben emitir entonces sus gritos al mismo tiempo. Los que permanezcan en el centro, siempre con los ojos cerrados, deberán escuchar atentamente a los cuatro primeros actores y elegir cuál de los gritos se asemeja a su propia opresión; así, se formarán cuatro grupos. Entonces todos abrirán los ojos y, en cada grupo, cada actor contará a los demás la opresión que tenía en mente, el episodio que ha imaginado. Curiosamente, se verá que dentro de cada grupo las historias tratarán siempre el mismo tipo de opresión o tema. ,

Variante *(Hamlet)* Los actores deben pensar en escenas específicas y personajes determinados. Los grupos se formarán con personajes de la misma escena de la obra, y no de

la misma opresión.

*20. Encontrar la espalda adecuada*

Los actores andarán por la sala, con los ojos cerrados, uniendo de vez en cuando su espalda a la de un compañero y apretándose, moviéndose, buscando la espalda más adecuada para cada uno. Cuando la encuentren, manteniendo siempre los ojos cerrados, harán un contacto semejante al de un masaje.

*21 ■ ¿ Quién ha dicho «Ah»?* ■ i ■, i

Todos, con los ojos cerrados, caminan **por** la sala. El director

218

219

(con un toque) designará a una persona que deberá emitir un «Ah», de la manera que quiera. Los demás intentarán descubrir quién ha sido y decir su

nombre.

*22. La mano melódica* ■■■..■

Sentados en círculo, cogidos de la mano. La mano derecha por
debajo y la izquierda por encima. Un actor iniciará, con la mano
derecha, un ritmo, que será recibido por la mano izquierda del
actor que está a su derecha. Éste, a su vez, también pasará, con la
mano derecha, el ritmo que ha recibido a la mano izquierda del
actor situado a su derecha, y así sucesivamente. De esa forma,
cada actor deberá pasar con la mano derecha el movimiento rít
mico y melódico que ha recibido con la mano izquierda. Des
pués el director dirá «Cabeza», y todos incluirán sus cabezas en
el movimiento; después «Tórax»; después «Cintura», «Pierna»,
hasta que todo el cuerpo esté comprometido con el ritmo. Por

fin, el director pedirá que emitan un sonido compatible con sus
movimientos.

Variante El mismo ejercicio, pero esta vez la mano que controla se coloca sobre la mano controlada, y no debajo de ella: resulta más difícil y más delicado, porque debe atraer a la otra mano y no sólo levantarla mecánicamente.

*23. La mano reencontrada o perdida* ■ ' ' '

Con los ojos cerrados, los actores circulan por la sala, tocándose las manos, hasta que se formen parejas que se complazcan en tocarse las manos. Juegan con las manos. Se separan a continuación, andan por la sala, se mezclan, abren los ojos, forman un círculo, tienden las manos hacia el centro del círculo; con la

mirada, **intentan descubrir cuáles son las manos con las que**

jugaban.

*24. El dragón de Trou Balligan* *

Se cuenta que en la Edad Media, en Normandía, Francia, había una princesa muy hermosa, riquísima heredera de un pueblo llamado Trou Balligan. Allí vivía también un dragón feroz y malvado, que devoraba a los jóvenes y, sobre todo, a las jóvenes más bellas. La juventud de Trou Balligan estaba a punto de desaparecer completamente, cuando se supo que el dragón había propuesto un trato: si la princesa estuviese dispuesta a entregarse a la voracidad del dragón, éste abandonaría el feudo y se iría a sembrar el terror en otras regiones del país. Al enterarse de esa propuesta indecorosa, la princesa, queriendo salvar a sus subditos, aceptó magnánima el sacrificio de su vida: sería devorada por el dragón. Sus subditos, conmovidos, rechazaron la oferta, pero la princesa decidió actuar por su cuenta, una bonita noche lluviosa, y salvar a su pueblo, así que se dirigió a la gruta de la bestia para entregarse por propia voluntad.

El dragón, feliz, fue a recibirla a la puerta, como correspondía a una princesa, sobre todo a ésta, tan digna y generosa. Antes de devorarla, el famélico monstruo le pidió que se desnudase, pues tenía

miedo de atragantarse con tantas sedas, pendientes, collares y oropeles. Cuando la vio toda desnuda, sus ojos se le salieron literalmente de las órbitas. La joven era de una belleza tan esplendorosa, su cuerpo tan perfecto, que él quedó momentáneamente ciego, con los globos oculares colgados de los nervios ópticos, como ojos de cangrejo. Considerando que uno de los mayores placeres de la gastronomía consiste precisamente en admirar el plato antes de comerlo, el dragón decidió postergar el banquete hasta que sus ojos volvie-





sen al lugar debido. Se supo entonces en el pueblo del gesto
heroico de la hermosa y estoica princesa, y los campesinos, sus
subditos, decidieron salvarla. Fueron a la gruta del dragón y...
y... y aquí comienza el ejercicio: la princesa es

atada a una silla
con una buena cantidad de prendas de ropa (jerseys, camisas,
pantalones, lo que se tenga a mano); el dragón, con los ojos ven
dados, intenta tocar a los campesinos, apartándolos de su prisio
nera; ellos deben evitar que los toque y esforzarse por liberar a
la princesa. Si el dragón llega a tocar a los campesinos, éstos
mueren y abandonan el juego, que puede terminar de dos
maneras: porque ya no hay «salvadores» o, por el contrario, por
que la hermosa princesa ha sido liberada. Este ejercicio es más
breve que su explicación. Si resulta demasiado fácil, puede prac
ticarse con dos dragones en lugar de uno: al fin y al cabo, como
los dragones no existen... ■■■■·■.-:■■■, ■■ '·

## *25. El sonido de las siete puertas*

Unas siete parejas (más o menos). Cada una de ellas junta las manos y levanta los brazos formando una puerta; acuerdan el mismo sonido vocal, habiendo así siete sonidos correspondientes a las siete puertas. Todos los demás participantes cierran los ojos y, oyendo los sonidos que las puertas emiten, intentan traspasarlas todas. Si equivocan la dirección, la parte de la puerta con la que se tropieza emite un sonido más alto de advertencia, para que el ciego corrija su rumbo; si el ciego logra traspasar la puerta, el sonido emitido debe ser de júbilo.

*26. El amigo y el enemigo*

Un ciego y dos participantes más: cada uno de éstos decide, sin que los otros lo sepan, si es amigo o enemigo del protagonista ciego; comienzan a dar órdenes, alternadamente, según sus rela-

ciones de amistad o enemistad, y el protagonista obedece órdenes que tengan que ver con movimientos corporales, sonidos, etc. Las órdenes no deben darse de forma coherente con el tono de

voz: con voz maligna puede darse una orden amistosa, y con voz dulce una orden malévola. Los tres han de cumplir el papel protagonista y, al final, cada uno dice cómo ha sentido a los otros dos (si amigos o enemigos) y por qué. Todos revelan entonces la elección que hayan hecho.

Variante *(Hamlet)* Se decide al principio quién es el protagonista (Hamlet, Ofelia, Gertrudis, etc.), y los dos participantes deciden, cada uno por su cuenta, a quiénes representan; las órdenes dadas y las frases del diálogo no pueden reconocerse como parte de la obra.

Variante *(Hamlet)* Los participantes deben dar órdenes surgidas de su *subtexto* y no de lo que los personajes dicen realmente en la obra, es decir, deben expresar los deseos, incluso inconscientes (hechos conscientes por el actor, claro), y no las voluntades conscientes (expresadas en el diálogo).

Variante *(Hamlet)* ¡ , · Cada participante piensa en un personaje de cualquier pieza y su relación con el protagonista, que puede

consistir así en dos personajes distintos; deberá decir después, a uno y a otro, quién creyó ser.

-.*OUí'-'r* ■ , ■■■'■;.■■ ·.-.■',.■..;,*■:■<■'·

-«$ ->h >! .-i *í* . ■ ■·.-. ■ -:.- ■

222

223

*Serie del espacio*

Esta serie también trabaja **todos los sentidos,, incluido el** de la

vista.

*Sin dejar ningún espado vacío en la sala*

Sin dejar ningún espacio vacío en la sala, todos los actores deberán caminar con rapidez (sin correr), de manera que sus cuerpos estén siempre más o menos equidistantes de todos los demás y

esparcidos por todo el suelo de la sala.

*a)* De vez en cuando, el director dirá «¡Alto!» y todos deberán
detenerse, intentando que no haya ningún espacio desocupado
en la superficie de la sala.

No se puede parar antes de la orden. Si alguien ve un espacio vacío, lo llenará con su cuerpo; no obstante, como está prohibido parar, debe seguir andando, buscando otro espacio vacío y dejando vacío aquel donde está.

1. En vez de decir solamente «¡Alto!», el director dirá también un número, y entonces todos deberán formar grupos según el número anunciado: 3, 5, 8 personas, etc. Cada grupo debe estar equidistante de los demás grupos, de modo de no permitir que haya espacios vacíos en la sala.
2. El director menciona un número y una figura geométrica, y los actores deberán organizarse en grupos para formar la figura geométrica indicada: cuatro círculos, tres rombos, cinco

triángulos, etc.

3. El director menciona un número y una parte del cuerpo. Si dice, por ejemplo, tres narices o siete pies, entonces deberán tocarse tres narices y siete pies. Todo el espacicfde la sala deberá estar ocupado por grupos que estén equidistantes, como en los ejercicios anteriores.



1. El director menciona un color y una prenda de vestir o un rasgo físico distintivo; por ejemplo, «juntaos según el color de las camisas, del pelo, de los ojos»..., y los actores así lo harán... asegurándose de que los grupos estén igualmente distribuidos por toda la sala.
2. Los actores corren lentamente (al *correr,* los dos pies quedan en algún momento en el aire; al *andar,* uno de los pies está siempre en contacto con el suelo). De vez en cuando, el director dirá «¡Ahora, id pegados!» e inmediatamente los actores se juntarán

(pegados) en grupos de tres, cinco o más integrantes, sin parar de correr. A continuación el director dirá «Separaos» y todos se separarán. El director dirá «Alto» y todos se quedarán quietos donde estén, con un solo pie apoyado en el suelo. El otro pie y las dos manos intentarán tocar a tres compañeros diferentes: el resultado será una tela de araña.



***¡m -■■■ - /y***

## ?í> *Ver todo lo que se mira*

**f ir!.:;' . ■ ■**

Existen por lo menos tres secuencias principales de ejercicios (no excluyo las otras posibles) que nos ayudan a ver lo que miramos: la secuencia de los espejos, la secuencia escultura o modelado y la secuencia de los títeres. Estas tres primeras propuestas de ejercicios, en particular, forman parte del arsenal del Teatro Imagen y son también muy útiles como parte del proceso de desarrollo de modelos para el Teatro Foro.

Los ejercicios desarrollan la capacidad de observación mediante el diálogo visual entre dos o más personas. Evidentemente, estará prohibido el uso simultáneo del lenguaje verbal. El Teatro Imagen tiende a desarrollar el lenguaje visual, y la introducción de cualquier otro lenguaje (la palabra, por ejemplo) no sólo confunde el lenguaje que se quiere desarrollar sino que se le superpone. Deben evitarse también los gestos simbólicos obvios (vale, sí, no, etc.), pues corresponden exactamente a las palabras que sustituyen.

El silencio en el que deben hacerse estos ejercicios puede ser, en un primer momento, incómodo, agobiante y hasta agotador. Cuanto mayor sea, sin embargo, la concentración de los participantes, mayor será el interés que despierten y mayor la riqueza de los diálogos que se establezcan.

Los ejercicios pueden hacerse aisladamente, y cada uno tiene su función específica y su aplicabilidad. Cuando se hacen en secuencias no interrumpidas, sin embargo, los participantes reciben estímulo no sólo de cada ejercicio

específico, sino también de la transición de un ejercicio a otro; la transición es, en sí

misma, un ejercicio, revelándose en algunos casos más fecunda que los propios ejercicios entre los cuales se inserta. Esto es sobre todo verdadero en los *tres cambios* del ejercicio número 8, en la secuencia del espejo (página 233).

*Secuencia del espejo*

Cada etapa de esta secuencia puede durar uno, dos, tres minutos, o incluso más, según el grado de implicación de los participantes, de su interés, su unidad y los objetivos del trabajo. Lo importante es que sean lo más minuciosos, detallados, exactos y reveladores posible.

*1. El espejo simple* ·

Dos filas de participantes, cada uno mirando fijamente a la persona que tiene enfrente. Las personas de la fila A son designadas como sujetos, y las de la fila B como imágenes. El ejercicio comienza y cada sujeto inicia una serie de movimientos y de expresiones faciales, en cámara lenta, que debe reproducir en sus mínimos detalles la imagen que está enfrente.

El sujeto no debe considerarse enemigo de la imagen: no se trata de una competición, de hacer movimientos bruscos, imposibles de seguir: se trata, por el contrario, de buscar la perfecta sincronización de movimientos y la mayor exactitud en la reproducción de los gestos del sujeto por parte de la imagen. La exactitud y la sincronización deben ser de tal orden que un observador exterior no sea capaz de distinguir quién origina los movimientos y quién los reproduce. Es importante que los movimientos sean lentos (para que la imagen pueda reproducirlos y hasta preverlos) y también continuos. Es igualmente importante

que se preste atención a los **mínimos detalles, sea de todo el** cuerpo, sea de la fisonomía.

*2. Sujeto e imagen cambian los papeles*

Después de unos minutos, el director anuncia que las dos filas
de actores cambiarán de función. A continuación, da la señal

para que cambien. Precisamente en ese momento los participan
tes sujetos se transforman en imágenes y éstas en aquéllos. Este
cambio debe hacerse sin romper la continuidad y con precisión.
Cuando se alcanza la perfección, el propio movimiento que se
estaba realizando en el momento del cambio debe continuar y
tomar un rumbo coherente, sin que se produzca ninguna ruptu
ra. Al igual que en el caso anterior el observador exterior no
debe advertir que ha habido un cambio, lo que ocurrirá, en rea
lidad, siempre que se dé una total reproducción y sincronización
de los gestos. · - ·

*3. Ambos son sujeto e imagen*

Pasados unos minutos, el director anuncia que los participantes de las dos filas serán simultáneamente imagen y sujeto; unos instantes

después, da la señal para que así se haga. A partir de ese momento, los dos participantes, frente a frente, tienen derecho a crear el movimiento que deseen y el deber de reproducir los movimientos creados por el compañero. Esto debe hacerse sin tiranía por parte de ninguno de los dos. Es importante que cada uno se sienta libre de hacer los movimientos que le apetezcan y, al mismo tiempo, solidario para que los movimientos del companero se reproduzcan a la perfección. Libertad y solidaridad son indispensables para que se haga el ejercicio sin tiranía, sin opresión. En toda esta secuencia, nadie debe hacer movimientos ·mposibles de ser reproducidos. La velocidad no es importante:

228

229

es incluso contraproducente. Importantes son la sincronización y que la reproducción sea fiel.

Hasta este momento, la comunicación es

exclusivamente visual, y la atención de cada participante debe concentrarse sólo en el compañero que está enfrente, sobre todo en los ojos y, en círculos concéntricos, en todo su cuerpo. Los actores no deben mirar los pies ni las manos: miran a los ojos, pero el resto del cuerpo, así como otros espacios, está naturalmente incluido en su campo visual.

*4. Todos se dan las manos* ,. , . < ■

Una vez más, a una señal del director, todos los participantes se dan las manos, a derecha y a izquierda: las dos filas, así unidas, siguen frente a frente, cada uno mirando a los ojos del compañero. En esta etapa, sin embargo, se incluye un elemento nuevo: si antes la comunicación era exclusivamente visual, ahora también es muscular: cada participante recibe estímulos visuales (del compañero que está enfrente) y musculares (de los compañeros a la derecha y a la izquierda). No se deben hacer movimientos que no pueda seguir el compañero de enfrente, si los que están a su derecha y a su izquierda le impiden realizar muscularmente el mismo gesto o movimiento. En

ese caso, el participante que inició el movimiento imposible debe volver atrás lo más rápidamente que pueda para no perder la sincronización, y para que la reproducción sea lo más perfecta posible. Si los movimientos fuesen lentos y continuos, habrá siempre una consulta visual y muscular, la cual permitirá que las dos filas sean siempre idénu-cas la una a la otra. Una será siempre la imagen de la otra y, en cada una de ellas, cada actor tendrá siempre la libertad de movimientos y la responsabilidad (ahora dentro de los límites musculares) de reproducir los movimientos del compañero de enfrente.

5 *Las dos filas forman una curva*

El director elige a uno de los participantes del extremo de una de las filas y hace que ejecute una curva en U; muscularmente, ese participante atraerá al compañero de al lado y toda la fila hará una curva, que la fila de enfrente repetirá sincrónicamente. Se supone que sigue existiendo, entre ambas filas, un único y largo espejo. Cuando, para hacer la curva, los participantes de una fila se apartan del espejo imaginario, lo mismo debe

suceder con los participantes de la otra. Cuando se acercan, esto se repite. Lo máximo que puede ocurrir, al acercarse, es que un actor toque físicamente al actor que tiene enfrente, pero debe respetarse la línea divisoria (pues es el espejo) y nunca traspasarla. Los participantes deben continuar mirándose fijamente. El hecho de que hagan una curva añade un elemento nuevo, necesario en esta progresión. Los actores frente a frente pasan por tres etapas hasta este punto de la secuencia: *a)* comunicación visual directa, individual; *b)* comunicación muscular y visual entre cada uno y otras tres personas: una enfrente (vista) y dos a los lados (tacto); c) en esta etapa, los actores toman conciencia de la totalidad de cada grupo (de cada fila), es decir, incluyen el espacio total del ejercicio, pero continúan limitados y determinados por el contacto físico, que cercena la invención.

6. *Grupos simétricos*

El director advierte y da la señal para que todos se suelten las manos. Pero el ejercicio continúa, sin interrupción. Ahora, liberados del contacto manual,

los participantes, respetando siempre la presencia de un único espejo que sigue dividiendo la sala Por el medio, tratan de formar con los compañeros de su propio ando una imagen colectiva, simétrica. Puede ocurrir que todos os participantes de un bloque organicen una sola imagen repro-





ducida por el bloque de enfrente (los dos bloques son simultáneamente sujetos e imágenes: sigue sin existir la tiranía de una persona sobre otra y, ahora, la de un grupo sobre otro; siguen siendo necesarias la libertad y la solidaridad), o que cada bloque se subdivida en varios bloques menores. Es importante, sin embargo, que no se atomicen aún más en individuos aislados; es importante que dos o más o muchas o todas las personas de cada fila reproduzcan, a cada lado, con perfección y sincronismo, la misma imagen.

## *7. El espejo roto*

Cuando el espejo se rompe, se vuelven a formar parejas

de compañeros que se miran frente a frente, sujetos e imágenes, reproduciendo perfecta y sincrónicamente los movimientos iniciados por cualquiera de los dos, sin tiranía. Pero ahora cada pareja tiene su propio trozo de espejo, autónomo: ya no existe el espejo central que dividía la sala en dos, sino trozos individuales de espejo, desparramados por la sala. Cada pareja, dentro de la sala, evoluciona como quiere, acercándose o alejándose de su compañero y de su trozo de espejo, girando, dando vueltas, pero siempre manteniendo la misma relación. En ese momento, cada participante debe ampliar su capacidad de concentración y de visión, que incluye al compañero de enfrente y el espacio, pero ya ahora el espacio cambiante, que modifica permanentemente la evolución de cada pareja y cada trozo de espejo. Ese movimiento, ahora, no está limitado por la presencia del espejo grande y largo que se ha roto. El espacio se vuelve mucho más dinámico y mudable, y la atención y la concentración deben ser mucho mayores y más intensas. Es igualmente importante que cada pareja evolucione por toda la sala.

## *S Cambiando de compañero*

Tres veces el director debe anunciar y dar la señal a los participantes para que cambien de compañero. La primera vez, cada uno debe elegir a otro compañero que esté cerca. Dada la señal, y sin mayor transición, se deja

al compañero de enfrente y se busca a otro con el cual habrá de establecerse una relación mimética semejante. Puede ocurrir que el encuentro se produzca con gran facilidad, pero también puede llevar un tiempo. En cualquier caso, el actor debe seguir moviéndose lenta y continuamente, completando y desarrollando los movimientos que realizaba con el compañero anterior hasta encontrar al nuevo. En el segundo cambio, cada uno debe buscar a un compañero que esté a una distancia media, y la tercera vez debe buscar al más distante posible dentro de la sala. Es importante que no se rompa la continuidad, que el actor no deje de moverse y, con los brazos cruzados, intente localizar a quien no tiene pareja: el propio movimiento atraerá al nuevo posible compañero.

En esta etapa de la secuencia ocurre muchas veces que dos participantes eligen al mismo compañero, y durante unos instantes los dos creen haber establecido contacto; pero si ambos miran fijamente a los ojos del compañero elegido (si concentran la atención en los ojos, aunque tengan toda la sala dentro de su campo visual), enseguida se darán cuenta de si están siendo o no correspondidos.

Cada vez que se forma una nueva pareja, es importante que se establezca un diálogo fértil entre los participantes, que cada uno estudie al otro

corporalmente, sintiendo la diferencia de movimientos entre el nuevo compañero y el anterior. No se trata de Pasar rápidamente de una cosa a otra, sino de dialogar visual y tísicamente, de conocerse.

232

233

*9. El espejo distorsionador*

El director siempre debe prevenir a los participantes antes de dar la señal para que la secuencia pase a una nueva etapa. En este caso, dada la señal, la relación entre los compañeros de una misma pareja se modifica totalmente. Si hasta aquí todos los movimientos, todas las expresiones faciales, todos los gestos se reproducían idénticamente, miméticamente, en esta etapa se produce el comentario, la respuesta. Cada uno tiene derecho a hacer lo que le parezca, y a cada nuevo estímulo el otro responde, comenta, aumenta, disminuye, ridiculiza, destruye, relativiza. Reproduce, en suma, la imagen que

recibe, pero, al mismo tiempo, se contrapone a ella.

La imagen (gesto, movimiento, expresión facial) y la respuesta no deben ser sucesivas, sino casi simultáneas y continuas. No se trata de hacer algo y esperar que el otro haga su parte, para responder a continuación mientras el otro espera: por el contrario, se trata, sin interrupción, de enviar y recibir mensajes visuales que se responden, que se distorsionan. Es cierto que la simultaneidad no es del todo posible, pero la espera, el reposo, deben evitarse.

*10. El espejo narásista*

Después de la distorsión, la crítica, el comentario corrosivo, la tentativa de destrucción de la máscara del compañero de enfrente, después de la caricatura, el espejo se vuelve narcisista. Éste puede ser uno de los mejores momentos de toda la secuencia. Aquí cada participante se mira al espejo y se ve guapo. Pero la imagen que ve es la del compañero de enfrente. Cada uno debe intentar reproducir, con la mayor exactitud posible, todos

los gestos de placer, toda la alegría que siente cuando está bien consigo mismo, cuando está feliz de ser quien es. Yo estoy feliz, hago un gesto de felicidad y me miro al espejo: pero lo que veo es mi

propia imagen en el cuerpo de otra persona. Al mismo tiempo, la otra persona se mira en mí: en mí, se ve a sí misma, feliz, contenta: soy yo quien, con mis gestos y movimientos, debo restituirle esa felicidad y ese contento.

El poeta portugués Fernando Pessoa escribió estos admirables
versos: ,

*Nadie ama a otro, . ^,, ,,,,,.,., :*

*sino que ama lo que deá* ***hay*** *en A, · >*

¡ *o se supone.* ; ...,., ...

Ésta es la idea de tales ejercicios: nos buscamos a nosotros mismos en los otros, que a su vez se buscan en nosotros.

*11. El espejo rítmico*

Suavemente, en esta búsqueda amorosa de sí mismo en el otro, el diálogo se unifica, se convierte en monólogo: los dos buscan movimientos que se reproduzcan rítmicamente. Los dos deben encontrar movimientos rítmicos corporales que sean agradables para ambos. Pueden ser lentos o rápidos, suaves o enérgicos, simples o complejos: lo importante es que ambos se sientan bien, cómodos y contentos al realizarlos, que los movimientos sean rítmicos y siempre los mismos, que todo el cuerpo se ponga en movimiento.

*12. La unificación*

Finalmente, el director previene a los participantes y da la señal para que todos intenten unificarse. Que lo intenten: no se trata de una obligación. Puede suceder que, al final de la secuencia, toda la sala esté totalmente sincronizada, unificada en un mismo ritmo, en un mismo movimiento. Pero puede también suceder (segunda hipótesis) que toda la sala esté unificada en ritmos y movimientos

complementarios, que no sean los mismos, pero que se armonicen. Puede incluso darse una tercera hipótesis: los diferentes grupos no se unifican y terminan formando varios grupos y subgrupos, repitiendo, insistentes, el propio ritmo y el propio movimiento.

Esta etapa final debe ser correspondida de la manera correcta: no se trata de competición, de imponer el propio movimiento a los demás; se trata, a lo sumo, de un intento de seducción. Lo que se pretende es un estudio rítmico de los participantes y también unificar al grupo en sus bases mínimas. Esto, sin embargo, puede revelarse como imposible. En esta fase, queda evidenciado el grado de violencia, de tendencia a estallar, de agresividad de cada componente del grupo; se evidencia también el grado de compatibilidad, de diálogo, de capacidad de trabajo conjunto. El director debe tener el cuidado de no obligar a

nadie a hacer nada en especial, de no manipular al grupo en el sentido de intentar obligatoriamente la unificación. Se trata sólo de comprobar, estudiar y no imponer. Es necesario que cada uno se manifieste libremente, para que los resultados del estudio sean verdaderos.

Existe en toda esta larga secuencia una gran variedad de formas visuales de comunicación, pero todas ellas tienen una base común: el mimetismo (excepto el *espejo distorsionador,* donde el mimetismo, aunque existe, no es dominante). En toda la secuencia, se estudia al compañero para reproducirlo en los mínimos detalles y con la mayor simultaneidad. En la próxima secuencia, el modelado, la forma de diálogo se modifica totalmente.

*Secuencia del modelado* > ¡ »> í «> »;

Si en el espejo el diálogo era mimético, aquí debe traducirse. El actor ve lo que hace el compañero y traduce el gesto que ve,

modificando su propio cuerpo. No reproduce con

el cuerpo ese
gesto, sino que muestra su consecuencia. Esto quedará más claro
durante el desarrollo de esta secuencia, mucho más breve que la
anterior. , ; ;:■ ,

*l. El escultor toca al modelo*

Dos filas, cada persona frente a otra. Una de las filas es de escultores, y la otra de estatuas. Comienza el ejercicio y cada escultor trabaja con la estatua que desea. Para ello, toca el cuerpo de la estatua, cuidando de producir los efectos que desea en sus mínimos detalles. Los escultores no pueden usar el lenguaje del espejo, es decir, no pueden mostrar en el propio cuerpo la imagen o figura que les gustaría ver reproducida -aquí no interviene el mimetismo, la reproducción-, pues éste no es el diálogo del espejo, sino el del modelado. Por tanto, es necesario tocar, modelar, y a cada gesto del escultor corresponderá un gesto en consecuencia, a cada causa un efecto que no es idéntico. En el diálogo de los espejos, las dos personas están siempre, sincrónicamente, haciendo

el mismo gesto; en el diálogo del modelado, aunque sincrónicamente, estarán haciendo gestos complementarios.

El director debe sugerir que este primer ejercicio dure el tiempo necesario (dos o tres minutos, o más, según los participantes, la atmósfera creada, etc.) para que el escultor y el modelo se comprendan, para que la estatua pueda traducir fácilmente los gestos del escultor, vistos y sentidos. , ,,,,,.,

2- *El escultor no toca al modelo*

kn esta segunda parte, el director da la señal para que los escul-

ores se alejen de sus modelos. Sin embargo, deben seguir

aciendo los mismos gestos que hacían antes, cuando tocaban a

s modelos. Las estatuas, que antes veían y sentían esos gestos,

ahora siguen viéndolos, pero sin sentirlos: deben, no obstante, seguir respondiendo como si aún los estuviesen sintiendo, como si los escultores continuasen tocándolas.

Así se produce un modelo a distancia. Los escultores deben seguir haciendo los gestos realistas, es decir, los gestos que serían necesarios para que las estatuas realizasen los movimientos, adoptasen expresiones faciales o hiciesen los gestos que los escultores desearían que hiciesen.

En este ejercicio, los escultores pueden verse tentados a cometer dos errores: primero, el de volver a acercarse a las estatuas que antes tocaban (para hacerles comprender lo que desean) y ahora ya no deben tocar; segundo, hacer señales simbólicas del tipo «ven aquí», «no, no es así», etc. Es evidente que sienten también una tercera tentación, la peor de todas, la de hablar, que debe

ser evitada a toda costa, ya que introduce con violencia el lenguaje verbal, que sólo conseguiría cortar brutalmente la comunicación visual. En este caso, si la estatua realmente no comprende el gesto del escultor, éste debe tocar al modelo, pero sólo como último recurso, para que perciba qué está haciendo, y después es inevitable que el modelo vuelva a la posición anterior, para que el escultor reproduzca el mismo gesto y él, modelo, reproduzca el mismo efecto, el cual ahora, por cierto, ha comprendido.

Los modelos, a su vez, pueden verse tentados a cometer un error frecuente: realizar movimientos no provocados. Por ejemplo, si el escultor hace el gesto de atraerlo por la cintura o de tirarle del brazo, el modelo deberá caer al suelo. En caso contrario, cometerá el error de dar un paso adelante, para restablecer el equilibrio. El movimiento de la pierna, sin embargo, no ha sido provocado. Y el modelo no debe, como* es lógico, producir ningún movimiento autónomo. Si el escultor desea que se acerque sin caerse, es necesario que preste atención al equilibrio cor-

poral y mueva un pie primero y el otro después, teniendo sumo cuidado en que el centro de gravedad no se aparte de los pies y en que el modelo no se caiga. Lo mismo es válido para cualquier otro movimiento del modelo (por ejemplo, el movimiento pendular de los brazos): ninguno debe ser autónomo, todos deben ser provocados, dirigidos por el escultor.

*3. Los escultores se dispersan por la sala* " ·

Si en el ejercicio anterior escultor y modelo estaban frente a frente, sin obstáculos, siempre en línea recta, ahora los escultores deben moverse por toda la sala, teniendo antes el cuidado de mover los rostros de sus modelos en dirección al lugar donde pretenden colocarse. Es decir: el modelo, que no posee movimientos autónomos, no puede buscar al escultor en caso de que éste salga de su campo visual. Los escultores se mueven y hacen que se muevan sus modelos, hacia delante y hacia atrás, hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo.

*4. Los escultores hacen una única escultura*

Alejándose lo más posible y dentro de una sala donde se superponen modelos y escultores, donde la visibilidad está obstruida, los escultores intentan relacionar sus modelos entre sí, para formar un solo modelo multiforme, al que tendrán que dar un sentido, una significación que puede o no proponer el director.

->■ *Escultura con cuatro o cinco personas*

Hasta el ejercicio anterior, la secuencia debía ejecutarse de torma ininterrumpida. Cada ejercicio debía suceder al anterior [S1]n interrupción, y la transición era, en sí misma, tan importante como el ejercicio propiamente dicho. Ahora se rompe la comicidad. Los participantes se dividen en grupos de cuatro o





cinco. Un escultor y los demás son modelos. Cada escultor pro

duce, con los cuerpos de los compañeros, una imagen significati
va. Como si dijese: «Esto es lo que pienso». Cuando termina de
visualizar su opinión, ocupa el lugar de uno de los compañeros
que sale y se transforma en escultor. Y éste comienza a trabajar
como si dijese: «Eso es lo que tú piensas, pero mira lo que te res
pondo», y a partir de la imagen recibida, modificándola, modela
la imagen que simboliza su pensamiento, organiza los cuerpos
de los compañeros en un solo modelo múltiple que tenga el sig
nificado que desea. Todo esto se hace sin que el escultor toque a
sus modelos; los movimientos se producen a distancia, vistos
pero no sentidos, y los traduce la sensibilidad de cada modelo,
que actúa como si estuviese siendo realmente tocado. El proceso
continúa hasta que el último participante haya

dado su opinión
visual. ·,

*Secuencia de los títeres*

Existe una tercera forma de diálogo visual, que es el de los títe
res. En este caso, entre el sujeto (titiritero) y el objeto (títere), se
supone la existencia de un hilo que transmite el movimiento.
Esta es la secuencia más breve y se compone solamente de dos
ejercicios. „

*1. Títere con hilos*

Titiritero y títere a distancia; aquél hace el gesto de tirar de un hilo y el títere responde con el movimiento correspondiente. Se supone que el hilo sale directamente de la mano del titiritero hacia una parte del cuerpo del títere, que el titiritero designa con la mirada: brazo, mano, rodilla, pie, cabeza, cuello, etc.

*2 Títere con varilla*

Se supone que existe una varilla a tres metros de altura del suelo y e eI hilo sale de la mano del titiritero y se apoya en esa varilla antes de asirse al cuerpo del títere. Ello transforma totalmente el movimiento, que se invierte; si, en el primer caso, el movimiento de la mano que se levanta hace elevarse la parte correspondiente del cuerpo del títere, en el segundo, a cada movimiento del titiritero hacia arriba corresponde un movimiento hacia abajo del títere.

*Juegos de imagen*

Cuando empecé a trabajar con participantes procedentes de diferentes regiones de Perú, Colombia, México y otros países latinoamericanos, gente de muy distintas culturas, que hablaba en distintos idiomas, utilizamos el español para comunicarnos a pesar de que no era la lengua materna de ninguno de nosotros. Si utilizo la palabra portuguesa *mae* (madre) me refiero exclusivamente a mi madre, mientras que en cualquier otro idioma aludo a las madres en general; cada palabra tiene muchos significados.

No hablábamos de la misma madre cuando lo decíamos en español; lo mismo sucedía con otras palabras como *familia, amistad* o *hermano.*

No debemos olvidar que las palabras son sólo un medio para comunicar intenciones, emociones, recuerdos, ideas, y éstos no son necesariamente los mismos para todos: *lo que se dice no es lo mismo que lo que se oye.* Las palabras no existen en la naturaleza, no surgieron como los árboles o las flores: han sido inventadas por nombres y mujeres; es importante, por tanto, entender que los mventores de las palabras vivieron en situaciones sociales concretas distintas a las nuestras, que tal vez ya no existen.





Por eso creo que siempre deberíamos inventar neologismos.

Las palabras tienen un significado que puede

encontrarse en los diccionarios y una connotación que sólo se halla en el corazón de cada uno. Yo perseguía esa connotación. ¿Cómo llegar hasta ella?

Fue trabajando con los indios cuando me di cuenta de que casi siempre utilizamos las mismas palabras para referirnos a cosas muy distintas, o distintas palabras para una misma cosa, pero esas cosas, sentimientos, opiniones o recuerdos, nunca podían interpretarse del todo con palabras, así que empecé a pedir a mis estudiantes que construyeran imágenes. Imágenes de su familia, su jefe, sus recuerdos, sus deseos, su país... Construir imágenes. Por supuesto, estas imágenes no reemplazan a las palabras, pero tampoco pueden traducirse en palabras: son un lenguaje en sí mismas. Connotan palabras del mismo modo que las palabras connotan imágenes; se complementan.

Al principio denominé a estas sencillas técnicas Teatro Estatua porque todas ellas eran estáticas. Luego se sistematizaron nuevas técnicas a las que se añadió movimiento, e incluso palabras. Este sistema de técnicas se convirtió en el Teatro

Imagen.

Cuando se trabaja con imágenes no hay que intentar «entender» el sentido de cada imagen, captar su significado exacto, sino «sentir» esas imágenes, dejar vagar nuestra imaginación, nuestros recuerdos: *el sentido de una imagen es la imagen misma.* La imagen es un lenguaje. Asimismo, todas las imágenes son superficies y, como tales, reflejan lo que se proyecta sobre ellas. Los objetos reflejan la luz que cae sobre ellos, del mismo modo que las imágenes organizadas reflejan las emociones del observador, sus ideas, recuerdos, imaginaciones, deseos..*

El método entero del Teatro del Oprimido, y particularmente la serie del Teatro Imagen, se basa en «El espejo múltiple de la

mirada de los otros»: cuando varias personas contemplan la misma imagen y hablan de los sentimientos, recuerdos y fantasías que ésta les sugiere, están revelando su lado oscuro a la persona que representó esa imagen. Al protagonista (el escultor de la imagen) le corresponde entender

y sentir lo que quiera o pueda recibir.

Si una imagen se «interpreta» de una sola forma -es decir, «Esto es tal cosa»-, dejará de ser Teatro Imagen para convertirse en una mera ilustración de las palabras pronunciadas. El Teatro Imagen es un método Sinalético, no Simbólico; en éste, significante y significado están separados (la bandera simboliza la Madre Patria, pero no es la Madre Patria); en aquél, significante y significado son lo mismo: mi expresión de amor, miedo, preocupación, etc., no puede separarse de esas emociones. El gesto de levantar el pulgar para indicar que todo va bien es simbólico, en cambio, una expresión de tristeza es sinalética.

Un mensaje no existe sin un emisor y un receptor. Ambos, emisor y receptor, integran el mensaje. Lo mismo ocurre con el lugar al que se envía el mensaje y los medios utilizados para hacerlo.

Emisor y receptor forman parte del mensaje. Si Judas Iscariote me pide que firme una petición en solidaridad con Jesucristo, no lo haré: Judas forma parte de su petición; el emisor forma parte de su

mensaje, y le da sentido a éste. Si san Juan me hace la misma petición, la firmaré de inmediato, y la pasaré a mis amigos para que también lo hagan.

Si leo esta frase a cien personas será entendida de cien formas distintas: ¿quién es cada uno de mis oyentes? ¿Quién es Jesucristo para cada uno de ellos? ¿Y quién es ese hombre, Juan? iv¿ué soy yo para cada uno de mis lectores?

or ello, para «entender» realmente un mensaje, es importan-





te recibirlo y enviarlo en muchos lenguajes. **Una imagen es** uno de esos posibles lenguajes, y no el último.

*1. Completar la imagen*

Dos actores se saludan, estrechándose las manos.

Se inmoviliza la imagen. Se pide al grupo que diga cuáles son los posibles significados que la imagen puede tener: ¿es una reunión de negocios, dos amantes despidiéndose para siempre, dos traficante de drogas negociando, etc.? Se exploran varias posibilidades. Las imágenes son polisémicas, y sus significados dependen no sólo de sí mismas sino también de los observadores.

Uno de los actores de la pareja sale, y el director pregunta a los espectadores sobre los posibles significados de la imagen que queda, ahora solitaria. El director invita al actor que lo desee a entrar en la imagen en otra posición -el primero continúa inmóvil-, dándole otro significado. Después, sale el primer actor y un cuarto entra en la imagen, siempre saliendo uno, quedándose el otro, entrando el siguiente.

Después de esta demostración, todos se juntan en parejas y comienzan con la imagen de un apretón de manos. Un actor se retira de la imagen, dejando al otro con la mano tendida. Ahora, en vez de decir qué piensa que significa esta nueva imagen, el que se ha ido vuelve y completa la imagen, mostrando

lo que ve como un posible significado suyo; se coloca en una posición diferente, en una relación diferente con el actor que está con la mano tendida, cambiando el significado de la imagen.

Entonces el segundo participante sale de esta nueva imagen, observa y después vuelve a entrar en la imagen y la completa, cambiando el significado otra vez. Y así suce'sivamente, uno tras otro, estableciendo un diálogo de imágenes. Como en los ejercicios de modelado, los actores deben pensar con sus cuerpos. No

importa si la manera que el actor ha elegido para completar la imagen no tiene un significado literal: lo importante es dejar que el juego transcurra y las ideas fluyan.

El director puede añadir uno o más objetos al juego -una silla, por ejemplo, o dos-, y los actores pueden moverlos, siempre que, al hacerlo, no se desplace la imagen del compañero.

Variante (de tres) Dos actores se dan la mano, y un tercero, al verlos, decide en qué

parte de la imagen entrar. Así, sucesivamente, cada uno de los tres sale, observa lo que queda de la imagen -otra imagen con otro significado- y vuelve a entrar, completando la ronda.

[1] Variante *(Hamlet)*

*a)* Cada actor decide quién es e intenta descubrir quién es el otro; *b)* uno de los dos es el protagonista, y el otro es, cada vez, un personaje diferente: en este caso, el mismo protagonista esculpe los dos cuerpos.

*2. Juego de pelota*

Fútbol, baloncesto, voleibol, etc. Dos equipos jugarán un partido
sin usar ninguna pelota, sino actuando como si tuviesen una. El
director -arbitro del partido- debe observar si el movimiento
imaginario de la pelota coincide con los movimientos de los
actores, corrigiéndolos si fuese necesario. Se puede utilizar cual

quier tipo de deporte colectivo para este tipo de ejercicio: pim-
Pón, tenis, etc. ¡¿"

*3- Boxeo* os personas de pie, a unos metros de distancia una de otra, deben eaccionar inmediatamente a los golpes que lanza el compañero.





El ejercicio será mejor si una persona golpea primero varias veces, mientras la otra asimila los golpes; después cambiarán los papeles: es difícil recibir los golpes y reaccionar a ellos al mismo tiempo. Generalmente terminamos este juego con gestos de cariño o pasando de inmediato a la variante siguiente, la de los amantes.

Variante (amantes) Lo mismo que el anterior, con la diferencia de que las personas se acarician en lugar de atacarse. La pareja debe

reaccionar inmediatamente a cada caricia distante.

Variante Extender una manta (sin la manta), coordinando los movimientos. Del mismo tipo: dos equipos, uno de cada lado, tiran de una cuerda gruesa; o tiran de una red llena de pescado; o transportan un piano (sin piano); o hacen que un coche gire, y así una infinidad de variaciones.

Variante (bailarines) Los actores bailan en parejas; después se alejan unos de otros y siguen bailando como si estuviesen aún enlazados. Vale la pena que algunos compañeros ayuden, tarareando la melodía.

u ., Variante Este tipo de ejercicio puede hacerse de otro modo, con el efecto precediendo a la causa. Por ejemplo: siento el dolor de la caída antes incluso de caer; entonces, caigo y comparo.

*4. Una persona asusta, otra protege ,*

Todos los participantes deberán estar dispersos por la sala. Sin

decir nada, cada uno deberá pensar en una persona que lo ame-

¿renta y otra que lo protegerá. El juego comienza. Todos andarán por la sala al mismo tiempo, intentando protegerse, cada uno situando a su protector entre sí mismo y el que le provoca miedo. Como nadie sabe quién protege a quién o quién intimida a quién, la estructura de las personas en la sala será siempre diferente, estará siempre en movimiento.

5. *Completar el espado vacío*

Dos actores frente a frente. Uno de ellos se moverá y el otro completará el *espacio vacío:* si uno retira la mano, el otro tenderá la suya; si uno saca la barriga, el otro la esconde; si uno se encoge, el otro se crece.

*6. Atmósfera de nieve*

Un actor imagina que la atmósfera es maleable como si fuese de nieve y hace una escultura en el aire. Los demás observan y deben descubrir la

naturaleza del objeto que ha sido esculpido. No se trata de un juego de mímica: el actor debe realmente intentar sentir la atmósfera y las relaciones entre los músculos de su cuerpo y el mundo exterior; si da un martillazo, es preciso que los músculos dé su cuerpo reaccionen como si efectivamente tuviese un martillo. Este ejercicio puede simplificarse o complicarse. En el primer caso, haciendo que el actor realice movimientos sencillos con objetos reales (transportar una silla, por ejemplo), observando sus movimientos, cuáles son los músculos estimulados y la naturaleza del estímulo. A continuación, sin el objeto, intentará estimular los mismos músculos; repitiendo la acción, los observares dicen lo que han visto. En el segundo caso, haciéndolo efectivamente: un actor elabora un objeto con la atmósfera, lo Pasa a un segundo actor, que tiene que modificarlo y lo pasa, a su > a un tercero, y así sucesivamente. Otra variación: varios acto-

res realizan al mismo tiempo la misma tarea: lavar a un elefante, por ejemplo, sin que uno sepa exactamente qué hace el otro.

*7. Interrelaüión de personajes*

Este ejercicio puede hacerse en silencio o no. Un actor inicia una acción. Un segundo actor se acerca y, a través de acciones físicas visibles, se relaciona con el primero, de acuerdo con el papel que elige: hermano, padre, tío, hijo, etc. El primer actor debe intentar descubrir cuál es el papel y establecer la interrela-ción. A continuación entra un tercer actor, que se relaciona con los dos primeros, después un cuarto, y así sucesivamente. El primer ejercicio de esta serie debe ser siempre mudo, con el fin de desarrollar las relaciones de cada uno con el mundo exterior a través de los sentidos y no de las palabras. El primer actor debe imaginar también el escenario donde se encuentran.

*8. Personajes en tránsito*

Uno o más actores entran en escena y realizan ciertas acciones para mostrar de dónde vienen, qué

hacen y adonde van. Los demás deben descubrir lo máximo que puedan sólo a través de las acciones físicas: vienen de la calle; están en la sala de espera de un dentista, donde les extraerán una muela; están en el despacho de un abogado; van a subir a la habitación donde hay un enfermo; salen de su casa por la mañana; están en el ascensor; van a comenzar su trabajo en una oficina, etc.

*9. Observación*

Un actor mira a sus compañeros durante unos minutos; después, de espaldas o con los ojos vendados, intenta describirlos con el mayor número posible de detalles: colores, indumentaria, señas particulares, etc.

*10. Actividades complementarias*

Un actor inicia un movimiento cualquiera y los demás intentan descubrir qué hace, para realizar entonces las actividades complementarias. Ejemplo: los movimientos de un arbitro durante un partido, complementado por los defensas y los atacantes; un taxista complementado por el

pasajero; un cura oficiando misa complementado por un monaguillo y los fieles, etc.

*21. Descubrir la diferencia*

Dos filas, cada actor frente a otro, observándose; se vuelven de
espaldas y alteran un detalle determinado en sí mismos o en la
ropa; vuelven a mirarse y cada uno debe descubrir la diferencia
en el otro. · i , ¡

*12. Contar la propia historia*

Un actor cuenta cualquier cosa que realmente le haya ocurrido; al mismo tiempo, sus compañeros ilustran la historia que va desarrollando. El actor que narra no puede intervenir ni hacer correcciones durante el ejercicio. Al final se discutirán las diferencias. El narrador tendrá la oportunidad de comparar sus reacciones con las de sus compañeros.

*13. Elteléfono francés* n <f> *·*<>: -'"
Un círculo de personas que se miran. La número 1

está mirando
a la número 4, que está mirando a la número 7, que está miran
do a la número 10, y así sucesivamente. La 2 está mirando a la 5,
que está mirando a la 8, que está mirando a la 11, y así sucesiva
mente. La 3 está mirando a la 6, que está mirando a la 9, que está
mirando a la 12, y así sucesivamente. No se pueden formar gru
pos dentro del círculo; por ejemplo, si son veinte, no se puede
contar sólo hasta dos, porque se formarán dos círculos de diez.

248

249

El objetivo del ejercicio es no hacer nada. Se mira atentamente a su modelo sin hacer nada. Pero en cuanto nuestro modelo se mueva un poco, nosotros nos movemos también y un poco más que

él. Como hay alguien que también nos mira, y para quien somos el modelo, él se moverá un poco más que nosotros y un poco más aún que nuestro modelo. Es una escalada. A partir de la instrucción de no hacer nada, de quedarse inmóvil, llegamos a todos los extremos.

### *14. Concentración*

Estableciendo un círculo de atención, los actores deben descubrir el mayor número posible de colores, matices, formas, pormenores dentro de ese pequeño círculo. Puede tratarse de una mesa, parte de un mueble, la pared, el rostro de un compañero, una mano, un papel en blanco, etc. Lo importante es que el actor -que como todo ser humano está habituado a *sintetizarla* realidad, a estructurarla de forma simplificada para poder moverse en ella (enloqueceríamos si percibiésemos y registrásemos en nuestra conciencia la infinita variedad de colores y formas que nuestro ojo es capaz de percibir)-, lo importante, decía, es que el actor se ejercite en *analizarla,* realidad y descubrirla en sus mínimos detalles. Este ejercicio puede hacerse con un actor frente a otro. Cada uno informa al que

tiene enfrente de toda la variedad que ha llegado a descubrir en su rostro. Lo mismo podrá hacerse con sonidos.

*15. Juego de los animales*

Se escriben en pedazos de papel nombres de animales y su sexo: macho o hembra. Se puede hacer este ejercicio» de dos maneras: adoptando el comportamiento más realista del animal, o sólo su *personalidad* (con perdón de la palabra...), es decir, mostrando la

visión humanizada que cada uno de los participantes pueda tener del animal que le toca.

El director dará indicaciones del tipo: los animales tienen hambre. ¿Cómo suele comer cada uno? ¿Con gula o con miedo? ¿De pie o sentado? ¿Al descubierto o escondido? ¿Quieto o en movimiento, huyendo o agrediendo? Los animales tienen sed: ¿beben a grandes tragos o poco a poco? ¿Pensando en otras cosas o muy concentrados? ¿Y los peces? ¿Y la jirafa? ¿Y el camello? Los animales se enardecen y luchan entre sí (se da la

instrucción de que está prohibida cualquier agresión física; basta la mención de agredir y un actor, intimidado con la posibilidad de agresión, se concentra en su defensa y no en la creatividad del ejercicio...). ¿Cómo expresarán miedo, rabia, prevención? Los animales están cansados y se van a dormir; ¿cómo? ¿De pie, colgados de una rama, acostados? Los animales se despiertan y, lentamente, comienzan a sentir la falta del sexo opuesto e intentan buscarlo: los actores saben que, entre ellos, uno estará representando al animal de sexo opuesto. Cuando buscan al compañero, los actores tienden a dejar de actuar sólo para poder observar mejor. El director debe entonces llamarles la atención para que sigan actuando mientras buscan.

Cuando dos actores creen que han encontrado a su pareja, deben interpretar la *escena del encuentro,* del enamoramiento -en eso los animales, como todos nosotros, son muy diferentes: el caballo es un verdadero *gentleman,* y la yegua una dulzura, mientras que el toro es un machista insensible y la vaca una hembra resignada... (¡¡¡por lo menos es lo que parece

desde fuera!!!). El gallo y la gallina no se aman con la misma parsimonia que el rinoceronte y su hembra. Así, cada actor muestra lo que sabe sobre esos animales, y cuando los dos actores están seguros de que se han encontrado, uno de ellos muestra su papel al otro: si





estaba en lo cierto, salen los dos del juego; si no, si el oso hormiguero se ha enamorado de la hormiga, vuelven los dos en busca del amor verdadero. Disculpad pero, sin ánimo racista, en este juego no se permiten cruces de raza.

Cuando todos ya se han encontrado, cada pareja vuelve a escena y rehace el momento del encuentro; los demás actores deben imitar el sonido correspondiente a las voces de los animales: croar, gruñir, chillar... Igualmente, el director puede invitar a los actores que lo deseen a mostrar otras características de sus personajes...

*16. Juego de las profesiones "* ■

Semejante al anterior, con nombres de profesiones en los papeles, dos veces cada profesión, oficio u ocupación: obrero metalúrgico, dentista, sacerdote, sargento, chófer, pugilista, actor, prostituta, etc., sólo aquellas profesiones que los actores conozcan. Cada actor saca un papel. Todos comienzan a improvisar la profesión que les ha tocado, sin hablar de ella, sólo mostrando la visión que tienen de esos profesionales. El director dará indicaciones, como por ejemplo: 1. Los profesionales están caminando por la calle; 2. Van a comer (bocadillos, *fast food,* restaurante elegante, etc.); 3. Asisten a una inauguración en el Museo de Arte Moderno (¿a comprar una obra, exhibirse, disfrutar de los cuadros?); 5. Se dirigen a un espectáculo de boxeo o a un partido de fútbol (¿cómo se comportan?); y, finalmente, 6. Van a trabajar: en este momento, los actores muestran todos los rituales del trabajo de cada uno y comienzan a intentar identificar al compañero de la misma profesión; cuando eso ocurre, la pareja sale del juego. En la segunda parte del juego, en

círculo, las parejas se miran trabajando y forman *familias* de profesiones, es decir, profesiones cuyos rituales se asemejen. Después, cada familia pasa delante del

grupo que debe intentar descubrir, primero, de qué profesiones se trata, y, segundo, por qué han formado una familia.

Variante *(Hamlet)* ,, ¸ Juego de los personajes de la obra *(Hamlet* o cualquier otra).

*17. El círculo equilibrado*

Los actores se colocan en círculo, como si fuese una rueda de madera, con el centro ocupado por un vaso, un zapato u otro objeto. El vaso representa el pivote sobre el cual se equilibra el círculo (como un platillo equilibrado en una varilla). El director comienza, en cualquier punto del círculo, a numerar a los actores -1, 2, 3, 4, 5, etc.-, hasta que haya numerado la mitad del círculo. Después numera la segunda mitad del círculo, a partir de 1 nuevamente. Entonces los dos números 1 quedarán

enfrentados, con una línea entre ellos, que cruza todo el pivote central. Cada uno quedará equidistante de ese pivote.

Los primeros actores numerados son los líderes; los otros, con los mismos números, son los seguidores. Después se intercambian los papeles. El director grita un número, y el primer actor designado con ese número comienza a moverse por el espacio, lentamente, dentro o fuera del círculo; su número opuesto debe moverse de tal forma que deje el círculo (el platillo) equilibrado. Entonces, si el líder se mueve en dirección al pivote, el seguidor debe moverse en el mismo trayecto; si el líder se mueve en dirección a la derecha, el seguidor debe moverse también hacia su derecha: si se mueven en la misma dirección (es decir, el líder hacia su derecha y el seguidor hacia su izquierda), el platillo no estará equilibrado.

Gradualmente, el director irá diciendo otros números, hasta que todas las parejas estén jugando al mismo tiempo. Primero,

las parejas deben desarrollar un trabajo de relación al moverse; los líderes pueden variar sus movimientos, rápido o despacio, hacia atrás o hacia delante, arrastrándose, saltando, etc. En cada movimiento que se haga, debe haber una línea recta entre el líder, el pivote y el seguidor.

En cierto momento, el director dirá «cambiad los líderes» y, sin romper la continuidad, los líderes se transformarán en seguidores y viceversa. El director puede eventualmente gritar «sin líderes», y las parejas tendrán que mantener sus movimientos y trabajar juntas sin que exista líder alguno.

Al final del ejercicio, el director podrá ir apartando a las parejas una a una, gritando sus números por turno hasta que todos estén fuera.

*18. Mímica*

Es el conocido juego «dígalo con mímica», en el

cual se forman dos equipos. El primero propone a uno de los actores del segundo grupo, en secreto, el título de una película, el nombre de un político o una frase pronunciada recientemente por un demagogo cualquiera o un político popular. El actor del segundo grupo tiene que hacer, para sus compañeros, la mímica de las frases o del nombre, y éstos tienen que descubrir de qué se trata. Cada actor tiene dos minutos para hacer la mímica. Con actores más experimentados, este juego puede practicarse dando el tema o idea central de una escena (el actor no puede hacer ninguna demostración obvia ni reproducir marcación alguna; sólo corpo-reizar la idea central según sus posibilidades e imaginación).

*19. Un salvaje en la ciudad* *

Los sentidos funcionan como selectores al enviar mensajes al cerebro. La selección de estímulos conscientes depende de los

rituales de cada sociedad. Dicen que las madres no oyen el despertador, pero se levantan en cuanto sus hijos comienzan a llorar en una habitación distante.

En el bosque, un pájaro es capaz de oír el canto de su compañero aunque a su lado haya un león rugiendo. Un niño que cruza la calle selecciona fácilmente entre la inmensa cantidad de estímulos visuales y auditivos de una gran ciudad, pero un indio enloquecería. Este ejercicio consiste en que un actor haga de indio, de salvaje que no conoce las formas que tiene nuestra civilización de *codificar, ordenar* nuestros *datos,* y por ello *se extraña* ante todo lo que ve, aun las cosas más triviales, y no percibe el riesgo de las cosas más peligrosas. Se puede hacer el mismo ejercicio al contrario: un «civilizado» perdido entre los rituales de una sociedad llamada «primitiva»; o cualquier otro cambio de una persona «educada» según ciertos rituales, que de repente tiene que asimilar y procesar datos de otros rituales y otras sociedades. Esto es algo muy común, que nos ocurre a todos cuando viajamos a una nueva ciudad: si no estamos aún habituados, podemos maravillarnos por todo lo que existe en ella; al cabo de unos días, ya no vemos ni sentimos siquiera la mitad de esas sensaciones.

*Juegos de máscaras y rituales*

*1. Seguir al maestro*

Un actor comienza a hablar y a moverse naturalmente, y todos los demás intentan captar y reproducir su máscara. Es importante no hacer caricatura, sino reproducir la fuerza interior que lleva al actor a ser como es. Los actores imitan al *maestro,* pero en el sentido que le da Aristóteles: imitar no es copiar las aparien-





cias, sino reproducir las fuerzas creadoras internas que producen esas apariencias. Un actor, por ejemplo, tenía como característica más visible su extrema locuacidad; en realidad, se trataba de una persona tímida, insegura, que buscaba seguridad hablando incesantemente, pues tenía miedo a que los demás lo atacasen. El actor debe crear ese miedo que lleva a la locuacidad. Además, debe intentar descubrir los rituales sociales que el otro desarrollaba en la vida y que lo llevaron a ser

víctima de ese miedo. El núcleo de la máscara es siempre una necesidad social que determinan los rituales.

Variante *{Hamlet)* Los maestros imaginan personajes de *Hamlet* (u otra pieza) y los interpretan sin decir de quiénes se trata. Después, los actores deberán decir a quiénes, en su opinión, han interpretado.

*2. Seguir a dos maestros que se metamorfosean*

Dos actores comienzan a conversar o discutir; cada uno tiene su equipo de *seguidores,* que comienzan a imitar o crear las máscaras de los respectivos maestros. Al cabo de unos minutos, los dos maestros comienzan a metamorfosearse uno en otro, es decir, cada maestro comienza a imitar al otro, de modo que los seguidores de uno también imitarán a los del otro.

Variante *{Hamlet)*
Lo mismo con personajes de la obra. , . .· ·,

*3. Rotación de máscaras*

Cinco actores hablan, se mueven y se obserfan. Pasados unos minutos, el director pronuncia el nombre de uno de ellos, y todos los demás comienzan a imitar su máscara; unos minutos

después, el director dice el nombre del segundo actor y todos adoptan la máscara de éste, y así sucesivamente.

*4. Unificación de máscaras* ,t- .

Un grupo de actores, conversando, intenta, sin acordarlo previamente, imitar la máscara de uno de ellos, hasta que todos acaben imitando al mismo actor, que debe descubrirse a sí mismo.

5. *Creación colectiva de una máscara* ;

Una pareja de actores conversa y se mueve. El primero introduce, durante la conversación, un rasgo cualquiera de su manera de andar o hablar, o un hábito de pensamiento o una idea fija. El otro intenta descubrir esa característica y reproducirla. Después, el segundo actor añade al primero un segundo rasgo, que debe también ser adoptado por su compañero y sumado al anterior. Este juego

puede ser desarrollado por un equipo; en este caso, cada actor sumará un rasgo nuevo, que deberá asimilar todo el grupo, para crear así una máscara colectiva. -,,

*6. Suma de máscaras*

Se pide a un actor que, sin perder ninguno de los rasgos de su propia máscara, ninguno de sus elementos, le añada uno o más rasgos de la máscara de un compañero. ¿Cómo sería Fulano si, además de todo lo que es, tuviese la violencia de Mengano? ¿O si este actor fuerte y agresivo tuviese la timidez de otro, sin perder la agresividad y la fuerza? Se puede hacer una infinidad de combinaciones añadiendo elementos a la máscara, o intercambiándolos entre dos o más actores. También se puede hacer una máscara que sea la *suma* de todos los integrantes del grupo utilizando el elemento más característico de cada uno.

*7. Llevar la máscara al extremo y anularla*

El actor, una vez consciente de su máscara, afirma cada uno de sus elementos, llevándola al extremo, a su forma más exagerada. Después, lentamente, comienza a anularla, adoptando para cada elemento el rasgo opuesto al habitual.

*8. Seguir al maestro en su propia máscara*

Cierto actor encuentra dificultades en extremar su máscara o en anular alguno de sus elementos. Se colocan a su lado otros cuatro actores; él comienza a hablar y los otros siguen al *maestro*. Cuando las cinco máscaras estén unificadas, los cuatro actores comienzan a cambiar para el opuesto y el maestro debe transformarse luego en seguidor de los otros cuatro nuevos maestros que lo seguían.

Un actor sumamente tímido llegó a gritar e insultar con violencia, cosa que nunca antes hacía. Cierta actriz era incapaz de manifestar crueldad. Se formaron dos grupos: el primero, de tres personas, comenzó a agredir y humillar al segundo,

también de tres personas, una de las cuales era la mencionada actriz. Después de la violenta humillación y provocación, a una señal del director la situación se invierte: los humillados empiezan a humillar. La actriz, ayudada por sus dos compañeros, expresa toda la crueldad que tenía dentro de sí, ahogada por su máscara. La situación fue tan violenta que la actriz no pudo evitar tener sentimiento de culpa. El ejercicio terminó con un juego infantil del cual participaron los seis física y alegremente.

Los ejercicios de laboratorio no deben tener un sentido terapéutico ni perjudicar la salud del actor. Terminar un ejercicio de violencia emocional dentro de un *clima tenso* puede ser peligroso; hay que cerrarlo con un clima de juegb físico. También es importante que los problemas *psicológicos* se enmarquen en el ámbito más general de la realidad exterior, física y social.

*o Cambio de máscara*

Un actor habla y se mueve naturalmente. Los demás muestran cómo ven su máscara y cómo les gustaría

cambiarla. Indican cada elemento de la máscara, y el actor anula ese elemento o lo modifica, transformando, según el criterio de los compañeros, suavidad en violencia, movimientos vacilantes en resueltos, voz grave en voz aguda, etc.

*10, Intercambio de máscaras* ' '■"

Los actores realizan un ritual bien conocido y después cambian de papeles dentro de ese ritual: por ejemplo, los hombres representando según las *máscaras* usuales de las mujeres, etc., o el jefe y el empleado, el profesor y el alumno, el latifundista y el campesino, el policía y el ladrón, etc.; manteniendo todas las acciones del ritual, los dos actores cambian de máscara.

*11. Juego de las máscaras de los propios actores*

Normalmente este juego se realiza después del ejercicio «Dibujar el propio cuerpo» (véase p. 217). Si se hace separadamente, todos los actores escriben sus nombres en pedazos de papel, que se doblarán y distribuirán al azar; si se hace con el

ejercicio mencionado, los actores tendrán que escribir sus nombres detrás de los dibujos que hicieron de sus cuerpos. Cuantos más participantes, mejor: requiere como mínimo dieciséis para ser efectivo; treinta es un buen número.

El grupo se divide en dos. La mitad del grupo sale a escena y los actores interpretan su propia vida cotidiana. La técnica «Imagen de la hora» puede usarse para facilitar el ejercicio, y el director especifica los distintos momentos del día, mientras que 'os actores, en el escenario, hacen lo que acostumbran a esa hora del día. Mientras los actores están en el escenario, la otra mitad del





grupo observa, cada uno prestando atención al actor que le servirá de modelo.

Después, los dos grupos cambian de lugar. Los actores que estaban en la platea intentan mostrar

ahora, en escena, las máscaras de los actores que estaban observando; como siempre, en el ejercicio de máscaras no deben imitar lo que ha hecho el actor; deben evitar lo obvio, e intentar mostrar lo que han visto de más importante o significativo en su actor. Si el ejercicio «Dibujar el propio cuerpo» se hace antes que éste, pueden también usar cualquier información significativa proveniente de los dibujos.

Los actores que hacen de público tienen que intentar descubrir qué actor, en escena, está interpretando sus máscaras; en cuanto las identifiquen, lo dirán.

Una vez que todas las máscaras estén identificadas, el director debe pedir a cada conjunto actor/máscara, una pareja cada vez, que interpreten juntos en el escenario, y el grupo/público podrá notar las similitudes y las diferencias entre los actores y sus máscaras. Otros actores también podrán unirse a ellos, subiendo al escenario y añadiendo elementos que han sido olvidados por la máscara. Vale la pena preguntar a los actores cómo han identificado sus máscaras, o

por qué no han sido capaces de identificarse.

Variante *(Hamlet)* Se muestran las formas de interpretar que **quiersa-criticarse.**

*12. Sustitución de la máscara*

Sirve para revelar el carácter económico de determinadas relaciones. En ciertas regiones de América Latina, el clero es muy progresista, pero en otras es terriblemente reaccionario. Primero se crean, por ejemplo, las máscaras determinadas por los

rituales de dependencia del campesino en relación con el latifundista. A continuación, se establecen las máscaras de los rituales de la confesión de un fiel a un sacerdote. Después, manteniendo el ritual de una disputa económica, los actores usan las máscaras del sacerdote (latifundista) y del fiel (campesino). Éste es un ejemplo: pueden hacerse otras parejas de rituales y máscaras e intercambiarlas.

*13. Separación de máscara, ritual y motivación ·*

Los actores ensayan separadamente estos tres elementos y a continuación intentan unirlos. Un día, una actriz contó la historia de su familia después de la muerte de su padre: todos se reunieron para festejar el cumpleaños de la madre y durante la fiesta discutieron problemas relativos a la herencia, porque cada uno quería recibir más dinero que el otro. Primero, se ensayó el ritual del cumpleaños, así como sus acciones: llegada de los hijos, regalos a la madre, sentarse a la mesa, brindis con champán, cantar el «cumpleaños feliz», hacer fotografías, despedida cariñosa. Los actores repiten varias veces el ritual para ser capaces después de reproducir toda la acción en sus menores detalles: cómo se levanta la copa, cómo se bebe, cómo se abrazan unos a otros, etc. A continuación, sentados y con los ojos cerrados, discuten violentamente sus *motivaciones,* atribuyéndose mutuamente las culpas del fracaso económico de la fábrica, exigiéndose unos a otros compensaciones pecuniarias, sacando a la luz acusaciones antiguas, lavando con turbulencia toda la ropa sucia. En una tercera fase, se elige la máscara de uno de los participantes, en este caso la actriz que ha contado la historia, y todos ·a imitan.

La actriz casualmente estaba embarazada, de modo que todos actuaron como mujeres embarazadas (incluso los nombres). Finalmente, se reúnen los tres elementos: las violen-





tas motivaciones económicas, el odio mortal entre unos y otros y el uso exclusivo de la máscara reprimida de la actriz; los actores desarrollan nuevamente el ritual feliz y risueño del cumpleaños de la madre. En todo momento, la motivación estalla contra la máscara y ambas contra la rigidez del ritual, revelándose autónomos los tres elementos.

En el mismo ejercicio también se puede elegir, no la misma máscara para todos, sino determinada máscara para cada uno: la del *general gorila* (en el sentido latinoamericano de reaccionario, conservador) para el hermano mayor que no quiere dar explicaciones sobre la manera de gestionar la fábrica; la de la *burguesía nacional* para la madre con toda su apariencia de poder; la del *campesino* para la hija menor, explotada, etc.

## *14. Sustitución de un conjunto de máscaras por otro de clase social diferente*

Cuando era niña, una actriz vivía con su madre en Buenos Aires y recibió una carta de su padre, que llevaba unos meses residiendo en Río de Janeiro. En esa carta decía que ambas, madre e hija, debían mudarse a Río a vivir con él, pero pedía que viajase primero la niña a conocer la ciudad, el apartamento, etc. Cuando llegó a Río, su padre le dijo la verdad: estaba casado con otra mujer y quería que la hija se encargase de contárselo a su madre. La niña aceptó la misión, de mala gana, y volvió a Buenos Aires. Los personajes eran ricos y podían darse el lujo de viajar al extranjero y hospedarse en los mejores hoteles. En la improvisación la madre, aunque celosa, acepta la separación y planea una excursión por Europa y Oriente para olvidar el drama: necesitaba rehacerse de la pérdida material!

Después se improvisó otra vez, en este caso cambiando la clase social de los personajes: el padre se transformó en un obrero que

vivía con su mujer en una casa miserable de un barrio pobre de provincias; él se va a Buenos Aires a trabajar en la construcción y no a buscarse la vida en Río; la hija deja su empleo como asistenta para visitarlo en Buenos Aires. En este caso, el padre-obrero no logra evitar que

la hija-criada lo convenza de volver a casa de su madre, que, desconsolada, llega a enloquecer. En el primer caso, la madre podía darse el lujo de perdonar a su marido. En el segundo, alguien tenía que pagar el alquiler.

Otro ejemplo: un ciudadano de buena posición recibe de su hija la noticia de que ha quedado embarazada de un muchacho que ha desaparecido. El padre se muestra bueno, comprensivo y ayuda a su hija en todo lo que hace falta. Se sustituyen las máscaras por las del proletariado: el padre expulsa a su hija de casa. Esta moral rígida e inhumana -¡evidentemente condenable!- está determinada, no obstante, por una realidad económica: ¿quién va a alimentar una boca más, puesto que el muchacho ha huido? Se trata de una moral que depende de la cuestión económica: el rico, aunque sea malo, puede ser bueno porque tiene dinero; y viceversa. Claro que las cosas no son tan sencillas ni tan maniqueístas, pero esos elementos existen y se revelan en el ejercicio.

## *15. Extremar totalmente la máscara*

La máscara se impone sobre el ser social, pero dentro de ella la vida continúa. Extremar totalmente la máscara consiste en hacer que invada de manera absoluta al ser humano, hasta eliminar cualquier señal de vida. La parte

*humana* del obrero es inadecuada para el trabajo mecánico que tiene que realizar; así, el obrero se ra tanto más eficiente cuanto menos humano sea y cuanto más se convierta en un autómata. El actor experimenta en su cuerpo, con los movimientos que cada obrero debe hacer, el dominio Progresivo de la máscara hasta la muerte del obrero. Ejemplos:





la costurera que acaba cosiendo su propio cuerpo; el sacerdote cuya bondad, impuesta por los rituales, le quita cuerpo, peso y carne, transformándolo en un ángel sin sexo, sin fisonomía propia; la prostituta que se transforma en puro cuerpo en movimiento, etc.

## *16. Intercambio de actores dentro de un ritual que continúa*

Una pareja inicia una escena cualquiera y establece sus máscaras para el ritual

correspondiente que van a presentar. Después de unos minutos, un segundo actor sustituye al primero, manteniendo su máscara y continuando el ritual. Una segunda actriz sustituye a la primera, después un tercer actor sustituye al segundo, y así sucesivamente. Es importante la absoluta continuidad de motivaciones, máscaras y rituales.

*17. Rueda de máscaras en circunstancias diferentes*

Un actor se sitúa en el centro de la rueda; entra un compañero y muestra cómo cree que sería su máscara en otras circunstancias: enfurecido, feliz, nervioso, etc. El actor en el *centro* tiene que interpretar cada una de esas máscaras.

*18. Naturalidad y ridículo '■ "*

En una rueda de ritmo y movimiento, un actor va hacia el centro y hace todos los movimientos y ritmos que sean *cómodos y naturales;* entra un compañero y lo hace cambiar a lo que le parezca más incómodo y antinatural: el actor en el *centroy* los de la rueda lo siguen. El compañero sale y el

actor del centro reanuda los movimientos cómodos; entra un segundo actor y lo hace cambiar nuevamente. La comodidad conduce, muchas veces, a la mecanización.

*i 9. Varios actores en el escenario*

Los que están en la *platea* inventan una historia para que los actores que se encuentran en el escenario representen con mímica. Los que cuentan la historia discuten, hablan; los que están arriba sólo se mueven.

**1;:¡„.í-j ,-; ·**

*20. Juego de papeles complementarios*

Variante del juego de las profesiones, con la diferencia de que en los pedazos de papel hay profesiones o papeles sociales complementarios: profesor-alumno, marido-mujer, médico-paciente, cura-fiel, policía-ladrón, obrero-burgués, etc.

*21. El juego de los políticos* '\

Otra variante del juego de las profesiones. Los

**pedazos de papel** contienen los nombres de políticos conocidos. '

*22. Intercambio de máscaras*

Los actores inventan personajes de la siguiente manera: comienzan a caminar en círculo, comportándose como son realmente. Prestan atención a cada parte de su cuerpo que se mueve espontáneamente por el espacio. La mano y su movimiento pendular. ¿Acompaña la cabeza o no el movimiento de los pies? ¿Está la columna vertebral encorvada o erguida? ¿Están las rodillas juntas o separadas?

Después de observarse a sí mismos, comienzan el cambio. ¿Ysi yo fuese diferente? ¿Y si anduviese de otra forma? ¿Ysi mi cabeza se moviese de otro modo? Cada persona experimenta todo lo que quiera y construye una máscara, un personaje físico diferen-e de sí mismo. Debe pensar en alguien que conoce, alguien real y existente, alguien que lo oprime. A continuación, se añade un nido a manera de lenguaje, no se dice ninguna palabra; sola-

mente existen la melodía y el ritmo que conviene a ese tipo de personaje. Después, se juega como el «Juego de pelota peruano». El director ordena «¡preparaos!», cada uno elige un compañero, se hablan, se observan, se dan la mano; cuando están listos para intercambiar sus máscaras, lo hacen; deben cambiar de máscaras tres veces. El objetivo es intentar recuperar la máscara original.

*23. Intercambio de papeles*

Para que todo el grupo sea capaz de contribuir a la creación de todos los personajes (aunque no se recurra al «sistema comodín» y cada actor interprete el mismo papel durante toda la pieza), los actores ensayan los papeles que no están interpretando (cada persona hace el personaje de otro). De este modo, cada persona puede dar su versión de los demás personajes y estudiar las versiones de los suyos propuestas por otros

actores.

*24. Dos personas miran el mismo punto*

Y se dirigen hacia él con los ojos cerrados, tocando el mismo punto, salvo que se hayan confundido al mirar.

*25. Foto danesa*

El grupo avanza en una dirección, uno de los actores sale y dice:
«Una foto para (enseguida nombra a quien se le ocurra: su
madre, el papa, Fulano, Mengano, etc.)». El director dice «Ya» y
todos se vuelven hacia el actor que ha hablado y forman, con sus
cuerpos y rostros, la imagen que les gustaría enviar en foto a la
persona citada. ,.v-. , , ,, -f,,, .,,,, ,..

*26. El payaso de Amsterdam .. ¿.* ■

Un actor se adelanta y tres o cuatro siguen **tras** él, comportándose

como payasos; el primer actor se vuelve, los payasos se inmovilizan, pero inmediatamente deben dar continuidad a sus movimientos, justificándolos, y eliminando el lado agresivo que contengan.

*27. Fotografiar la imagen*

Varias versiones posibles: *a)* Variante hablada: un grupo cierra los ojos, el otro forma una imagen compleja; a una señal, los ciegos abren los ojos durante tres segundos, como una cámara, y después cada uno cuenta todo lo que ha visto y se comparan los relatos; a continuación, el segundo grupo rehace la escena para que se comprueben errores y aciertos, *b)* Variante simple: todos cierran los ojos mientras un actor forma una imagen; abren los ojos tres segundos, como una cámara, y la reproducen con su propio cuerpo, en imagen especular; después, dos personas, a continuación tres, reproducen una imagen cada vez. *c)* Variante en parejas: dos parejas frente a frente; la pareja 1 cierra los ojos, la 2 forma una imagen en la que los dos integrantes se tocan; la 1 abre y cierra los ojos,

reproduce la imagen con su propio cuerpo, abre los ojos y compara, *d)* Variante en filas: dos filas, frente a frente. La fila 1 cierra los ojos, la 2 forma una imagen compleja o una serie de pequeñas imágenes con tres o cuatro actores cada una. El grupo 1 abre los ojos y los cierra. El grupo 2 vuelve a la posición original, de pie. El grupo 1 abre los ojos y, en silencio y sin diálogo, esculpe a los actores del grupo 2 reconstruyendo la forma en la que estaban o supuestamente estaban. Si la imagen esculpida resulta igual a la imagen original, no ocurre nada; si no, cuando el director diga «Ya», todos los actores de la imagen *errónea* deberán hacer un ruido con la boca y, en cámara lenta, colocarse en la imagen *correcta.* Una vez más para la erróla, con sonido, y una vez más para la correcta, siempre con sonido, *é)* Variante estroboscópica: todos cierran los ojos, y un

266

267

actor, en cámara lenta, realiza una serie de acciones físicas. Durante ese período, el director dirá «Abre/Cierra» cinco veces, y todos abrirán y cerrarán los ojos cinco veces. Al final, todos tendrán que reproducir las acciones que han visto en esos cinco *flashes./)* Variante *Hamlet:* grupos de actores formarán imágenes de escenas de la obra *(Hamlet* o cualquier otra), que los demás actores deben comentar y adivinar.

*28. Inventar secuencias de una imagen dinámica*

Un actor inicia una acción física con un sentido claro para él, una acción que podría realizar en la vida real. Se detiene. Lo sustituye otro actor, que continúa esa misma acción en el sentido que considera correcto o habitual. Otros actores pueden decir «Alto» y mostrar secuencias alternativas para esa acción.

*29. El líder designado*

Me gusta que todos crean en mí, pero no ciegamente, porque puedo estar equivocado en lo que digo o pienso. Por ello, me gusta hacer este

ejercicio. Los actores se colocan en círculo (o en más de uno si son muchos), cierran los ojos; el director anuncia que pasará dos veces detrás de todos los actores de cada círculo y, en una de ellas, tocará sólo a una persona, sólo a una, en cada círculo: ése será el líder designado. A continuación, todos deben abrir los ojos y, sin hablar, sólo observándose, descubrir quién es el líder. Es sencillo: todos estarán sinceramente intentando descubrir quién está mintiendo, y el líder, mintiendo, simulará que también busca. Después de unos minutos, el director pide que todos levanten el brazo y, a una señal, indiquen al que creen que es el líder. El juego se hace dos veces y, en la última, inevitablemente todos los actores se comportan siempre de una forma muy diferente. El director pide que los actores indicados como líderes

n0 revelen la verdad, si lo son o no. Después de la segunda vez, el director pregunta por qué han elegido a éste o aquél, y todos darán sus razones para sospechar que el mentiroso era uno o el oU-o. En verdad, y allí reside el truco, el mentiroso es el propio director: la primera vez, no tocará a nadie,

no habrá ningún líder; en la segunda tocará a todos, todos serán líderes.

Este ejercicio es estupendo: como se trata de la cuarta categoría («Ver todo lo que se mira»), puedo asegurar que en ningún otro los actores ven tanto lo que miran como en éste. Y, al mismo tiempo, comienzan a prestar mayor atención a lo que dice el director y no sólo a obedecer mecánicamente.

*30. El desmayo deFrejus*

Los actores reciben un número por sorteo. Se colocarán cerca
unos de otros, y el director comenzará a decir números hacien
do pausas entre uno y otro. A cada número, el actor correspon
diente se desmaya y sus compañeros deben sostenerlo. El direc
tor podrá decir dos números cada vez y no necesariamente en el
mismoorden. .,. .,..,(. -^ , L , .,.-,-.,

*31. ¿Cuáles son las anco diferencias?*

Dos o tres actores se muestran ante el resto del grupo; salen por unos instantes y vuelven con cinco (o más) elementos nuevos en su indumentaria. Los demás deben descubrir las diferencias.

¿a *imagen del objeto polisémico* .,,,,, , .<,

n esta sesión, usamos objetos *comodines,* transformando su

amaño, multiplicándolos, dividiéndolos, colocándolos en una

lación no convencional con otros objetos y cosas, usando siem-





pre objetos simbólicos, *cargados,* que pueden manipularse de manera ideológica. En la escenografía comodín, ampliamente utilizada en el Teatro del Oprimido, debe usarse material dese-

chable para decorados y vestuario.

*1. El objeto encontrado*

Cada uno de los miembros del grupo lleva, a escena, cinco objetos que hayan sido alguna vez necesarios, pero que ahora son inútiles e inservibles. El director inicia el juego pidiendo a cada actor, uno a uno, que coloque en el lugar asignado un objeto y nunca dos simultáneamente. Desparraman todos los objetos por la sala, uno por vez, aprovechando los ya existentes para dar un significado a la nueva imagen. En cuanto todos los objetos están colocados en escena, el grupo analiza las relaciones entre ellos, y la imagen global, pudiendo decir cosas objetivas en relación con los objetos y sus interrelaciones, o subjetivas, del tipo «Esto me recuerda...». ¿Por qué un objeto fue colocado en ese lugar y no en otro? ¿Cuáles son las relaciones existentes entre los diferentes grupos de objetos? ¿Hay familias de objetos? ¿Qué significados proyectamos en ellos?

*2. El objeto transformado*

Este juego puede usarse en combinación con un gran número de juegos de creación de personajes. Por ejemplo: «El baile en la embajada» (véase p. 280), o «Guerrilleros y policías» (véase p. 279). Cogiendo los objetos que alguien ha llevado, los participantes cambian su significado, usándolos de diferentes formas o en diferentes contextos, sea como escenografía o vestuario.

*3. Objeto creado fuera de contexto* ·■

El mismo juego puede hacerse también en combinación con

otras de creación de personajes (véanse pp. 278-282). Usando materiales sencillos, como un periódico, una cuerda, hojas, tela, etc., los participantes hacen objetos y los usan en contextos diferentes.

*4. Frase y objeto* *■ ¡'- Mip r.,'::,!:,, ;·

Un actor dice una frase; después, los demás van hasta el lugar
donde se encuentran los objetos y repiten la misma

frase, rela
cionando sus cuerpos con uno o más objetos y creando así nue
vos significados. *'

*La invención del espacio y las estructuras espaciales del poder*

*1. El espacio, el volumen y el territorio*

El espacio es infinito, mi cuerpo es finito. Mi cuerpo finito tiene un volumen que ocupa cierto espacio. Alrededor de mi cuerpo, sin embargo, está mi territorio, que es subjetivo. Si alguien se acerca a veinte centímetros de mis ojos, aunque no me toque, invade mi territorio, que se extiende más allá de mi cuerpo; en cada cultura, el concepto de territorio puede variar.

Una mujer está sentada en un vagón de metro repleto de gente. Todos los asientos están ocupados, salvo el que está a su lado. Un hombre entra, ve el asiento vacío junto a ella y se sienta: e' territorio de la mujer no ha sido invadido.

La misma mujer está sentada en el mismo asiento, y todo el [a]gon está vacío. El mismo hombre entra y se sienta al lado de

[a:] está invadiendo su territorio. En este ejercicio-foro, los [s]Pect-actores sustituyen a la mujer y muestran diferentes maneras de recuperar su territorio.

270

271

Otros ejemplos: un hombre en una cabina telefónica: si en la fila que está detrás de él las personas mantienen cierta distancia, no estarán invadiendo su territorio; si están muy cerca, sin embargo, oyendo lo que dice, se habrá configurado la invasión. Lo mismo ocurrirá en un banco, con las personas haciendo cola detrás de alguien que está en la caja; o con una pareja que se besa en un parque, con alguien sentado frente a ellos observando lo que hacen. Peor aún: si algunos

hombres hacen cola detrás del hombre que besa a su novia...

En ninguno de esos casos se llega a tocar los cuerpos de los protagonistas, pero sus territorios subjetivos han sido incuestionablemente invadidos. ¿Qué podemos hacer? Se realiza el foro.

*2. Inventando el espacio en la sala*

Usando sus cuerpos y algunos objetos (los mismos de la secuencia anterior), los participantes recrean un ambiente en la sala: un barco, una iglesia, un banco, una sala de baile, un desierto, un océano, etc. El primer actor se coloca en la posición en la que estaría si la sala fuese ese barco, iglesia, etc. ,

*3. Las sillas en el espacio vacío*

Uno a uno, cada actor puede colocar una silla en el lugar asignado, intentando obtener el máximo poder de esa posición. El segundo actor deberá tener en cuenta la silla del primero, y todos los demás las dos anteriores. Después de colocadas todas las sillas, en el mismo orden, cada actor tiene derecho a cambiar la suya; a continuación,

cada actor se sienta en la suya y puede cambiar una tercera vez.

.

*4. Las siete sillas (o cojines)*

Cada actor con una silla o cojín, objetos con los cuales deberá

formar una imagen que le atribuya: *a)* el mayor poder posible; *b)* el menor poder posible. Después de cada una de esas imágenes, *el* director pedirá a los demás participantes que digan frases que les parezcan *estar saliendo* de la boca de la imagen, como los bocadillos de las historietas. Después pedirá al propio actor que está formando la imagen que hable, él también, sobre el pensamiento de la imagen. En vez de la silla o cojín, pueden utilizarse otros objetos: un florero, una fotografía, un paraguas, un par de zapatos o una combinación de objetos, siempre con el mismo propósito de expresar, con el propio cuerpo y esos elementos, una idea, sensación o emoción. «Estoy enamorado, pero...»: en esta versión, el actor debe formar una

imagen que diga siempre «Estoy enamorado» y añadir «pero...». Cuando todos hayan hecho sus imágenes, el director comienza con el primero, que debe completar la frase con un movimiento en cámara lenta: «pero... no le gusto», o «pero... se va a casar con otro», o «pero... creo que a mi mujer no le gustará nada», etc. El actor hace el movimiento que equivale a la frase que está pensando, y los demás deben descubrir cuál es; al final, el actor la revelará.

Un actor coge uno de esos objetos posibles y hace el mismo
gesto delante de tres actores diferentes: cada uno debe interpre
tar qué ha dicho el actor y dar su respuesta: serán tres respuestas
diferentes. ,, , ; ,

Variante *(Hamlet)* Un actor adopta una imagen de *Hamlet* (u otro personaje de esa u otra obra) y los demás *interpretan* sus pensamientos.

[5]- *Homenaje a Magritte: «Esto no es una botella»*

;¡. tste juego tiene dos puntos de partida. El primero son las pala-oras de Bertolt Brecht: «Hay muchos objetos en un solo objeto si





la meta final es la revolución, pero no habrá ningún objeto en ningún objeto si no es ésa la meta final». El otro punto de partida es el trabajo de Rene Magritte. Algunas de sus pinturas llevan títulos que dificultan la identificación de los objetos que representan: una jarra nombrada como «fruto» o el famoso grabado *Esto no es una pipa,* en el que vemos una pipa. Lo que Magritte quiso realmente decir fue que una pipa o cualquier objeto designado con un nombre inusual no son esa pipa ni ese objeto, sino obras de arte, representaciones, artes plásticas. La pipa representada no es una pipa, en efecto: basta intentar filmársela para comprobar la verdad contenida en el título, mentiroso en apariencia.

Este juego es un homenaje al pintor surrealista belga. Se comienza con una botella de plástico vacía diciendo: «Esto no es una botella, entonces ¿qué será?», y cada participante tendrá derecho a usar la botella en relación con su propio cuerpo, formando la imagen que quiera, estática o dinámica, dando al objeto *botella* el sentido que quiera: un bebé o una bomba, una pelota o una guitarra, un telescopio o una pastilla de jabón. Después de la botella, se puede usar una silla. O una mesa, cualquier objeto. Un trozo de madera puede ser un arma, un bastón, una estaca, un caballo, un paraguas, una muleta, un ascensor, un puente, una pala, un mástil, una vara, un remo, un silbato, una flecha, una lanza, un violín, una aguja, muchas otras cosas menos un trozo de madera...

### *6. El gran juego del poder*

Una mesa, seis sillas colocadas junto a la mesa y, encima de ésta, una botella. Se invita a los participantes a que, por turno, acomode los objetos de manera que una de las sillas alcance una posición superior, más fuerte, de mayor evidencia o mayor poder, en relación con las demás, la mesa

y la botella. Cualquiera de esos

objetos puede ser movido y colocado sobre otros, o al lado, o en cualquier lugar, pero ninguno llevado fuera del espacio. El grupo trabajará, sin interrupción, un gran número de variaciones en las estructuras posibles, intentando comprobar cómo una estructura espacial contiene puntos fuertes y débiles: se trata siempre de una estructura de poder. En cualquier lugar donde estemos, vivimos siempre en estructuras espaciales de poder. Cuando vamos al banco, si entramos en la cola del cajero, tenemos muy poco poder; si nos sentamos a la mesa con el gerente, crece nuestro poder; si el gerente, para colmo, tiene una sala reservada, nuestro poder será aún mayor: nos ha recibido el jefe. Estructuras espaciales de poder existen en todas partes: en el aula, en la iglesia y hasta dentro de casa. ¿Dónde está el lugar del padre?: ¿cerca de la nevera o cerca del televisor, o presidiendo la mesa? ¿Yel de la madre?: ¿cerca de la puerta de la cocina? ¿Yel de cada hijo? Muchas veces, los niños pelean para conquistar tal o cual lugar en la mesa: están luchando por el poder, no por el lugar, porque la comida es la misma...

Después de cada organización del espacio, cada uno debe decir por qué siente que esta o la otra es más fuerte, más poderosa: claro que no hace falta llegar a un acuerdo: la pluralidad de sentimientos y opiniones se vuelve estimulante y creativa.

Se elige después una estructura determinada, que puede ser una de las que han sido creadas u otra cualquiera, como, por ejemplo, una silla detrás de la mesa frente a dos pares de sillas y una más en el medio, atrás, y se pide a los actores que, uno a uno, entren en esa estructura espacial y coloquen su propio cuerpo en ª posición donde reciba el máximo de poder de esa estructura: ¿sentado en una de las sillas, de pie o debajo de la mesa, dónde? uando se llega a la elección de una de las posiciones, se invita a ºs ªemás actores, siempre uno a uno, a que entren en la estruc-

tura donde ya está el actor que ha formado la imagen más poderosa y, colocando sus propios cuerpos en algún lugar, intenten conquistar para sí el poder. Cuando éste sea el caso, los dos actores se quedan inmóviles en sus posiciones, y un tercero intenta conquistar para sí el poder que el segundo ha arrebatado. Después, siempre que alguien conquista ese poder, permanece en escena, aumentando el número de personas que participan de la estructura espacial. Por poder se entiende aquí volverse el centro de atención, como la imagen de Kennedy muerto en su coche es la imagen más poderosa de la foto, o la del Papa tras recibir un disparo en su automóvil: uno está muerto, otro gravemente herido, pero ambos atraen la atención de quien mira las fotos: ¡ambos tienen poder! Este juego sensibiliza a los participantes porque permite que tomen conciencia de que ninguna estructura espacial es inocente: todas tienen un significado y una desigual distribución de poder: que se aproveche o no es otro asunto...

### 7. *El juego de las imágenes del poder*

En el «espacio estético», los actores forman

algunas imágenes de

poder, de autoridad. Después, uno a uno, se colocan en relación

con esas imágenes, siendo comentado el significado de cada

una: proximidad o distancia, arriba o abajo, relación con ésta o

aquélla.

¿Cuál es mi lugar? El director coloca en el «espacio estético» (zona de juego) una serie de objetos dispuestos de forma tal que signifiquen mayor o menor poder, usando mesas y sillas, libros, ropa y hasta el cubo de la basura.

A continuación, hace tres preguntas a los participantes, siendo dadas las respuestas por los actores a través de la colocación dentro de la escena en una u otra posición (nunca verbalmente). L^ tres preguntas son las siguientes: *a)* ¿Cuál es el lugar en el que

más te gustaría estar en ese espacio? *b)* ¿Cuál es el lugar en el $_{ue\ n}$o te gustaría estar en ningún caso? *c)* ¿Cuál es el lugar que consideras tuyo? Después, se comenta quién ha elegido qué y por nué motivo. Se puede también sugerir que los actores -que pueden acumularse en algunos lugares privilegiados- tengan derecho a una modificación, desplazándose hacia otro lugar: el *mejor* $]_{u}aar$ puede variar cuando varía la posición de los compañeros.

*8. La voz de la imagen y la imagen de la voz*

Se trata de una técnica aún en estudio, en la cual se tiende a crear diferentes voces o sonidos posibles para una imagen, voces y sonidos que combinen con esa imagen y, después, lo contrario: imágenes para sonidos y voces.

*Juegos de integración del* ***elenco***

Son especialmente indicados cuando se inicia un nuevo grupo de no actores, es decir, obreros o estudiantes. Los de naturaleza *extravertida* son juegos de salón (y no ejercicios de laboratorio) que ayudan a las personas a aceptar la posibilidad

de intentar *representar* como si estuviesen en el teatro; ayudan a perder la vergüenza: por ello son recomendables sobre todo para no actores, aunque los utilicen mucho también los profesionales.

*Los juegos extravertidos* .' ,

[1]-*Juego del asesino en el Hotel Ágata* ste juego fue extraído de una historia de suspense. En el salón e un hotel, cortadas completamente las comunicaciones con el





exterior, se descubre una tarjeta que dice: «Soy un asesino y voy a matarlos a todos». Todos los participantes deben crear y desarrollar personajes, lo más completa y minuciosamente posible, y descubrir lo más rápidamente que puedan quién es el asesino (previa y secretamente designado por sorteo). El asesino puede a una señal prefijada (por ejemplo, dos pequeños toques en el hombro),

«matar» a los otros, después de un período de diez minutos de improvisaciones, durante el cual todos intentan estudiarse y reconocerse mutuamente. Los restantes actores pueden, mediante votación mayoritaria, «matar» al sospechoso: si el sospechoso apuntado es inocente, aunque muera, con él muere también el acusador, y los dos salen del juego. Si es el verdadero asesino, termina el juego. Para evitar que el juego termine enseguida, tengo el hábito de designar a más de un asesino... Los actores no siempre están de acuerdo...

Este juego de salón también puede hacerse como ejercicio de laboratorio, es decir, con actores que crean realmente personajes y desarrollan sus emociones. En este caso, los «muertos» no salen de escena, mueren de manera realista. De cualquier modo, la «muerte» de quien ha sido asesinado no puede ser rápida; por el contrario, el actor debe esperar unos minutos antes de «morir», para no denunciar al asesino, que estará, en el momento del asesinato, cerca de él.

Este tipo de juego es estupendo para activar la percepción del actor. En general, nuestros sentidos

seleccionan lo que vamos a concienciar; el juego amplía el marco de concienciación, y cada actor comienza a analizar con muchos más pormenores a todos sus compañeros, dado que, potencialmente, todos son «asesinos». El director puede no seleccionar a nadie... y así el suspense se mantiene, porque nadie es el asesino. O puede sólo elegirlo secretamente, durante el propio juego.

*2 Guerrilleros y policías*

Variante del anterior. El elenco se divide en dos grupos, uno de

errilleros y otro de policías. Todos viajan de incógnito en un vehículo que sufre una avería en la carretera. Los personajes no se conocen, aunque todos sepan que dentro del vehículo hay exclusivamente policías y guerrilleros, pero cada uno debe crear un personaje que está disfrazado de otro personaje, clandestino, camuflado.

El ejercicio consiste en intentar descubrir cuáles son los ami
gos y cuáles los enemigos, y «matar» por medio de

una señal pre
fijada. El ejercicio termina cuando sólo quedan «vivos» los com
ponentes de uno de los grupos. Aquí la imaginación desempeña
un papel importante, así como la observación: es importante
que cada actor (sea del grupo que fuere) imagine una historia
coherente para mostrarse ante sus amigos tal como realmente
es, y ante sus enemigos como si fuese uno de ellos. Se permiten
la formación de grupos y la división, de tal forma que no se pon
gan todos a hablar con todos al mismo tiempo, sino que se gene
ren interrogatorios aislados, «muertos» aislados, etc. El ejercicio
puede alcanzar un alto grado de violencia emocional e ideológi
ca; hay que crear no sólo *personajes* en general, sino también per
sonajes combatientes y personajes represivos. Hay que justificar

las posiciones antagónicas. r.,

*3- El baile en la embajada*

^ste juego se basa en un hecho que, según dicen, ocurrió realmente en una recepción en una embajada latinoamericana durante el tiempo de la represión fascista y las guerrillas. La rela-

lon es fácil de percibir. Cada actor elige un personaje *importante* Para interpretar: un juez, un político, un empresario, un nuncio

P°stólico, un militar de alta graduación, etc. Van todos al baile





de la embajada, donde los reciben con toda ceremonia, y se esfuerzan por parecer agradables, bien educados, vestidos con sus mejores ropas y, sobre todo, respetando rigurosamente el protocolo.

Se los anuncia al entrar, se encuentran, se mezclan, conversan: todo es diplomacia.

Lo que los invitados no saben es que el camarero es miembro de un movimiento revolucionario; sirve las bebidas, los canapés, y, en el momento del pastel, que sirve en pequeños trozos, nadie desconfía pero siente los efectos: en el pastel se ha puesto una droga alucinógena. Se sirve una primera ronda de pastel, que quita la inhibición de los invitados, los cuales comienzan a actuar de forma un tanto extraña y se inicia una enérgica lucha entre la voluntad consciente de los personajes y sus deseos inconscientes, que afloran y se manifiestan sin ningún temor. La segunda ronda de pastel contiene más droga, y los invitados revelan más de sí mismos, actuando como realmente les gustaría actuar, sin ningún protocolo inhibidor; sus deseos afloran a la superficie y dejan caer sus máscaras de respetabilidad. Tal vez no haga falta la tercera ronda de pastel... Finalmente, viene el café, que restaura la moralidad y los vuelve a situar en condiciones sociales aceptables. Es el director quien inicia cada ronda a intervalos apropiados.

Lo importante en este juego no es dejarse llevar por la irracionalidad, sino trabajar en el límite de la lucha entre la razón y el deseo.

*4. La pelea de gallos* " ' ""'" '*'"*' ..'*'?" ■■■■■ >·* Dos actores improvisan: el primero acusa al segundo de algo, por más inverosímil que sea; el segundo tiene que aceptar y defenderse, haciendo que resulte admisible lo inadmisible. El segundo no sabe, al iniciarse la improvisación, quién es el otro ni él

mismo: debe aceptar ser lo que el otro dice que es, y en la medida en que lo va descubriendo.

5. *Frase hecha, lugar común*

Dos grupos: cada uno piensa en una frase hecha, refrán, dicho popular, frase reciente de algún dirigente o demagogo, y distribuye entre los miembros de su propio grupo las palabras que la componen, sin que el otro grupo sepa cuáles son ni quiénes son los actores a los que se les ha entregado. Durante el juego, cada actor debe responder a las preguntas que le hacen los del

grupo opuesto, que intentan descubrir la frase, haciéndolo siempre de manera tal de incluir en la respuesta su palabra clave. Se establecen varias conversaciones o una sola. El juego acaba cuando un grupo de actores logra identificar a todos los que tienen las palabras que forman su frase hecha. Es importante que cada actor, al responder, lo haga con frases compatibles con la ideología que se considera vinculada a la frase que incluye su palabra clave. Por ejemplo: «Sólo el pueblo salvará al pueblo». Un actor dirá «sólo»; el segundo, «el»; el tercero, «pueblo», etc.

*Los juegos introvertidos* ' * ·

*1- Sueño de niño* (Qué querría ser de mayor) La mitad de los actores del grupo escriben sus nombres en pedazos de papel, junto con el nombre o descripción de la persona, héroe o figura mítica que, siendo niños, soñaban ser cuando creciesen; la otra mitad del grupo observa.

"rimero, los participantes caminan por el espacio de la escena

Usando solamente sus cuerpos, para mostrar las características

e los personajes que están interpretando: sus sueños. Deben





revelar lo que les fascinaba en esos personajes cuando eran niños, usando solamente gestos, expresión facial y movimientos todos al mismo tiempo, pero sin que se relacionen unos con otros.

Después de unos minutos, el director les indica que busquen un compañero. Comienzan a hablar entre dientes con sus compañeros. Después de un tiempo, se elige a otro compañero, con el cual podrán hablar con palabras, pero sin decir nada que pueda revelar, obviamente, a quién están interpretando. El diálogo puede volverse surrealista, no importa.

Cuando termine, el director llamará, uno a uno, a los participantes, y asistiendo todos, así como aquellos que estaban en escena, deben describir los rasgos que vieron en la persona encargada de representar. No deben intentar descubrir la identidad de la aspiración infantil (Superman, Madre Teresa, Pelé, Grace Kelly, etc.), sino, en vez de eso, intentar describir cómo ha actuado la persona, porque eso revelará lo que realmente quería ser, o qué capacidades quería desarrollar en sí misma, usando el nombre o imagen de alguien real o fantástico como vehículo para esa aspiración.

Dos ejemplos. En Zurich, un hombre escribió «Tarzán». Los comentarios de los participantes mostraron que él quería ser superior, un líder, un comandante, un jefe, encima de todos los demás, es decir, los animales. Además, se mostraba cruel con éstos. En Nueva York, dos muchachas escribieron el mismo nombre: Cenicienta. Una de ellas reveló narcisismo, belleza, crueldad; la otra, una puertorriqueña, eligió mostrar el momento en el que su Cenicienta volvía a la cocina: todas las mujeres querían tener algunos momentos de

felicidad. Aunque efímeros: la cocina las esperaba.

Este juego es eficaz porque revela características y aspiraciones

nue los participantes aún conservan en la memoria. No me acuerdo de ningún sueño si, en cierta forma, no lo sueño todavía...

Después de que la primera parte del grupo haya representado sus sueños de niño, la segunda mitad hará lo mismo.

2. *Pesadillas de niño*

Las mismas reglas del juego anterior, con dos diferencias: *a)* los participantes deben interpretar personajes o cosas que los aterrorizaban siendo niños; *b)* cuando inicien un diálogo con sus compañeros, deben intentar asustarlos, como los asustaron en la infancia los personajes que están interpretando. Es decir, el aterrorizado adopta el papel del que aterroriza.

La elección del personaje debe ser concreta: una persona, un animal, un fantasma tangible, etc. Por

ejemplo, en vez de *miedo a la oscuridad,* deben interpretar a la persona o cosa a la que tienen miedo, oculta a oscuras. Aunque el miedo fuese algo como *ser alcanzado por un rayo que cae del cielo,* deben intentar interpretar a la persona (aunque sea Dios) que quiere alcanzarlo.

Interpretando a la persona u objeto que me causa miedo, adquiero una comprensión mucho mayor de mis miedos de infancia (que tal vez aún vivan dentro de mí).

3. *Lo que querían que fuese cuando creciera* $_{n}$-:

Igual a los juegos anteriores. Cada persona debe comparar lo que es actualmente con las expectativas que sus familiares tenían de ella en la infancia para cuando creciese.

*4-El opuesto de mí mismo* >:> : -

Otra vez las mismas reglas. Los participantes escriben sus nombres en pedazos de papel, junto con un rasgo que creen no poseer pero que les gustaría, y que debe ser completamente dife-

rente de su comportamiento actual. Durante el juego, después de un tiempo, el director debe dar instrucciones del tipo «volver al comportamiento normal» y después «volver al opuesto de sí mismo».

## 5. *Las dos revelaciones de Santa Teresa*

El título no tiene nada de religioso y está relacionado con un barrio de Río de Janeiro donde fue inventado. El grupo decide qué tipo de relación interpersonal decide investigar: marido/mujer, padre/hijo, profesor/estudiante, médico/paciente, etc. Solamente pueden seleccionarse relaciones próximas y cargadas de sentido y emoción. Se forman parejas y, en cada una, los miembros decidirán solamente: *a)* quién interpreta qué, quién es uno y quién es el otro: no pueden ser los dos *padres* o *alumnos,* etc; cada uno debe ser uno de los polos del binomio; *b)* dónde va a ser la escena en la que se encontrarán; *c)* qué edad tiene cada uno: son diferentes una madre de treinta años y otra de sesenta. Después de eso, los miembros de la pareja se separan y cada uno piensa, solo, en una revelación, algo que -bueno o malo, tabú- si

se dijese provocaría el mayor choque en la relación, que nunca más volvería a ser la misma.

La improvisación comienza cuando los dos se encuentran. Inician la conversación sobre temas que esos personajes suelen tratar y se ponen a hacer lo que se supone que hacen habitual-mente, incluyendo todo tipo de lugar común y cliché.

Después de unos minutos, el director dirá: «Uno de los dos puede hacer la primera revelación». Entonces, uno de los miembros deberá revelar al otro algo de gran importancia, que tenga el poder de cambiar la relación, para mejor«o para peor. El otro miembro deberá mostrar la reacción que imagina sería la mas probable. Se improvisa la reacción ante lo que se ha revelado.

Unos minutos más tarde, el director pedirá al segundo miembro que haga su revelación, que debe ser tan importante como la nterior, y la primera persona reaccionará de acuerdo con lo que magina sería la verdadera reacción del otro. Nuevo intervalo, el director dirá que uno de los dos debe marcharse e improvisan la separación: ¿«te veo más tarde», buenas noches o un «adiós para siempre»? ¿Se marcha para comprar una botella de champán y celebrar o para no volver nunca más?

Este juego es particularmente útil para revelar las estratificaciones en una cultura determinada. Primero: ¿dónde suelen encontrarse y hablar, por ejemplo, maridos y mujeres: en la cocina o en la cama? ¿Qué revelaciones hacen las hijas a sus madres: están embarazadas de un hombre casado y quieren abortar? ¿Quieren abandonar el hogar? ¿Dejar de estudiar, irse del país?

Las comparaciones que se pueden hacer entre las diferentes parejas -por ejemplo, dónde se encuentran, qué se revelan, etc-son muy eficaces como manera de revelar los mecanismos de una sociedad determinada. Generalmente hago este juego en la misma sesión, el mismo día de «Imagen de la hora» (donde cada uno debe mostrar qué hace generalmente a las siete de la mañana, a las ocho, a las nueve, a las diez, etc.) y «El gesto ritual» (véase P- 319) (donde cada uno muestra, en forma de imagen, la cristalización de los movimientos mecanizados que se hacen cada día).

## *6. El personaje vacío de Brown*

Trabajando en la Brown University, imaginé este juego: dos actores frente a frente; uno es el personaje vacío que nada sabe, el otro es el protagonista, que lo sabe todo; la cuestión es saber quiénes son los dos, dónde están, qué desean el uno del otro. El director dirá:

«Solamente los ojos». El protagonista, pensando, Pensando intensamente, transmitirá sólo con los ojos sus pensa-





mientes. El director: «El rostro», «El cuerpo», «El cuerpo en el espacio», «Hablando entre dientes», «La palabra». A cada nueva instrucción, el protagonista deberá expresar sus pensamientos (todo el tiempo debe pensar con palabras, intensamente), incluyendo siempre la parte del cuerpo que la instrucción fija, después la voz sin palabras y finalmente el diálogo pleno. El personaje vacío responderá, siempre en el mismo nivel, y en la medida en que sienta quién es, dónde está y qué quiere.

Este juego muestra claramente que existen varios lenguajes en funcionamiento en el momento en que el actor actúa: *a)* lenguaje de las palabras (como las define el diccionario), *b)* lenguaje de la voz

(timbre, ritmo, tonalidad, volumen, pausas...); *c)* lenguaje del cuerpo (los ojos, la fisonomía, la posición corporal...); *d)* lenguaje del cuerpo en el espacio (los movimientos, las distancias...); *é)* lenguaje inconsciente (todo aquello que la persona piensa o siente pero no tiene tiempo de verbalizar, pues somos capaces de pensar mil cosas por segundo pero no de verbalizarlas).

### *7. ¿ Quién soy? ¿ Qué quiero ?*

Muy sencillo, pero terriblemente difícil. Cada persona escribe en un pedazo de papel tres definiciones sobre sí misma, pero sin dar su nombre. Primera definición: «¿Quién soy?». ¿Un hombre, un profesor, un padre, un marido, un amigo, un brasileño, un escritor, un director, un dramaturgo, un viajero, un político? Cada participante elige una palabra y la escribe en el papel. Después responde a la segunda pregunta: «¿Qué quiero?». ¿Ser feliz, viajar, ser rico, ganar las elecciones, nadar, hacer felices a los demás, interpretar, qué? A continuación, responde a la tercera pregunta que lo define: «¿Qué impide mi deseo?». El director juntará todos los pedazos de

papel y los analizará sistemáticamente, revelando los contenidos al grupo sin identificar a nadie.

■*'''' *V*

## *La memoria de los sentidos*

·-élí ■■'■■;

Í i '.

Si golpeo en mi mano ahora, siento el dolor en el acto; si recuerdo haberme hecho daño ayer, puedo provocar en mí, hoy, una sensación análoga. No es el mismo dolor, sino la memoria de ese dolor. Esta serie nos ayuda a relacionar memoria, emoción e imaginación, tanto en el momento de preparar una escena para el teatro como cuando estamos preparando una acción futura en la realidad.

*Relacionando memoria, emoéiéneimaginación*

*1. Memoria: recordando el día de ayer*

Los actores deben sentarse cómodamente en sillas, muy relajados. A continuación, mover con lentitud

cada parte de su cuerpo, de manera ininterrumpida, y tomar conciencia de cada parte aislada, con los ojos cerrados.

Después, el director debe comenzar a animarlos para recordar todo lo que les ocurrió la noche anterior, antes de que se acostaran. Cada detalle debe ir acompañado de sensaciones corporales, gusto, dolor, sensaciones táctiles, formas, colores, rasgos, profundidad, sonidos, timbres, melodías, ruidos, etc., que el actor describirá, intentando volver a sentirlas. El actor debe hacer un esfuerzo especial para recordar sus sensaciones corporales y volver a experimentarlas. Para facilitar la experiencia, debe tratar de mover repetidamente la parte del cuerpo que se relaciona con la cosa imaginada; si piensa en el sabor de alguna





comida que ha probado, moverá la boca, los labios, la lengua. Si piensa en un baño que ha

tomado, moverá todo su cuerpo intentando sentir la piel que ha estado en contacto con el agua-si piensa en una caminata, moverá los músculos de las piernas y

los pies.

Después de ello, el director seguirá estimulando y tanteando, llevando ahora a los actores a recordar lo que les ocurrió esa misma mañana. ¿Cómo se despertaron? ¿Con el despertador? ¿Los despertó alguien? ¿El sonido del despertador, la voz de una persona, cómo eran esos sonidos? El director pedirá que describan, lo más minuciosamente posible, el rostro de la primera persona que vieron, los detalles de la habitación donde estaban durmiendo, de la sala donde tomaron café: rasgos, colores, sonidos, timbres, melodías, ruidos, olores, gustos, etc.

A continuación, el medio de transporte que usaron, metro, autobús, coche; el sonido de una puerta cerrándose, sus compañeros de viaje, etc. Siempre buscando detalles, los menores detalles de las impresiones corporales, y siempre los

pequeños movimientos de las partes concernientes, que deben acompañar a la

memoria.

Finalmente, su llegada a la sala en la que están. ¿Qué vieron primero, qué voz oyeron primero? Una descripción sensorial de la sala, con todos los detalles posibles. ¿Ahora dónde están? ¿Al lado de quién? ¿Cómo están vestidos los demás? ¿Qué objetos hay en la sala?

Sólo entonces pueden abrir los ojos y comparar.

*2. Memoria y emoción: recordando un día del pasado* Es el mismo ejercicio, pero tal vez ayer o por la mañana no haya ocurrido nada importante; por tanto, cada uno debe tener a su lado un copiloto, a quien contará un día de su pasado (de la

emana pasada o de veinte años atrás) en que le haya ocurrido , 0 verdaderamente importante, algo que lo haya marcado de manera profunda y cuyo simple recuerdo, aún hoy, provoque en él una

emoción.

Cada participante debe tener un copiloto, porque las experiencias no son las mismas; el copiloto debe ayudar a que la persona enlace la memoria de las sensaciones preguntando, proponiendo varias cuestiones relacionadas con los detalles sensoriales. El copiloto no es un *voyeur;* debe aprovechar el ejercicio para intentar crear en su propia imaginación el mismo acontecimiento, con los mismos detalles, con la misma emoción, las mismas sensaciones.

*3. Memoria, emocióneimaginación* , , - (>¡ . , , ,¡ ,,. , ;, El mismo sistema. Con la ayuda de un copiloto, el actor intenta recordar algo que realmente ha ocurrido. Intenta despertar las emociones, sensaciones que tuvo, pero ahora el copiloto (que debe ser genuinamente un copiloto, consintiendo las mismas sensaciones y compartiendo las mismas imágenes) tiene derecho a introducir varios elementos que no existían en la versión original: personajes extras, sucesos adicionales, inventados, inesperados por el protagonista. El actor protagonista debe introducir en eso nuevos

elementos de su mundo imaginario.

Entonces, juntos, protagonista y copiloto participarán de la creación de una historia, parte realidad, parte ficción, pero conmovedora, impactante en su totalidad, y que debe provocar imágenes y sensaciones fuertes.

Con la práctica, los elementos ficticios introducidos por el

copiloto pueden llegar a ser cada vez más distantes de la reali-

' surrealistas incluso. Sin embargo, las personas deben partir

e lo probable y posible, hasta llegar a lo improbable e imposi-

ble, pero **aún capaz de generar emociones y despertar** sensaciones.

*4. Recordando una opresión actual*

El mismo ejercicio. Ahora el copiloto debe solamente sugerir posibles acciones capaces de, eventualmente, ayudar a romper con la opresión que se está contando. Es el protagonista que, en su imaginación, aun bajo las indicaciones del copiloto, debe romper con esa opresión. Este ejercicio se convirtió, más tarde, en la serie de *Arco iris del deseo,* en la Técnica de la imagen y contraimagen.

*5. Ensayo de la imaginación en escena*

Todo lo que ha surgido en un episodio imaginado debe representarse inmediatamente en escena. Los otros actores ayudan al protagonista, y el copiloto actúa como director; el protagonista intenta realizar físicamente todo lo que pasa por su imaginación. Se intentan usar las mismas palabras y los mismos objetos que el protagonista ha imaginado. Se intenta mostrar el sueño, así como

las imágenes referidas en los ejercicios anteriores.

*6. Extrapolación*

En los ejercicios anteriores, se estimula sobre todo la ficción; el verdadero objetivo, sin embargo, cuando se usan las técnicas del Teatro del Oprimido, es la extrapolación en la vida real de las soluciones o alternativas encontradas en la imaginación y ensayadas en escena. Esta prolongación, no obstante, depende de cada actor y de sus deseos de intervenir en su propia realidad.

.r\. * - ,. ;· ;

¿ üS son las cinco categorías de ejercicios, juegos yjuego-ejerci-· s que utilizamos para la preparación del actor y del no actor.

ronstituyen el arsenal del Teatro del Oprimido, pudiendo usar-e en la creación de personajes y espectáculos o en el trabajo con omunidades. En todo caso, son indispensables y preliminares

para la introducción de las técnicas del Teatro

Imagen, el Teatro

Invisible y el Teatro Foro.

**290**

**291**

## /^launas técnicas del Teatro Imagen

El Teatro Imagen abarca una serie de técnicas que he ido desarrollando a través de los años, y que comenzaron a aparecer, como ya he comentado en el apartado titulado «Juegos de imagen» en mis trabajos con indígenas en Perú, Colombia, Venezuela y México. Ni su lengua materna ni la mía era el castellano, siempre nos entendíamos mal; por ello, se hizo necesario recurrir a las imágenes y las técnicas surgieron naturalmente. En mi libro *Arco iris del deseo* desarrollo más extensamente estas técnicas, que se hicieron cada vez más introspectivas y terapéuticas. Aquí, en este libro de juegos y ejercicios, están presentadas de forma más

sumaria, porque pueden ser útiles también para ensayar espectáculos.

Para facilitar la comprensión de las técnicas del Teatro Imagen y del modo como funcionan, he intentado describir los métodos más efectivos de dinamización para cada tipo de modelo. Está claro que muchas de esas dinamizaciones pueden aplicarse a todos los modelos; la elección del método depende de la naturaleza del grupo, de la ocasión y del objetivo del trabajo.

Así pues, intenté comenzar con las técnicas más fáciles y terminar con las más complejas, recordando que ninguna es *complicada* (cuando no se entiende nada), sino *compleja* (hecha de unidades fáciles de entender, aunque numerosas).

Quiero recordar nuevamente que el uso de los juegos y ejercicios que preceden a esas técnicas no es, de ninguna manera, obligatorio. De hecho, nada en el Teatro del Oprimido es obligatorio, porque cada ejercicio, juego o técnica, aun teniendo

objetos propios específicos, contiene la totalidad del proceso Hay conjunción e interrelación continuas entre los ejercicios juegos y técnicas de todas las formas del Teatro del Oprimido-Teatro Periódico, Teatro Imagen, Teatro Foro, Fotonovela, etc Un profesor, por ejemplo, puede buenamente sugerir que sus alumnos usen técnicas de imagen a lo largo del curso, aunque no haya hecho ningún ejercicio preparatorio. Igualmente, mientras se prepara la producción de un espectáculo de Teatro Foro no es necesario que el director dé a los participantes todos los ejercicios sugeridos.

Para que se entiendan y se puedan practicar las técnicas del Teatro Imagen, es necesario tener en mente uno de los principios básicos del Teatro del Oprimido: «La imagen de lo real es real en cuanto imagen». Cuando, usando a mis actores y objetos disponibles, hago una imagen de mi realidad, esa imagen, en sí misma, es real. Conviene repetir que debemos trabajar con la realidad de la imagen, y no con la imagen de la realidad.

Una imagen no requiere ser entendida sino sentida.

Me gusta recordar también la diferencia abismal que existe entre los lenguajes simbólicos y semiológicos. En los primeros, los símbolos son el vehículo de comunicación. Símbolo es aquello que está en lugar de

otra cosa, como bandera en lugar de patria, el verde de la esperanza, los dedos en círculo en vez de «Vale». En el lenguaje semiológico, significante y significado son indisolubles.

Cierta vez, unos investigadores pidieron a veinte estudiantes estadounidenses que creasen imágenes de dolor por la muerte de un amigo, alegría por encontrar a la persona amada, tristeza por haber perdido un partido deportivo cualquiera. Fotografiaron todas las expresiones faciales de los estudiantes. Acudieron después a un grupo aborigen australiano, hicieron las

■ mas preguntas y fotografiaron también a los veinte aboríge-en el acto de demostrar esas emociones. A continuación, traron a cada uno de esos grupos las fotos del otro grupo y dieron que describiesen las emociones que sentían los fotogra-f ados: en todos los casos, acertaron. Las emociones (significados) estaban contenidas en los rostros (significantes).

## *Técnicas de imagen: modelos* y *dinamizaciones*

### *1. Ilustrar un tema con el propio cuerpo*

El modelo ,. ,

El modelo puede desarrollarse de dos maneras: ,

1er método: el director invita a voluntarios para que muestren de forma visual un tema elegido. Cada uno trabaja sin mirar lo que hacen los demás, para que no haya influencias. Cada uno va al centro y, usando solamente el cuerpo, expresa el tema dado. Cuando todos los que lo deseen ya han ido al centro, el director inicia la dinamización de esas imágenes.

2S método: cuando se trata de pequeños grupos (y solamente en esos casos), el director puede sugerir que los participantes formen una rueda y, a una señal dada, todos juntos representan con sus cuerpos su versión del tema. La imagen que ofrece cada participante debe ser una imagen estática, aunque presuponga movimiento; el actor puede mostrar una imagen estática de algo captado en medio del movimiento. Cada imagen es aislada, aunque presuponga la presencia de otras personas u objetos, etc.

Dinamización una vez construido el modelo, el director propone que sea dinamizado. Esto se hará en tres etapas.

Iª dinamización: a una señal del director, todos los particin$_{an}$ tes que hayan ido al centro volverán y presentarán exactamente la misma imagen de antes, pero ahora todos juntos, y no uno a uno. ¿Qué ocurre? Primero cada actor mostró su propia imagen de una forma personal, subjetiva, como él veía el tema. Ahora todas esas visiones individuales juntas nos dan una visión múltiple del tema; en otras palabras, una visión general, una visión objetiva. En esta primera parte de la dinamización, el objetivo no es saber qué piensa cada uno, sino qué piensa el grupo.

Unos pocos ejemplos pueden dejarlo claro. En Florencia, uno de los participantes sugirió que el tema fuese la religión. Primero, muchas personas construyeron imágenes religiosas y piadosas para ilustrar el tema: Cristo crucificado, la Virgen llorando, santos y santas, penitentes, padres y fieles... y así sucesivamente; a continuación, otros actores fueron al escenario y mostraron amantes en las iglesias, mendigos pidiendo limosna, sacerdotes severos y finalmente turistas que

fotografiaban tranquilamente todo.

En una ciudad del sur de Francia, un profesor pidió que sus
alumnos representasen a personas famosas, reales o ficticias,
como Juana de Arco, Berenice, Napoleón, etc. ¡Descubrió mu
chas cosas con esas imágenes! Todo lo que había enseñado en el
aula a propósito de esos personajes apareció, no como lo había
enseñado, sino como cada niño o adolescente había comprendi
do a partir de sus propios marcos de referencia y experiencia. No
es raro que, por ejemplo, Juana de Arco aparezca en la cocina,
oyendo voces de Dios, friendo huevos, y Napoleón repasando sus
cuentas bancarias... Son ideas de niños... pero son ideas. Ideas
reveladas por la imagen. .

Otro ejemplo: en Brasil, alguien sugirió que se

abordase el tema de la violencia. Río de Janeiro es una de las ciudades más

violentas del mundo, con un elevado índice de asaltos y asesinaos... Entonces no me sorprendió que alguien del grupo (en un curso que organicé en diciembre de 1979, cuando, promulgada la amnistía, pude visitar Brasil por una semana) sugiriese la violencia como tema. Pero ocurrió algo que me pareció extraordinario: todos, sin excepción, interpretaron los papeles de las víctimas de la violencia... ¡y no sin razón! Violencia en todos los niveles: física (agresión policial y militar), económica (precios abusivos de los alquileres), religiosa (penitencia), escolar (profesores uránicos), sexual (violación)..., pero era siempre la víctima quien aparecía en las imágenes: ¡al curso en cuestión asistían veinticuatro víctimas! En la dinamización, como veremos más adelante, se mostraron las causas.

2ª dinamización: a una señal del director, los participantes intentan relacionarse entre sí en escena. En otras palabras, no se trata simplemente de mostrar sus imágenes, sino intentar vincularse

con los demás. Cada persona puede elegir una o más imágenes, acercarse o alejarse, lo que quiera, siempre que su posición se vuelva significativa en relación con los demás y los objetos que por casualidad se hayan incluido en las diversas imágenes. Si al principio cada imagen era válida por sí sola, ahora lo más importante es la interrelación, el conjunto, el macrocosmos. No es meramente una visión social, sino una visión social organizada, orgánica. La imagen no muestra más múltiples puntos de vista yuxtapuestos, sino sólo uno, global y totalizador.

Por ejemplo, en un curso alguien sugirió el teatro francés como tema. Los participantes, en su mayoría actores profesiona-[le]s o aficionados, no estaban muy entusiasmados con esa idea, entonces, en la construcción del modelo, propusieron imágenes [as]tante negativas. Alguien mirándose maravillado el ombligo; [otro] intentando besarse el culo; un tercero que intentaba locali-

zar a alguien (¡probablemente un espectador!) con prismár eos; un cuarto contando su calderilla; un quinto bostezando-1> sexto durmiendo, etc. ¡En resumen, no estaban felices! En la Dr-mera dinamización, no ocurrió nada sorprendente; se quedara frente a los espectadores, en una imagen única de desánimo aburrimiento. ¡En la segunda, en cambio, ocurrió algo de verdad impactante! Todas las imágenes que, de una u otra forma *simbolizaban* a los artistas, entraron en contacto entre sí, pero ninguna se aproximó a las que representaban al *público,* que a su vez continuaba en un rincón bostezando y murmurando. El actor que contemplaba su ombligo fue hacia aquel que contaba su calderilla, la persona que se besaba el culo se alió con la mujer que mostraba sus senos... y así sucesivamente, pero nadie, repito, nadie hizo el menor esfuerzo para relacionarse con el público... que, a su vez, tampoco hizo ningún esfuerzo por acercarse al grupo de artistas.

Debemos evitar las generalizaciones. Este incidente ocurrió en una ocasión particular, en un

curso, con un grupo concreto. Pero... era un grupo integrado en una totalidad. Es significativo, *quandméme...*

3ª dinamización: frecuentemente ocurre, como en Río, que los participantes muestran solamente los *efectos* y no las *causas;* el resultado de la violencia, pero no su origen. En ese caso, todos los participantes eran víctimas del mismo sistema represivo. Entonces, cuando en la segunda dinamización intentaron formar un *conjunto,* el macrocosmos social, las imágenes que surgieron eran primero de ausencia de solidaridad, de unidad entre las víctimas, y de ausencia de los *agentes de la violencia.* Todos prefirieron interpretar sus propios papeles, en vez de mostrar a sus enemigos. En algunos casos, es una buena idea usar el tercer método de dinamización del modelo. El director da una señal y

, $j_{aS}$ imágenes de las *victimas,* los agredidos (objetos), se «forman en agresores (sujetos). La joven violada debe mos-I imagen del violador; el hombre que paga mostrará a aquel

e cobra; el mendigo, a quien le da limosna; el ciudadano, al

licía; y así sucesivamente. Se trata de mostrar siempre a aquel que tiene enfrente.

En el primer momento, el actor muestra uno de los dos polos Hel conflicto (él mismo) y, en el segundo momento, el polo opuesto (el otro, el agresor, el opresor). Hay aún otro aspecto interesante del trabajo, que puede ser una ayuda considerable en términos de *lectura* de los pensamientos, las emociones y la ideología del grupo. Si, al mostrarse a sí mismos, los participantes generalmente usan imágenes reales, cuando muestran a sus enemigos tienen la tendencia a retratarlos con imágenes subjetivas (diría incluso expresionistas), distorsionadas. Distorsionadas, pero no desde un punto de vista caprichoso, sino desde uno que revela la agresión sufrida. Las imágenes dejan de ser realistas, se vuelven deformadas, monstruosas. Todos se revelan como son (o como piensan que son), y al enemigo como lo ven o como piensan que es.

Ése es, en mi opinión, uno de los temas más importantes del teatro. ¿Existe la objetividad del realismo? ¿Es realmente posible mostrar la vida tal como es? ¿Puede existir tal representación? No creo que exista, a menos que algún artista fuese capaz de expresar un punto de vista cósmico... Pero estamos en la Tierra. Los artistas son también parte de la sociedad, y para ellos no es posible ver el mundo de otra forma sino la de su propio punto de vista. El estilo realista es tan subjetivo como cualquier otro, solo que más peligroso, pues se afirma lo contrario. Me gusta la visión que las víctimas tienen de sus verdugos: si los ven de esa

anera, es porque son así. Para nosotros son como los vemos.

298

299

Cuando digo nosotros, quiero decir que, en el proceso estét' debemos identificarnos con alguien: nosotros o el otro, no h alternativa.

En este trabajo, cuanto más víctimas sean las víctimas, cuanf más opresión sufran, más distorsionarán sus imágenes S' embargo, el término *distorsión* puede usarse aquí en el sentid opuesto al usado normalmente en el sentido de restaurar la ver dadera imagen. Por ejemplo: el torturador tiene una apariencia normal, se comporta con normalidad, llega a parecer un ser humano de verdad. Su imagen realista no es diferente de la de los otros hombres. Su imagen real es la que la persona torturada nos muestra. En verdad, él es como lo ve el torturado, aunque, en el estilo realista, parezca ser como cualquier otra persona.

Siempre he desconfiado del realismo, y cuanto más trabajo con las imágenes, cuanto más veo lo que apenas miraba, más me aparto de ese estilo.

Es importante subrayar que nuestro objetivo no es crear un estilo neoexpresionista, subjetivo, delirante e individualista. En esta construcción de imágenes, lo que importa no es ver cómo una persona oprimida ve a un opresor, sino cómo los oprimidos ven a los opresores. Si nos viésemos forzados a dar nombre a este proceso, tendríamos que llamarlo, contradictoriamente, expresionismo social, expresionismo objetivo, etc.

*2. Ilustrar un tema con el cuerpo del otro*

Los recursos de la primera técnica son limitados: los actores pueden usar solamente sus cuerpos. En esa segunda técnica, pueden usar los cuerpos de los otros, tantos cuantos sean necesarios.

El modelo El director pide voluntarios que ilustren un tema propuesto

r ei grupo. Terminado el modelo, el director consulta al grupo, ue puede disentir de la imagen presentada (se deshace totalmente el modelo), estar de acuerdo (se conserva el modelo) o dmitiria parcialmente (se modifica el modelo hasta llegar a un

nsenso) £n este cas0) ei director consulta al grupo y elimina a los que el grupo considera que no tienen función alguna o que no convienen al sentido de la imagen. El grupo debe ser consultado en todo momento, siendo, en último análisis, el constructor de la imagen colectiva del tema.

Es importante que la persona que construye la imagen trabaje rápidamente, para que no se sienta tentada a pensar con palabras (lenguaje verbal) y, por tanto, a traducir palabras en imágenes (lenguaje visual). Las imágenes no deben ser una traducción, sino el propio original. De lo contrario, se empobrecerán.

Algunas veces, el grupo no produce una imagen colectiva, con la que todos estén de acuerdo. Por ejemplo, en Turín, un grupo intentaba presentar la imagen de la familia, pero las versiones eran tan numerosas y variadas, que no se llegaba a ningún acuerdo. Al principio, me sentí un poco desconcertado, pero luego me explicaron la causa: Turín tiene una población de cerca de dos millones de habitantes, de los cuales menos de la cuarta parte son turineses verdaderos; los demás, atraídos por la oferta industrial de Turín (especialmente en las fábricas de la Fiat), llegan de todas partes de Italia, principalmente del sur. Es decir, el grupo estaba formado por italianos, pero de culturas totalmente diferentes -Calabria, Milán, Ñapóles, Sicilia, etc.-, y está claro que cada escultor estaba pensando en su familia, en su cultura.

El tema de *la. familia* es, por otra parte, una constante en la trayectoria del Teatro del Oprimido, siendo tal vez el más discutido. tn todas las sociedades existe familia. ¿Cuál? En cada una, se ""ata de una familia diferente, dependiendo de la cultura, clase,

país, régimen, edad del escultor, etc. Como ya he comentado antes y aun arriesgándome a repetirme doy aquí algunos de los muchos ejemplos que existen:

Una familia portuguesa (en la ciudad de Oporto, al norte del país): hombre presidiendo la mesa, comiendo; una mujer de pie a su lado, sirviéndole la comida; dos chicos y dos chicas, sentados a la mesa, comiendo y mirando a la figura masculina central, que

ejerce todos los poderes.

Una familia portuguesa (en Lisboa, capital del país): la misma imagen alrededor de la mesa, con la diferencia de que todos están ahora mirando al mismo punto fijo, un mueble distante de la mesa (el televisor). Las dos chicas se sientan ahora en el suelo. Han cambiado muchas cosas y muchas se han conservado: la figura masculina sigue siendo la figura central, el hombre conserva su lugar, la mujer sigue sirviéndolo, pero esa figura ya no monopoliza las atenciones generales, ni el poder de información, que ahora pertenece a los medios de comunicación de

masas.

Una familia sueca: en 1977, durante un curso que

realicé en Estocolmo, como parte del Festival de Skeppsholm, los participantes conformaron una imagen de la familia; dos años después, en el Teatro Municipal de Norrköping, otro grupo reprodujo exactamente la misma imagen: una mesa en el centro, con dos o tres personas a su alrededor, pero de espaldas a ella y de espaldas unas a otras; al fondo, cerca de la puerta, una mujer de espaldas a la mesa y a todos, mirando por la ventana, hacia fuera. Un grupo de personas reunidas alrededor de la mesa, sin verse, sin mirarse,

todas calladas.

Una familia en Godrano (Sicilia): la mesa nuevamente, con hombres, sólo hombres, jugando una partida de cartas; en una silla distante, una mujer acaricia (agobiándola) a una joven de

unos veinte años, apretándola contra su pecho como si fuese un recién nacido; otra mujer, más distante, sentada, cosiendo el aiuar. No se necesitan mayores explicaciones para que podamos comprender las relaciones patriarcales y machistas en esta sociedad.

Una familia estadounidense: me presentaron esta imagen en Nueva York, Berkeley, Milwaukee, Illinois. De norte a sur, de este a oeste, por todas partes y

tantas veces que es casi un cliché: un hombre sentado en una silla (hay una mesa, pero arrinconada en la pared) y alrededor del personaje masculino, una mujer y varios jóvenes, todas las cabezas casi juntas y todos mascando chicle... Sólo estoy contando lo que he visto.

Una familia alemana: primero fue en Hamburgo en 1979. Un hombre sentado, aparentemente al volante de un automóvil, concentrado en la tarea de conducir. A su lado, una mujer, orgu-llosa del coche, pero preocupada por los tres niños en el asiento trasero, peleándose, dándose empujones y golpes. Ante esta imagen, primero pensé que estaban exagerando: el hombre parecía tan orgulloso de su coche que ni siquiera prestaba atención a su familia. Hice un comentario y alguien respondió, con una risa de aprobación de todo el grupo: «Aquí en Alemania las preocupaciones masculinas, en orden decreciente, son: el coche, la mujer, el perro... y finalmente los niños». Todos rieron, pero aun así no estaba convencido hasta que unos meses más tarde, trabajando en Berlín con un grupo completamente diferente, volví a ver exactamente la misma imagen. Y, al comentarla, alguien corri-gio: «Sólo que la segunda preocupación no es la mujer, sino el Perro...». Claro que no es así, pero también está claro que oí bien lo que se dijo.

Una familia florentina: una fila camino de la iglesia.

Las abue-as guían a los abuelos, las mujeres a sus maridos, las madres a sus

302

303

hijos..., una larga fila camino de la iglesia, con poca religiosidad en los rostros. Todos coincidieron con la imagen, aclarando que faltaba un elemento vital: un hombre meando en el muro...

¡libertad!

Una familia mexicana: en el centro, una imagen de la Virgen María, con los brazos extendidos, con una mujer de cada lado, a sus pies, rezando. De un lado, la figura de un hombre, borracho, golpeando a una mujer que se defendía. Detrás de él, tres chicos hacían gestos semejantes de agresión: en realidad, estaban cumpliendo con su iniciación en la edad adulta; al lado de la mujer que intentaba defenderse, tres chicas también

aprendían a defenderse. Toda la escena se da bajo la mirada complaciente de la Virgen María... México es un país muy religioso.

Una familia lésbica: es evidente que no siempre las imágenes son universales. En Suecia, vi a dos mujeres cogidas de la mano acompañadas de una niña. Algunas personas protestaron: «Eso no es una familia». La actriz replicó: «Es mi familia...», y continuó tranquilamente esculpiendo su imagen, que acentuaba en los menores detalles la dulzura de la fisonomía. Era su familia y estaba feliz. No era una familia típicamente sueca, pero eso no

importaba.

Una familia egipcia: un cuadro espléndido. Una mujer sentada con los brazos levantados, como si estuviese sujetando un plato; un hombre de pie, detrás de ella, comiendo del plato que ella sujetaba y, al mismo tiempo, manteniendo distante a un grupo de chicos y chicas, sentados en el suelo, uno detrás del otro, en una fila sólida (cada uno sentado entre las piernas del que

estaba detrás), con los brazos extendidos hacia el plato prohibido, esperando las sobras.

Una familia argentina: conmovedora, triste, indignante-Muchas personas sentadas en torno a una mesa; otras, la mayo-

ría de pie; una silla vacía y todos mirándola: añoranzas de su ocupante ausente.

Viví exiliado en Argentina durante cinco años. Conozco decenas, tal vez centenares de familias argentinas. No conozco una _ni siquiera una!- que no tenga en su casa una silla vacía, una silla que había pertenecido a alguien asesinado, sometido a tortura, por el régimen militar; a algún *desaparecido* (según Amnistía Internacional, fueron más de treinta mil), o a alguien que huyó o se exilió. Esa imagen de la silla vacía fue hecha por un argentino, pero perfectamente podría haber sido obra de un uruguayo o chileno, paraguayo o boliviano, de cualquier país de este continente cubierto de sangre. Podría haber sido hecha en nuestro país, principalmente alrededor de 1971, cuando me detuvieron y cuando Brasil sufría el

período más fascista de la represión.

Una familia brasileña: una mesa patas arriba, con diez o doce personas apiñándose en ella, como náufragos que se aferran a una tabla de madera.

Dinamización (varias posibilidades) Iª dinamización: hacer un movimiento rítmico, contenido dentro de la imagen. Ejemplo: la imagen estática de un hombre comiendo ofrece cierta cantidad de informaciones: es una imagen que habla. No obstante, hay miles de ritmos, miles de maneras de comer. En esta fase de la dinamización, la *imagen* debe comer con un ritmo que nos dará más informaciones, ampliando lo que ya estaba contenido en la imagen estática: ¿come rápidamente o despacio?; ¿devora la comida o saborea cada bocado? ¿~ dinamización: la imagen, al mismo tiempo que ejecuta un movimiento rítmico, dice una frase que, en la visión del actor, Presenta al personaje presentado. Seamos claros: quien habla el personaje y no el actor. Así, si un actor, de buen carácter,

hace el papel de una persona mala, es ésta quien tiene la palabra no el actor de *buen carácter*.

3ª dinamización: la imagen hace su gesto rítmico, diciendo su frase, y comienza también a hacer algo, algún movimiento relacionado con la imagen estática; en otras palabras, si la imagen está comiendo, ¿qué hará después? Si está andando, ¿hacia dónde va? Si está agrediendo a alguien, ¿cuáles son las consecuencias?

*3. Imagen de transición*

La tercera técnica consiste en trabajar un modelo, produciendo
una discusión, sólo por medios visuales. Más que nunca, es vital
que se prohiban las palabras, pero no la discusión, que debe ser
lo más rica y profunda posible. : :

El modelo Se sigue el mismo

camino del ejercicio anterior para acercarse a un modelo que todo el grupo (o la mayoría) acepte. El tema de ese modelo debe ser una opresión, de cualquier tipo, sugerida por el propio grupo. Éste es el modelo real. Se pide después al grupo que construya un modelo ideal en el que haya sido eliminada y que todos, dentro de ese modelo ideal, lleguen a un equilibrio aceptable; una situación que no sea opresiva para ninguno de los personajes. Después se vuelve a la imagen real, la imagen de la opresión, y comienza la dinamización. .,..,.

Dinamización El director debe dejar claro que todos los participantes están autorizados a opinar sobre las formas de paso de la imagen *real* (opresiva) a la *ideal* (no opresiva). Cada participante actúa como un escultor y cambia todo lo que crea necesario para transfor-



mar la realidad y eliminar la opresión. Por turno. Los otros deben decir si consideran cada solución

aportada realizable o mágica (¡es decir, fantástica, imposible de realizarse!), pero sin utilizar palabras, dado que la discusión debe hacerse sólo a través de las imágenes.

Una vez que cada uno haya mostrado sus imágenes de transi
ción (revelando sus pensamientos, sus esperanzas), se hace una
comprobación práctica de lo que se ha discutido. A una señal del
director, los personajes de la imagen comienzan a moverse.
Siempre que el director dé unas palmadas, cada personaje (cada
actor dentro de la imagen) tiene derecho a hacer un movimien
to, sólo uno, orientado a su liberación (si está interpretando a
uno de los oprimidos), o para romper la opresión (si está inter
pretando a uno de los opresores). Los movimientos deben
hacerse de acuerdo con los personajes y no con quien los inter

preta. Habiendo batido palmas varias veces, el director sugiere
que todos los personajes continúen sus movimientos en cámara
lenta, y a cada palmada (en un ritmo más lento) miran a su alre
dedor para poder situarse en relación con los demás. El movi
miento cesa cuando todas las posibilidades de liberación se
hayan estudiado visualmente; cuando la imagen se detiene, los
conflictos están resueltos... ..:.,;

4. *Múltiple imagen de la opresión*

La técnica anterior permite al grupo concentrarse muy directamente en un único problema, una única forma de opresión, un ᵘnico caso concreto. La sociedad se representa en bloque, en ᵘna sola imagen. El macrocosmos se presenta en forma microcósmica.

^ste puede ser un modo muy efectivo de alcanzar más minutamente y, a veces, más detalladamente el

análisis de este

microcosmos. Sin embargo, suele ocurrir que las posibles soluciones del problema sólo puedan ser encontradas en el macrocosmos social, y no en el microcosmos: en la multiplicidad en vez de en la unicidad. Ésta es la función de la cuarta técnica de la imagen.

El modelo En este caso no es único, es múltiple. Cualquiera que sea el tema, el objetivo no es mostrar una, sino muchas imágenes que lo representen. En lugar de una imagen, el grupo puede preparar simultáneamente cinco, siete o diez. Las imágenes no deben repetirse; cuanto más variadas sean, mejor.

Dinamización *

Una vez establecido el modelo múltiple, la dinamización se hace en tres etapas.

Primera: los escultores deben entrar en sus propias imágenes, con el fin de darnos su perspectiva de la opresión. Deben sustituir a la persona que los representa en la imagen, para que

se advierta el punto de vista del escultor. En el modelo, vemos la opresión tal como la siente el escultor.

Segunda: a una señal del director, los participantes, en cámara lenta, deben realizar la transición hacia la imagen ideal del escultor. Entonces, exclusivamente mediante movimientos autónomos (nadie es guiado por el escultor, cada persona actúa según su propia sensibilidad), se puede comprobar el carácter mágico (en el sentido de imposible y no de soñador...) o viable de la propuesta del escultor. Si la imagen ideal que el escultor desea lograr, o la transición hacia este ideal, está en los dominios de lo imposible, ese rasgo se revelará en lo ridículo de los movimien' tos.

Xercera: la imagen vuelve al modelo original. Una vez más, a una señal del director, las figuras se mueven, pero ahora no necesariamente en dirección al ideal: cada figura debe actuar de acuerdo con el personaje que interpreta. Ello hará posible determinar hasta qué punto la propuesta del escultor era, en verdad, realizable.

Esa imagen múltiple de la opresión casi siempre aclara el pensamiento del grupo. Es una de las técnicas más reveladoras.

En este momento, debo insistir en que las reglas del juego deben fijarse, claras y sencillas, desde el principio. Si algo no se describe como *prohibido* en la presentación de las reglas, no habrá entonces prohibiciones. Si algunos participantes creen que determinada cosa ha de prohibirse, se debe a las interdicciones que han interiorizado y no al juego. En Hamburgo, por ejemplo, usé esta técnica. El tema elegido fue la familia. Las imágenes que constituían el modelo eran casi todas terribles: violencia, agresión física y psicológica. En el momento de la dinamización, me di cuenta de que los participantes buscaban soluciones para sus problemas dentro de cada imagen; se golpeaban, se agredían, cada uno dentro de su grupo. Nadie intentó dejar el microcosmos de su familia para buscar soluciones en el macrocosmos social, en la multiplicidad de otras familias, otros grupos, otras personas. Cuando todos los movimientos llegaron a su fin (con muchos «muertos» y «heridos»), pregunté a los participantes por qué habían

permanecido dentro de sus grupos particulares, cuando, en este caso, la libertad sólo podría encontrarse más ª'la de estos límites inmediatos. Casi todos dieron la misma respuesta: «¡Pensábamos que estaba prohibido dejar a nuestros gru-P°s [sus familias]!». ¿Quién lo había prohibido?

ª técnica de la múltiple imagen está abierta a todos, incluido

■ttundo exterior. Las personas son libres de unirse a otras imá-





genes: este juego no se reduce al interior de nuestros pequeños mundos.

Es muy común que nosotros mismos nos sometamos a la opresión. Estamos tan oprimidos que nos oprimimos incluso cuando la opresión está

ausente, o no existe. Llevamos dentro nuestra propia policía. Lo opuesto a la experiencia de Hamburgo ocurrió en Montélimar, donde las personas que interpretaban imágenes de niños escaparon por la ventana...

Con esta técnica se producen también cosas reveladoras, inesperadas. Me acuerdo de que en Bari, en la costa adriática de Italia, alguien sugirió tratar el tema de la violencia sexual contra las mujeres (sólo en 1979 se produjeron más de veintiséis mil casos de violación en Italia, sin contar los miles de casos no denunciados por las mujeres, por miedo o vergüenza). Muchas imágenes evocaron este tipo de agresión. Me acuerdo especialmente de la imagen de Angelina: tres hombres la atacaban brutalmente. En la dinamización, pensamos que apartaría violentamente a sus agresores. Pero, para nuestro asombro, Angelina se limitó a modificar sus expresiones fisonómicas, dándoles ternura en lugar de odio. Esencialmente, no obstante, la escena era la misma. Cuando sus colegas la cuestionaron, Angelina respondió: «Para mí, el elemento más terrible de la violación es la violencia física del

acto y no el sexo...». Vaya uno a saber...

En los casos en los que esta técnica se usa y el tema divide a los participantes, como, por ejemplo, con respecto a la opresión del hombre sobre la mujer, y viceversa, es más enriquecedor presentar las escenas sucesivamente: primero, las mujeres muestran lo oprimidas que están; después los hombres, sus múltiples imágenes de opresión, también numerosas... ·

Hay también un cuarto tipo de dinamización en casos como éste: los hombres muestran imágenes de lo que consideran una

opresión ejercida sobre las mujeres, y las mujeres muestran imágenes de lo que consideran opresión de ellas mismas sobre los hombres. Padres e hijos frente a frente; profesores y alumnos, etc. Siempre que la situación lo permite, ese tipo de dinamización del modelo ofrece nuevas posibilidades de conocimiento *¿el* tema y de los participantes.

5. *Múltiple imagen déla feliádad* ■*■ ■

Esta técnica, parecida a la anterior, revela, mejor que **cualquier**

otra, el lado oprimido/opresor de los participantes.

El modelo Se construye del mismo modo, con diferentes voluntarios que esculpen imágenes de alegría que se distribuyen por toda la sala, de modo que puedan verse como parte de un todo y también como imágenes separadas. El director debe insistir en que cada participante es libre de mostrar la imagen que desee. ¿Qué es la felicidad? Sin duda, es la ausencia de opresión, excepto para los masoquistas... El escultor no muestra sus opresiones, sino su felicidad, real o ideal, verdadera o imaginaria. Esa imagen puede relacionarse con el trabajo, el amor, la paz, o lo que el actor desee. El director debe alentar a personas con visiones diferentes sobre la felicidad, que permitan crear imágenes propias, evitando la repetición de las muy conocidas.

Dinamización Lo ideal es que haya el mismo número de imágenes en la sala ^e de

personas fuera de la escena; si son seis imágenes, seis per-sonas deben estar fuera. La dinamización tiene la forma de un juego; el director conduce a los que están fuera a través de la sala Para que puedan ver con atención a todos los que están dentro





de las imágenes y sus posiciones en relación con los demás. Cada uno de ellos debe decidir mentalmente quién es el más feliz en la imagen.

El juego comienza cuando el director da la primera señal. Los que están fuera deben acudir hacia las imágenes y ocupar el lugar de aquel al que consideran el más feliz. Los que son sustituidos salen. Si, por casualidad, dos personas eligen al mismo personaje, la primera que ha llegado ocupa el lugar en la imagen y la segunda tiene que encontrar a la segunda más feliz y

sustituirla. De este modo, fuera siempre habrá el mismo número de personas.

A la segunda señal, todos los que han sido sustituidos tienen derecho a volver, libres para elegir a la más feliz, que puede ser el personaje que ellos mismos han creado u otro. Esta vez, en lugar de sustituirla, cada uno debe juntarse con la persona más feliz, en la misma posición. Si dos o más personas han elegido la misma figura, todas deben adoptar la misma posición. Ahora, todos los participantes estarán en escena.

A la tercera señal, los actores comienzan a moverse, con el objetivo de situar sus cuerpos en una relación más feliz que aquella en la que están. Tanto los que han esculpido las imágenes como los que han sido modelados pueden moverse al mismo tiempo, intentando crear relaciones de plena felicidad unos con otros.

Cuidado: en la tercera fase, todas las figuras se mueven al mismo tiempo. Todos son sujetos, nadie es objeto. Eso hace que la imagen global sea diferente a cada segundo: todo se mueve. Como en

el mundo real... Las múltiples imágenes de felicidad estarán en permanente modificación. Si una persona ve a un grupo de figuras con el cual quiere relacionarse, con el cual imagina que sería feliz, se dirige a este grupo o a una figura deterrní"

nada; pero puede ocurrir que esas figuras también estén moviéndose en dirección a otra con la cual desean relacionarse: cuando la primera llega, tal vez no encuentre a los personajes que deseaba encontrar. A cada momento, cada uno tiene que reconsiderar la estructura total de la múltiple imagen en todos sus aspectos y reorientarse.

Para que esta elección pueda hacerse con mayor amplitud, el director puede sugerir que las personas ejecuten de uno en uno los movimientos, cada vez que se batan palmas, y que, a continuación, se realicen en cámara lenta: antes de cada movimiento, el director bate palmas, a un ritmo cada vez más lento, hasta que cesan completamente todos los movimientos (lo que también se indica con una palmada); de vez en cuando, y sin ningún movimiento corporal, los actores deben mover sólo la cabeza, con el fin de

poder observar mejor todo lo que ocurre en la sala y decidirse en cuanto a los próximos movimientos.

Esta técnica es muy esclarecedora. Cada vez que se hace el ejercicio, se producen ciertas constantes. Por ejemplo, raras son las imágenes que muestran a una persona feliz en su trabajo. En general, la felicidad se vincula con el ocio, el sexo, el deporte, la música, pocas veces con el trabajo, especialmente manual. En algunos países (por ejemplo, los nórdicos) es muy común ver una imagen solitaria: leyendo, tomando el sol, etc.

Es inevitable que siempre haya alguien que objete: «Yo no puedo dar mi imagen de felicidad porque la felicidad, para mí, no es algo aislado, es la suma de muchos momentos, de muchas actividades...». Y es verdad; pero también lo es que cuando a%uien es invitado a mostrar, a esculpir su imagen de felicidad, muestra la imagen que siente con más fuerza en el momento, en ese lugar y en esas condiciones. También es verdad que el juego ermina normalmente cuando todos los personajes han encon-

trado una ligazón ideal (dentro de los límites de las circunstancias) con las otras personas. Algunas veces, sin embargo, una persona encuentra alegría en la búsqueda: en el movimiento continuo de una imagen a otra.

Puede ocurrir también que el escultor intente expresar su propia felicidad, importándole poco la de los demás. Recuerdo una vez en que un hombre hizo su imagen acostado, rodeado por siete mujeres que lo cuidaban, acariciaban, cantaban y bailaban para él... ¡Formidable! Cuando comenzó la dinamización, los hombres acudieron como locos para entrar en esa imagen de felicidad. Todos querían estar en la misma posición, todos querían siete mujeres, pero no se preguntaron si las mujeres querían lo mismo. Entonces, cuando comenzó la tercera parte de la dinamización, cuando cada persona en cada imagen estaba libre para actuar de manera autónoma, lo primero que hicieron las siete mujeres fue darle una zurra al «pacha»... Éste quería una felicidad que dependía de la infelicidad de los otros.

*6. Imagen del grupo*

Esta técnica puede usarse a cualquier hora en el proceso de trabajo. Pero es especialmente efectiva cuando el grupo presenta un problema. Con su ayuda, el problema surge más claramente y son muchas las posibilidades de éxito en la búsqueda de una solución.

Aun cuando no exista problema alguno, esta técnica sirve
para que veamos cómo cada participante de un grupo ve al
grupo como un todo. * - :

El modelo Si hay tensiones, es
muy probable que el grupo no esté realmente dispuesto
a construir un modelo único, aceptable por todos

jos miembros. Puede ocurrir que la simple presentación de modelos diferentes constituya una discusión visual de las diferencias existentes en el grupo. La simple búsqueda de un modelo puede contener, en sí misma, una reflexión acerca de los problemas existentes y apuntar a posibles soluciones.

Si la construcción de un modelo simple es realizable, se hace normalmente por etapas. Entonces, en una consulta continua al grupo, el director añade o retira de

la imagen elementos que el grupo considere esenciales o superfluos, respectivamente.

Dinamización Una vez listo el modelo que revela la opresión, la dinamización se da a través de las siguientes etapas:

El director recuerda que todo el grupo es, necesariamente, parte de la imagen. Los que están fuera de la imagen construida son, aun así, parte de la imagen del grupo; si están sólo mirando, son parte de la imagen total e interpretan el papel de los que están solamente mirando. Una única imagen general, estructurada y organizada, se ha formado dentro de la sala, de la cual todo el mundo es participante. Pero esa imagen total tiene un núcleo: la imagen que el grupo ha construido. Entonces el director pide que los que están satisfechos, sin problemas dentro del núcleo de la imagen, se queden donde están, en la misma posición; los que están a disgusto, los que están infelices, insatisfechos, deben abandonar el núcleo y unirse a los espectadores. El director también sugiere que los que están mirando solamente al grupo y se sienten incómodos o insatisfechos en su posición de espectadores entren en el núcleo, si quieren. Pueden asimismo abandonar la sala.

Después de esos movimientos, el director pide a los participantes una vez más que, uno a uno, salgan de la

imagen y des-

314

315

pues vuelvan a ella, pero en esta ocasión colocándose como desean y no de la forma que se les impuso. En esta etapa, objetivamente, todo el mundo debe hacer la imagen que corresponde de manera exacta a la que cada uno desea y es capaz de realizar, dentro de un conjunto de personas-sujetos donde cada individuo tiene su propia personalidad, sus propios deseos. La imagen final obtenida por este camino revelará la existencia o la no existencia de la posibilidad de un funcionamiento armónico de los participantes reales de un grupo.

En Dijon, fui solicitado por dos grupos que estaban en conflicto. Mi posición era delicada: ¿cómo podría realizar mi trabajo sin exacerbar la crisis ni aumentar la división ya existente? Los dos grupos pertenecían a organizaciones

políticas diferentes -ambas de izquierda, pero con distinto enfoque-, y el objetivo de nuestro trabajo no era formar un grupo permanente, sino sólo hacer un taller de cinco días, mostrando el funcionamiento de algunas técnicas que podrían ser útiles más tarde en el trabajo político y social que ambos grupos realizaban. Sólo eso.

Hicimos la imagen del grupo que, en líneas generales, fue aceptada: todos estaban de acuerdo en que existía un profundo desacuerdo. En el centro, una figura de hombre intentaba encauzar, dinamizar, estimular a los demás; algunas personas prestaban mucha atención, otras menos y otras ninguna. Algunos se volvían unos contra otros, con miradas amenazadoras. En definitiva, la figura central, a pesar de todos sus esfuerzos, no podía eliminar mágicamente esos conflictos latentes, cuyas causas exactas

desconocía.

Una vez compuesta la imagen, comencé la dinamización. En un primer momento, algunas personas abandonaron la imagen central y se

pusieron fuera (aun no existiendo lo «de fuera»). mirando. En la segunda etapa, tuvieron que elegir: o dejarían la

sala todos juntos, es decir, abandonarían el taller a la mitad, o permanecerían, integrándose como fuese posible. Si decidían quedarse, era evidente que no podrían mantener por mucho tiempo la posición marginal que habían adoptado. Visual y estéticamente, entendieron que nadie podría quedarse fuera; que aun los que no formaban parte del núcleo central de la imagen estaban tan implicados como los que integraban ese núcleo: todos estaban en la imagen mayor, la sala.

Lentamente, los que se habían retirado volvieron, adoptaron otras posiciones dentro del núcleo de la imagen y se fueron acercando gradualmente a la figura central y eliminando las miradas agresivas de unos y otros. Al poco rato, habían establecido una relación más fuerte con la figura central. Nadie salió de la sala. Esperé un poco y entonces pedí al joven que representaba a la persona encargada de dar estímulo -¡yo, evidentemente!- que se reuniese con los otros. Asumí su lugar y, sin hacer ningún

comentario verbal sobre lo que había ocurrido -¡el discurso visual había sido suficientemente claro!-, anuncié: «Séptima técnica: el gesto ritual».

Lo que nos lleva a la próxima técnica. » ⁱ- ;

*7. El gesto ritual* ; .;»;-?;>· i

Cuando dos soldados se encuentran, ambos se miran y se cuadran. Mirándose mutuamente, cada soldado ve a un soldado y, de manera mecánica, sin pensarlo, hace el gesto ritual del saludo militar. Nosotros, que no somos soldados, nos miramos y nos vertios cuando nos encontramos, aunque sin cuadrarnos: nuestras respuestas, en cambio, están también *ritualizadas* según ⁿUestro grado de amistad, de conocimiento, de intenciones. Mediante la repetición del mismo estímulo, los soldados responden mecánicamente. No vacilan, no tienen dudas, no intentan

imaginar nuevas formas de saludarse; un gesto genera otro gesto semejante como respuesta.

Cuando los turistas entran en una iglesia, hablan en voz más baja (excepto los estadounidenses). Cuando el profesor entra en el aula, aunque no diga nada, aunque esté pensando en otra cosa, los alumnos se preparan para tomar apuntes. El gesto ritual del profesor entrando en la sala, siempre de la misma forma (haciendo creer que sus intenciones son siempre las mismas), provoca infaliblemente las mismas reacciones.

Toda sociedad tiene sus rituales y, en consecuencia, sus gestos rituales y signos. Esta técnica -el gesto ritual- intenta descubrirlos. Es importante descubrir los rituales de cada sociedad, porque son las expresiones visuales de las opresiones, encontradas en el seno de cada sociedad. Siempre, sin excepción, una opresión producirá señales visibles, se traducirá en formas y movimientos, dejará huellas. De esta manera, es posible descubrir y discutir opresiones sociales en el discurso hablado, así como a través de las

técnicas de la imagen.

Del mismo modo que soldados, turistas y alumnos responden mecánicamente a los estímulos que ya conocen, también nosotros lo hacemos, sean cuales fueren nuestras profesiones o clases sociales. Esto nos lleva a la premisa de que todas las profesiones, todas las clases sociales tienen rituales propios. Nos corresponde a nosotros descubrir, revelar y estudiar los nuestros.

Código social, ritual y rito En todas las sociedades, los que tienen el poder establecen normas de conducta que deben ser aceptadas por todos. Además de esas imposiciones del poder, otras normas son determinadas por el hábito. Nadie puede inventar, indefinidamente, formas de conducta que sean originales en relación con la norma, lo acep-

table, lo previsible. Todas las sociedades poseen sistemas estratificados que organizan todas las relaciones entre padres e hijos, hombres y mujeres, vecinos, compañeros de trabajo, la manera de sentarse al sol o de coger el metro para ir a

trabajar. No es posible que gastemos nuestras energías en sentir recelo con respecto a lo que harán los demás o siempre inventando qué hacer en situaciones que ya conocemos muy bien.

En una situación familiar, respondemos con una acción familiar y damos las respuestas ya esperadas. Por ejemplo, cuando un cliente entra en un restaurante, el camarero espera que se siente en una silla ante una mesa. Si va acompañado por una mujer, es posible que la ayude a sentarse. ¿Por qué? Eso no es absolutamente necesario. Muy bien puede preferir sentarse encima de la mesa con los pies en la silla, y no veo ninguna razón especial para que tenga que ayudar a su compañera a sentarse y no al contrario, ella a él. Sin embargo..., existe un código social que impide a una pareja sentarse en el suelo y compartir una merienda en el restaurante (a no ser, claro, en un restaurante japonés; ¡en este caso, la obligación ritual puede ser sentarse en el suelo!).

El código social dicta las normas de conducta. Tengo un amigo al que le gusta invertir el código social... Lo hace por diversión, pasatiempo, pero

¡cuánto alarma e inquieta esa conducta! No obstante, todo lo que hace es invertir el orden que dicta el código social, sin alterarlo necesariamente en su esencia.

¿Qué hace? Va a un restaurante, se sienta a la mesa, estudia el menú detenidamente, hace al camarero algunas preguntas con respecto a cada plato y finalmente se decide: «Quiero un café».

El camarero protesta, dice que eso no es posible, que es la hora de comer y que nadie puede sentarse a la mesa y pedir café, que su función es servir la comida, que si quiere un café se vaya a un bar, etc. Mi amigo dice que tenía la intención de comer, pero





que prefería comenzar con un café. Lo que suele ocurrir es que el camarero consulta al gerente, los otros clientes especulan sobre la salud mental de mi amigo y,

finalmente, para evitar complicaciones, el camarero le sirve el café, deseando que mi amigo se vaya enseguida. Pero cuando termina el café, pregunta al camarero qué hay de postre...

Una sorpresa tras otra... ¡él come... de atrás hacia delante! Y, por si eso fuera poco, acaba con el aperitivo.

Eso es todo lo que hace: invertir el orden establecido, que es suficiente para desorientar todo el funcionamiento del restaurante, hasta el punto de que el *chef* salga de la cocina para ver el fenómeno. En verdad, mi amigo no está cambiando nada en el código social, lo único que hace es invertirlo.

Tengo otro amigo brasileño que, también por diversión, se complace en extrapolar los códigos sociales. Por ejemplo, existen muchas formas de comercio que permiten el pago a plazos. Entonces, intenta aplicar el mismo principio a otras «mercancías». Va al cine y propone pagar la entrada en pequeñas mensualidades. Cuando le responden con un rechazo enérgico, sugiere una nueva variación: pagará el 60% del precio de

una
entrada, verá sólo la mitad de la película (50%) y saldrá del cine:
cuando tenga el resto del dinero, volverá a pagar el 40% que
falta y a ver la otra mitad de la película... Intenta demostrar los
atractivos de su oferta: el exhibidor siempre estaría en ventaja
(¡60% del precio de la entrada por 50% de la película!). Hasta
hoy, mi amigo no ha logrado convencer al dueño de ningún cine
para que acepte su oferta, pero sí ha conseguido que algunos lo
dejen entrar gratis con tal de acabar con semejante argumen
tación. *

Si, por un lado, el código social es absolutamente necesario e indispensable (una sociedad sin forma alguna de código social

es impensable), no deja de llevar implícito cierto grado de autoritarismo.

Cuando un código social no responde a las necesidades y deseos de las personas a quienes

estructura, si esas personas se ven forzadas a hacer cosas que van en contra de sus deseos o a abstenerse de hacer cosas que desean hacer, podemos decir que ese código se ha transformado en un ritual. Un ritual es, por tanto, un código coercitivo que aprisiona, autoritario, inútil o, en la peor de las hipótesis, necesario como vehículo de alguna forma de opresión.

Como ejemplo que ilustre la diferencia entre los dos términos, vamos a citar a un actor, apasionado por el papel de Hamlet, que lo interpreta todas las noches con la mayor entrega posible, con inmenso placer y alegría. Cada día repite las mismas palabras, cada día hace los mismos movimientos; como si obedeciese alegremente al código teatral, al cual obedecen también los demás actores, y el espectáculo se hace una, dos, tal vez trescientas veces. Después de trescientas veces, nuestro actor está cansado. Va al teatro todas las noches, pero no refleja el mismo interés. Cada noche repite las mismas palabras, ejecuta los mismos movimientos, pero está carente de vida, vacío de pasión, pensando en su carrera, en nuevos papeles. Nuestro actor se ha mecanizado y, para él, el espectáculo se ha transformado en un verdadero ritual, repetido melancólicamente noche tras noche.

Eso es lo que ocurre en nuestra vida. ¿Cuántas cosas hacemos en obediencia a un ritual? ¿Cuántas cosas

hacemos que un día fueron placenteras y hoy se vuelven monótonas? ¿Cuántas cosas hacemos o dejamos de hacer simplemente porque no tenemos el valor de romper con el ritual establecido?

Hablamos de código social y de ritual. ¿Y el rito? ¿Qué significa para nosotros la palabra *rito?* Un rito se produce cuando todo





el código social, en conjunto con el ritual, arrastra a las personas a un único grupo y se organiza como acontecimiento. El rito preorganiza la naturaleza del acontecimiento público y, en consecuencia, crea el abismo entre actores y espectadores: existen los que actúan y los que observan. Un rito puede ser, por ejemplo una misa, la inauguración de un banco, un desfile militar... acontecimientos rituales que se vuelven espectáculos.

Para nosotros, es importante separar estos conceptos que, en nuestra opinión, corresponden a momentos precisos y a formas particulares de interrelación social.

El modelo El director pide a alguien que vaya al centro y realice, en silencio, una acción detallada que pertenezca a una actividad más o menos cotidiana; cuando alguien reconoce esa actividad, dice «¡Alto!» y la escena se inmoviliza en un gesto ritual. El gesto ritual es el momento culminante de una acción que pertenezca a una estructura social ritualizada. El resto del grupo observa el gesto. La primera persona que descubre a qué ritual se refiere el gesto va hasta el centro a completar ese gesto con otro, igualmente ritualizado. Una segunda persona, una tercera y todos los que hayan llegado a descubrir el significado de la acción y del gesto inicial irán hasta el centro y, juntos, formarán una gran imagen estática del ritual sugerido por el primer gesto que ha quedado suspendido.

Está claro que los participantes sólo podrán entender y completar los gestos rituales relativos a una sociedad particular, a una cultura o a un momento histórico. Algunas veces, ciertos gestos son incomprensibles, excepto para sus víctimas. Un ejemplo: haciendo estos ejercicios en París, veo con frecuencia a un árabe, un negro, a cualquier persona fuera de la norma, haciendo el

ffeSto de un policía que se cuadra al mismo tiempo que extiende la mano. Árabes y negros comprenden

rápidamente y completan la acción: se trata de un policía pidiendo la documentación en el metro o en la calle, lo que generalmente sólo ocurre con árabes, negros y personas diferentes. En verdad, cualquier persona ve ese mismo gesto (cuadrarse y extender la mano) todos los días. Pero sólo impresiona a aquellos contra quienes se dirige, aquellos para quienes ese gesto es una opresión.

El mismo gesto, hecho en ciudades donde la persecución a las personas diferentes no sea tan acentuada, no producirá ninguna reacción en los participantes, que no sabrán cómo completarlo por no ser capaces de comprenderlo.

Ejemplo: el gesto ritual de un cliente en el restaurante. Mira el menú y llama al camarero. La persona que entre en la imagen y se siente al lado de él por haber comprendido el gesto ritual revelará sus propios pensamientos; si es mujer, ¿cómo se comportará? ¿Como novia o compañera? ¿El camarero es servil o mantiene su dignidad, sin humillarse? ¿Quiénes son los clientes sentados al lado de ellos? ¿Cómo comen? ¿Cómo revelan sus expresiones los temas sobre los que conversan? ¿Están solos o en grupo? ¿Son todos iguales o hay diferencias de clases entre ellos?

Otro gesto ritual que se ve con frecuencia en Europa

por esta técnica es el de la mujer, con impaciencia o exasperación, contando cuántas pildoras faltan y tomando la del día antes de acostarse. La acción complementaria es también reveladora. Cuando el hombre se acuesta en la cama, ¿qué revela? ¿Está angustiado o cansado? ¿Lee un periódico o se quita la ropa? ¿Está ansioso o se da la vuelta hacia el otro lado y duerme? ¿Ronca, sonríe? ¿Se Preocupa? El estado actual de las relaciones entre parejas salta a la vista con la técnica del gesto ritual.





Dinamización La dinamización es la misma de la segunda técnica: ritmo, palabras y movimientos.

A una señal del director, todos los participantes de la imagen compleja, creada a partir del gesto ritual, deben hacer, como punto de partida, un movimiento rítmico sugerido por la posición en la que se encuentran en la imagen. El ritmo añade informaciones sobre la imagen.

A una segunda señal, los participantes, al unísono, dicen una frase y la repiten muchas veces. Entonces el director interrumpe el ejercicio y pide a cada participante que repita su frase, que debe relacionarse con el personaje que representan y no con las personas que los interpretan. Frecuentemente, en esta fase alguien advierte que el gesto ritual del inicio ha sido mal interpretado. En ese caso, los actores están diciendo frases que no tienen ninguna relación con la imagen compleja. Aun así, la imagen puede ser reveladora: ¿por qué la equivocación? ¿Qué ambigüedad había en el gesto ritual que causó esa equivocación?

El error artístico es completamente diferente del error científico; en un cálculo matemático, un error invalida el resultado; en arte, puede afianzarlo. Todos los resultados, intencionales o no, deben analizarse y extraer de ellos enseñanzas.

Tercera señal. Cada participante inicia un movimiento, prolongando el movimiento implícito en el modelo. En otras palabras, cada participante actúa como si la imagen estática (modelo) fuese un fotograma de una película que entra en

movimiento. Ese es el momento en que el gesto ritual se transforma en ritual: movimientos, acciones, palabras, gestos, etc., mecanizados, predeterminados. Un ritual es un sistema de acciones y reacciones previstas, predeterminadas.

*8. El ritual*

Ésta es una técnica sencilla, eficaz y reveladora. La construcción

del modelo es también, al mismo tiempo, su dinamización.

Ocurrió en Suecia, en Norrköping, durante la discusión sobre qué tema elegir. Una joven sugirió la opresión de las mujeres. La mayoría de las personas estuvo de acuerdo con la idea, pero una mujer respondió con vehemencia: «¿Por qué hablar de la opresión de las mujeres, cuando eso no existe aquí en Suecia? ¿Sólo porque está de moda? Si el Teatro del Oprimido es el teatro de la primera persona del plural, si estamos supuestamente hablando de nosotros mismos, ¡en este caso no estamos haciendo Teatro del Oprimido, porque

hablamos sobre opresiones que no nos conciernen! Es verdad que en muchos países las mujeres son oprimidas, como en África, en Sudán, donde aún se practica la infibulación; es verdad que las mujeres aún son oprimidas en naciones industrialmente desarrolladas, como en Francia... Pero aquí en Suecia estamos en igualdad con los hombres, tenemos los mismos derechos, exactamente los mismos».

Fue tan vehemente que estuvo a punto de convencerme. Yme sentí casi feliz: ¡ ¡ ¡por primera vez en mis andanzas por el mundo habría encontrado un país donde las mujeres no eran oprimidas!!! ¡¡¡Bravo!!! Para asegurarme, pregunté: «Si no son oprimidas, ¿entonces en Suecia las mujeres reciben los mismos salarios que los hombres por hacer el mismo tipo de trabajo, durante el mismo tiempo?», e hice un gesto juntando los dedos de las dos manos.

Ella vaciló; influida por mis dedos, hizo lo mismo con sus manos, juntando las dos a la misma altura. «Bien..., no es exactamente así... A ver: en Francia, las mujeres ganan menos que los hombres

por el mismo tipo de trabajo», y bajó una de sus manos, mostrando la diferencia de salarios de forma visual. Después,

juntó de nuevo las dos manos a la misma altura y continuó: «Aquí en Suecia es diferente, aquí los hombres ganan un poco más que nosotras...». Levantó entonces la mano que correspondía al salario de los hombres...

La mujer, honestamente, no se daba cuenta de que, desde el punto de vista financiero, era lo mismo, y que de nada valía su sutileza léxica. Honestamente, no veía su opresión. Así que usé la técnica de la construcción del ritual.

Pedí seis voluntarios, tres hombres y tres mujeres. Les encargué que construyesen el modelo de un apartamento que fuese más o menos *normal:* uno en el que pudiese vivir cualquiera de ellos, un apartamento como cualquier otro: con salón, cocina, televisor, dormitorio, camas, muebles, cuarto de baño, etc., que debían organizar como quisiesen, como un apartamento típico de su país.

A continuación, les pedí que saliesen, excepto la primera mujer. Le dije que me mostrase rápidamente todos los movimientos y gestos que haría-¡o que hacía!-, ritualmente, desde la hora que llegaba a casa hasta que se iba a dormir. Los gestos y los movimientos tenían que hacerse como demostración no realista; es decir, los actores deberían mostrar que comían, por ejemplo, con un gesto rápido de comer, y entonces deberían pasar a la próxima acción sin entrar en detalles. Toda la escena, desde la llegada a casa hasta la hora de dormir, duró tres o cuatro minutos; en menos tiempo, las acciones mostradas no serían suficientemente reveladoras.

La primera mujer hizo la siguiente secuencia:

1. Entró con las bolsas de la compra del supermercado;
2. se dirigió a la cocina y guardó la comida*,
3. preparó la comida;
   4pusolamesa; · · .;

5 comió en compañía de personas imaginarias (marido, hijos,

etc.);

1. recogió la mesa y volvió a la cocina a lavar los platos;
2. atendió al perro y al gato; ^,
3. regó las plantas;
4. se fue a dormir.

Las mujeres segunda y tercera introdujeron pequeños cambios. Repitieron las acciones relacionadas con las compras, la nevera, la preparación de la comida, la mesa, el lavado de los platos; algunas veces, invirtieron el orden del perro y el gato, o se ocuparon de los niños; incluyeron una o dos llamadas telefónicas a las amigas; nada más.

Ése fue el ritual de las mujeres. Las tres muy parecidas. Entonces, les tocó el turno a los hombres. El primero mostró la siguiente secuencia:

1. Llegó con el periódico en la mano;
2. se quitó los zapatos y los dejó en la puerta;

1. fue a la cocina a servirse un vaso de whisky

**(tos ©tíos dos** variaron un poco: cerveza o bocadillo...);

1. se sentó frente al televisor;

1. se sentó a la mesa y comió la comida que, mágicamente, lo estaba esperando;

1. echó una cabezada;

1. se levantó, fue al cuarto de baño, después a la habitación y durmió como un tronco.

Ése fue el ritual de los hombres. Los tres muy parecidos.

La mujer que dijo que la opresión de su sexo no existía siguió

mirando... ¡sin ver nada! ¡: ■ ; .;!·<>·

-¿Y? ¿Hay opresión o no?-pregunté. -¿Por qué? -respondió. Como de verdad no lo veía, hice una segunda dinamización.

326

327

Pedí a los seis participantes que volviesen al

apartamento y repitiesen los movimientos anteriores, pero esta vez todos al mismo tiempo y de forma más acelerada, en medio minuto, a gran velocidad, como si estuviesen en una de esas películas mudas donde todo el mundo parece estar corriendo.

Los seis entraron, corrieron, repitieron las mismas acciones. Las tres mujeres se dirigieron a la cocina, los tres hombres a ver televisión; las tres pusieron la mesa; los tres comieron y elogiaron la comida; las tres lavaron los platos, los tres bostezaron y se fueron a acostar. Las tres mujeres siguieron atendiendo a los perros, gatos y niños, mientras los hombres roncaban en su cama...

Sólo entonces la mujer comenzó a ver lo que había mirado sin comprender nada.

El ritual es una de las formas de acercarse al Teatro Foro, es decir, a la presentación teatral del modelo de Teatro Foro, de acercarse a la *mise en scéne,* a la *mise en place.*

El ritual es una de las formas, entre otras, que

crea las condiciones teatrales para que el Teatro Foro sea, ante todo, teatro y no solamente foro. Frecuentemente, el ritual contiene elementos que reproducen la opresión, que la corporizan, que son su concreción, y, casi siempre, la liberación de la opresión pasa necesariamente por la ruptura de ese ritual.

Una joven de veinticinco años tenía un padre que era un rico industrial danés y quería mandarla fuera de París, donde él trabajaba, manteniéndola en una provincia de su país durante dos o tres años porque estaba embarazada. Él era creyente y contrario al aborto, y también contrario a las madres solteras (sí, estas cosas aún hoy siguen ocurriendo, incluso«en París). La escena improvisada transcurría en el despacho del padre millonario; él, sentado tras su gran mesa de dos metros, llena de teléfonos,

libros y papeles, con la «cliente» (en este caso, su hija) sentada a dos metros de distancia, en una silla aislada y sin apoyo.

En la improvisación, fue inevitable mostrar el

ritual de recibir bien al cliente: la joven entra, es recibida por la secretaria de su padre, y entonces, sentada sola en la silla distante, desarmada ante la formalidad y el agobio de libros y teléfonos, se ve obligada a oír largas críticas. Peor: obligada a aceptar el exilio. Porque a su padre le daba vergüenza que ella tuviese a su nieto sin las bendiciones convenientes.

Hicimos un foro sobre la escena, y todas las espect-actrices que entraban para sustituir a la protagonista acababan sintiéndose forzadas a ceder: frente a ese padre era imposible intentar nada, y todas se rendían. Hasta que, finalmente, una espect-actriz entró y se negó a sentarse en la silla distante y solitaria; avanzó por la sala y se sentó en la mesa de su padre... ¡el ritual estaba roto! En la relación silla/mesa estaba la terrible opresión paterna. En la relación una-joven-que-se-sentó-en-la-mesa-del-padre frente a un-padre-desconcertado-ante-una-situación-inusitada,
sentado detrás de la mesa, las ideas medievales del padre no podían afectar a la hija; estaba obligado a mirar hacia arriba para hablar con ella, y su autoridad paterna no podía mantenerse en esa

posición ridicula...

Me acuerdo de una película de Chaplin *(Elgran dictador),* en la que el personaje Hitler, al recibir a Mussolini, hace que éste se siente en una silla más baja que la suya. YMussolini está obligado a mirar hacia arriba siempre que quiere hablar con el otro. Relaciones visuales, relaciones de imagen son también relaciones de poder.

En la presentación de un modelo de Teatro Foro, el ritual realiza una función de enorme importancia. Pero también sirve como análisis de una situación dada. Lo más importante es bus-





car siempre el ritual que revela la opresión o que la corporiza; el ritual de llegada al trabajo, el ritual de un joven y una joven en un bar, o llegando al apartamento de uno de ellos, el ritual del cumpleaños de la madre, el ritual de la visita del

inspector de policía, el ritual del hijo que pide dinero a su padre, el ritual del penitente pidiendo perdón en el confesionario, etc.

*9. Rituales y máscaras*

Los rituales determinan las máscaras: ¡el hábito hace al monje, pues sí! Personas que realizan las mismas tareas adoptan la máscara impuesta por esas tareas; las que proceden siempre de la misma manera frente a un mismo hecho adoptan la máscara determinada por ese procedimiento, Así como el comerciante, el trabajador, el estudiante, el actor o quien sea, todos los especialistas acaban adoptando la máscara de su especialidad.

Y nosotros que miramos, casi siempre estamos mirando sin ver. Todo nos parece natural, porque estamos acostumbrados a mirar las mismas cosas del mismo modo. Sin embargo, basta cambiar las máscaras dentro de un ritual para que su monstruosidad aparezca.

En esta técnica, descrita con más detalles en «Juegos de máscara y rituales», el mismo ritual se

mantiene, pero el chico y la chica intercambian las máscaras; el fiel la intercambia con el confesor, el padre con su hijo, el profesor con su alumno, el obrero con su jefe, etc.

De la misma forma, se puede mantener el ritual y cambiar la motivación -en el ritual de cumpleaños de la madre, pueden introducirse motivaciones relativas a su próximo testamento; los personajes siguen ejecutando, físicamente, las acciones de ese ritual, pero sus pensamientos y diálogos se referirán a esta última motivación-, o analizar las máscaras multiplicándose los rituales

de los que el personaje participa en su vida -quien es padre también es hijo, trabajador, marido, compañero, etc.-, y al estudiarse todas sus relaciones con otros personajes, se comprenderá mejor al personaje en cada una de ellas.

Resumiendo, la idea es desmontar máscaras sociales y rituales. Durante este proceso, pueden revelarse más explícitamente todas las relaciones de opresión sufridas y provocadas, puede estudiarse el carácter del oprimido/opresor, la

figura que más aparece dentro de un contexto social.

*10. Imagen cinética*

Aún hoy, en 1998, estoy trabajando en esta técnica, que hasta el presente no está totalmente desarrollada. Básicamente, podemos decir que la Imagen Ritual es la reproducción más o menos minuciosa de acciones de la realidad cotidiana, mientras que la Imagen Cinética, al contrario, es el dibujo de esos movimientos, purificados, simplificados y magnificados en lo que tienen de esencial: la imagen de la esencia y no de la apariencia. La Imagen Ritual es la imagen del cuerpo en movimiento, es el movimiento de la imagen; la Imagen Cinética, al contrario, es la imagen del movimiento. La Imagen Cinética es la imagen del significado, mientras que la Imagen Ritual es la del significante. En este sentido, se asemeja al impresionismo, que introdujo la imagen del movimiento de la cosa, en vez de la imagen de la cosa en movimiento. En el impresionismo, se pintaba el viento, y no las hojas al viento; las estaciones del año, y no la catedral de Ruán: Monet

pintó cuatro veces la misma catedral en cuatro estaciones del año: mirando las cuatro, pueden verse las estaciones, además de la catedral.

En cierta ocasión un periódico publicó, en la misma página, dos fotos de una carrera de Fórmula I. En la primera, se veían





enteros tanto los coches de Ayrton Senna y Alain Prost como a sus dos pilotos. En la segunda, se veían la mitad trasera de uno y la delantera del otro: podíamos ver la carrera.

La madre de Helen tuvo cuatro hijos y fue fotografiada durante sus cuatro embarazos. Viendo una foto, se ve a la madre de Helen; viendo las cuatro, se ve el embarazo.

Juan Pablo I murió y algún tiempo después murió Juan XXIII. Viendo cada foto por separado,

se puede ver al Papa respectivo: las dos juntas muestran la muerte papal.

Variante *(Hamkt)* En mi trabajo con los actores de la Royal Shakespeare Company, hicimos algunas experiencias. En la escena del primer encuentro entre Hamlet, Claudio y toda la familia, hicimos la Imagen Cinética de la toma del poder alrededor del trono; en el encuentro de Hamlet con Ofelia, la imagen del amor, que va y viene, de la piedad y el miedo.

*Nuevas técnicas de Teatro Imagen*

Últimamente hemos trabajado sobre ciertas novedades técnicas del Teatro Imagen, especialmente a través de la experiencia de un taller de larga duración llamado «El madero en la cabeza» -«madero», tal como se ha usado en el argot callejero, en el sentido de policía. (Nota: en París, durante los años 1981 y 1982, dirigí, junto con Cecilia Thumim, un taller que tenía exactamente ese nombre, «Le flic dans la tete», y que se concentraba en el análisis de opresiones internalizadas: de'ahí surgieron muchas técnicas

introspectivas del Teatro del Oprimido, reunidas después en el *Arco iris del deseo.)*

Partimos del principio de que las opresiones sufridas por los ciudadanos en las sociedades autoritarias, como las que conocemos y en las que vivimos, producen daños más profundos que las reconocibles a simple vista. El autoritarismo penetra incluso en las capas inconscientes del individuo. El madero sale de la comisaría -¡comisaría moral e ideológica!- y penetra en la cabeza de cada uno de nosotros.

No es nada asombroso que en ciertas sociedades represivas y opresivas no se vean en las calles batallones de policías y soldados armados, como en Chile, Argentina, El Salvador, Guatemala, etc.: no son necesarios, los llevamos en nosotros mismos, batallones de maderos, que cargamos en nuestras cabezas.

Las técnicas introspectivas se utilizan, sobre todo, para ayudarnos a comprender la verdadera naturaleza de nuestros policías psicológicos... Nosotros, sin embargo, somos artistas de teatro, no

somos psicoterapeutas. De cualquier modo, el Teatro del Oprimido es un lenguaje y, como tal, a través de él podemos hablar de todos los temas que se refieren a la vida social humana. El Teatro del Oprimido invade los terrenos de la política y la pedagogía, y también el de la psicoterapia.

Nuestro método puede explicarse de la siguiente manera: alguien nos cuenta una experiencia personal en la cual haya sido oprimido: ése es su caso particular. En vez de profundizar la singularidad de ese caso particular intentamos, a través de la participación de todo el grupo, ir de lo particular a lo general, es decir, a la universalidad de los casos particulares agrupados en la misma categoría. Después de que alguien nos ha contado teatral-mente su caso particular, es el grupo el que pasa a ser el protagonista de la sesión, y no sólo el individuo que la ha iniciado.

Si somos capaces de percibir en nosotros mismos características opresivas existentes en el caso particular que se nos ha conta-

do, seremos capaces de percibir al madero en nuestras cabezas, con la esperanza de llegar a entender cuál ha sido su camino de entrada, cuál la comisaría de donde ha salido, cuál su cuartel, cómo destruirlo y cómo evitarlo en el futuro.

Como todas las otras técnicas del Teatro del Oprimido, ésta tiene dos objetivos principales: ayudarnos a conocer mejor una situación dada y a ensayar las acciones que pueden sernos útiles para romper la opresión que ella nos revela.

Conocer y transformar: ése es nuestro objetivo. Para transformar, hace falta conocer, y el acto de conocer, en sí mismo, ya es una transformación. Una transformación preliminar que nos da los medios de realizar la otra. Primero ensayamos un acto de liberación, para después extrapolarlo en la vida real: el Teatro del Oprimido, en todas sus formas, es el lugar donde se ensayan transformaciones: ese ensayo ya es una transformación.

En este libro presento, de forma muy esquemática, algunas de esas nuevas técnicas, que desarrollé posteriormente, con más detalle y mayor profundidad, en el *Arco iris del deseo.* No sólo son útiles para el análisis de los participantes, pueden usarse también para la *mise en scéne* de un modelo o de una pieza más «normal» del teatro «normal», además de servir para la creación de personajes, como en la experiencia que hice con los actores de la Royal Shakespeare Company, en julio de 1997.

*Las técnicas del madero en la cabeza*

*1. Disociación: pensamiento, diálogo, acción ' "*

Alguien forma una imagen de su opresiórl. Esa imagen puede ser realista, simbólica, surrealista, no importa: lo importante es que, para su autor, la imagen hable, que él se sensibilice con

ella, que se emocione. El escultor-protagonista puede utilizar los cuerpos de otros participantes, cuantos quiera. Puede igualmente utilizar objetos, sillas, mesas, un pañuelo, un trapo, lápiz, papel, en fin, todo lo que tenga al alcance de la mano.

Dinamización Durante cinco minutos, lo que es bastante tiempo, todas las personas que están en la imagen deben repetir en voz baja, sin parar, su monólogo interior. Todo lo que les venga a la cabeza, como personajes y no como individuos: es decir, todo lo que ese cuerpo, en esa posición, podría pensar, lo piensa en voz alta. ¡El cuerpo piensa! Puede haber contradicción entre el individuo que interpreta la imagen y la imagen que interpreta: ¡el actor puede no estar de acuerdo con el personaje! Aun así, es necesario que piense en voz alta lo que esa imagen piensa. Por ejemplo: si soy modelado por el escultor como una imagen de alguien que intenta estrangular a otra persona, debo expresar todos los pensamientos de una persona que intenta estrangular a otra, aun cuando yo, personalmente, sea incapaz de hacerlo.

Primera regla: durante esos minutos iniciales, los actores no deben parar de pensar un momento. Segunda regla: está prohibido moverse. Ningún movimiento, por menor que sea. Todos deben quedarse congelados en sus posiciones: como estatuas.

Cada participante debe intentar no escuchar lo que dicen los demás y prestar atención exclusivamente a su propio flujo de pensamientos, profundizando así el monólogo interior de su personaje, arraigándolo dentro de su propia persona, haciendo salir de dentro de sí todos los pensamientos que puedan pertenecer a ese personaje corporeizado en la imagen.

En el segundo momento, las imágenes, siempre inmóviles, deben dialogar entre sí, durante algunos minutos. El monólogo





interior da lugar al diálogo. Las raíces interiores dan lugar a $l_a$ estructura social. Puede haber una discrepancia entre lo $q_{Ue}$ cada uno dice y la posición física que ocupa en el espacio mientras habla. Puede haber también una discrepancia entre el monólogo y el diálogo, lo que se estaba

pensando y lo que se llega efectivamente a decir.

En el tercer momento, sin decir nada, sin ninguna palabra, los actores traducen en acción todo lo que habían pensado (¡el monólogo que, en cierta forma, representaba su deseo oculto!) y todo lo que se habían dicho (el diálogo, que representaba lo posible, más acá del deseo). Los movimientos deben hacerse muy despacio, en cámara lenta, para permitir que cada uno de los actores se relacione con los demás en todo instante, reflexionar, cambiar de opinión, vacilar, dudar, elegir entre las varias alternativas posibles. Muy despacio.

*2. La imagen analítica: el espejo múltiple de la mirada de los otros* El punto de partida es una escena improvisada. Alguien ensaya, con los compañeros que haya elegido, una escena de su opresión (real y presente, que aún existe, algo que aún lo moleste, algo que puede modificarse, transformarse, pero que aún no lo ha sido, por imposibilidad: es necesario conocer mejor la situación opresiva para poder cambiarla). Los actores de la escena se colocan frente al grupo e inician la improvisación.

Los demás actores, sentados, relajados, deben hacer pequeños movimientos con sus cuerpos para dejarse impregnar tanto por la imagen del protagonista como por la del antagonista o cualquier otra imagen (si las hubiese: esta técnica, sin embargo, funciona mejor con sólo dos participantes). ·

Terminada la improvisación, algunos espect-actores muestran con sus propios cuerpos imágenes de cómo han visto y sentido ai

personaje o cómo se han mimetizado con él, con el antagonista u otro personaje. Esas imágenes no tienen por qué ser realistas y pueden ser metafóricas, alegóricas, subjetivas: son imágenes de lo que efectivamente han sentido y de cómo se han sentido.

Ese conjunto de imágenes es la Imagen Analítica: cada participante (observador activo, espect-actor en vez de espectador) que esté viendo la escena inicial debe dejarse estimular sólo por un pequeño detalle del comportamiento de los que están improvisando que, por azar, haya escapado a los

ojos de todos los demás. Ese detalle será magnificado, aumentado, engrandecido, transformándose en la totalidad de la imagen que crea y ofrece. Los otros detalles, el resto de los elementos de todo el comportamiento se abandonan: ¡la parte se convierte en totalidad!

Cada imagen individual será una imagen analítica porque será el resultado, en cada ocasión, del análisis de un solo elemento que estaba en el actor mezclado con otros, disuelto o disimulado. La imagen analítica revela ese elemento, lo pone en evidencia, a la luz del día. Normalmente, el protagonista llega incluso a sorprenderse, reconociendo esa imagen escondida que, de repente, se le ha revelado. Es importante también eliminar todo aquello que no sea relevante a sus ojos.

El grupo debe hacer muchas imágenes analíticas, descomponer la imagen original mostrada por el protagonista.

Con todas esas imágenes en escena, tendremos un modelo; habremos descompuesto, analizado la

escena inicial. Debemos guardar tantas imágenes del protagonista como del antagonista.

Dinamización (varias posibilidades)
nmera: todas las imágenes juntas. El protagonista tendrá la Posibilidad de verse en un *espejo múltiple* tal como es visto por el grupo.

336

337

Segunda: el protagonista original ocupa el lugar de una de las imágenes del antagonista y elige para improvisar una imagen contraria a la del protagonista (que había sido él), pudiendo repetir varias veces, cambiando la imagen del antagonista, para *experimentar* la lucha contra una imagen del protagonista, es decir, de sí mismo. Los participantes interpretan la imagen, interpretan personajes, y no los individuos que son en realidad.

Tercera: lo inverso. El actor original ocupa el

lugar de una imagen de sí mismo (protagonista) e interpreta, dialoga, ya contra una sola imagen de antagonista, ya contra todas las imágenes de antagonistas al mismo tiempo; en este último caso, todas las imágenes de los antagonistas son sólo un análisis de un único personaje; entonces, cada actor que interpreta una imagen de antagonista debe comportarse como si formase parte de una totalidad con los demás, es decir, existe un solo antagonista en escena, en la cual coexisten todas las imágenes de antagonista. Es preciso considerar que lo que cada uno dice es responsabilidad de todos los demás que interpretan al mismo personaje.

Cuarta: todas las imágenes del protagonista y del antagonista dialogan, discuten, todas al mismo tiempo.

Quinta: el polo afectivo. Esa dinamización es muy delicada. Después de haber formado todas las imágenes posibles, cada imagen debe buscar «su complemento», un negativo emocional para su positivo, o viceversa. La expresión «su complemento» es voluntariamente ambigua. ¿Qué

es «su complemento»? Cada actor (en cada imagen) debe intentar sentir lo que será su complemento, y obviamente no será lo mismo para todos; intervendrá un elemento fuertemente subjetivo: «¡Siento así porque sí!».

Puede ocurrir que dos imágenes antagonistas (por ejemplo) elijan como complemento la misma imagen protagonista. En este caso, el actor que interpreta la imagen-protagonista debe

elegir entre las dos. Aquel que no sea elegido, buscará otro complemento.

Una vez que las parejas estén formadas, cada una de ellas vuelve e interpreta la escena original tal como cada uno la recuerda, guardando la misma imagen durante todo el tiempo: la imagen no puede cambiar, porque funciona como un filtro de significado, presta su sentido a la totalidad de la improvisación. La imagen puede moverse en la escena, pero sin modificar su esencia natural: si se trata de un hombre sentado, es importante que se quede sentado todo el tiempo, aunque se mueva en su silla. Si la imagen es una mujer escondida bajo

la mesa, debe recordar siempre que está escondida, aunque pueda moverse en donde está.

El texto que cada actor debe decir es aquel del que se acuerdan y tal como lo recuerdan. Incluso los errores, las incomprensiones, contribuirán a un mejor entendimiento de la escena original tal como fue vivida por el grupo: ese grupo en particular, en ese día particular. Los improvisadores pueden añadir también textos de diálogos en la misma línea, es decir, memoria e imaginación.

Cada pareja debe interpretar la misma escena, cada cual a su manera, tal como la recuerdan, manteniendo sus propias imágenes.

Sexta: incorporación. Esta última dinamización es muy larga, y para producir buenos resultados debe hacerse de forma muy minuciosa.

Los miembros del grupo forman imágenes, pero sólo del protagonista. Esas imágenes se multiplican. Los antagonistas se quedan en escena, en su versión original; es decir, son los mismos actores que interpretaron la escena inicial. Se

forman muchas imágenes juntas del protagonista. Él tiene derecho a rechazar





aquellas en las que no se reconoce, salvo si los demás participantes del grupo consideran que la imagen rechazada tiene validez.

La dinamización comienza cuando el protagonista original sustituye la primera de esas imágenes, que él mismo ha provocado; se imita a sí mismo en esa imagen; cuando el actor que la ha producido está satisfecho con la imitación, sale. El protagonista, conservando la imagen que ha adoptado, interpreta la escena, o una parte significativa de ella, en esa posición. A continuación, toma la misma posición de la segunda imagen, en los mínimos detalles, y reinterpreta la escena. El mismo proceso se repite con todas las demás imágenes, una tras otra.

Mientras improvisa, puede elegir qué hacer con la imagen que tiene en ese momento. Sabemos que las imágenes analíticas revelan aspectos *subversivos* o de

*sumisión* del protagonista. Si éste cree que la imagen analítica es subversiva, debe, durante la escena, reforzar su característica, desarrollarla. Si, por el contrario, cree que es sumisa, debe subvertirla, es decir, metamorfosearla en su contrario. Debe terminar la escena de la manera más distante posible de la que inició el ejercicio. Esa transformación debe ser lenta, como si el actor rompiese una cascara, una máscara, una armadura, tomando la forma de la imagen que desea.

El proceso de incorporación puede ser también un proceso de rechazo. Rechazando la sumisión que no quiere, que le impide practicar la acción deseada, eliminándose todos los aspectos no deseados, se refuerzan, al mismo tiempo, todas las características dinámicas, las que pueden ayudar a destruir la opresión presente en la escena original.

*3. Somatizaáón* ■.% *J¡..·-.* .i, , « ,; ,■■,,…

Se improvisa la escena original, después se vuelve a improvisar la

misma escena, sin ninguna autocensura física, mostrando corpo-

raímente aquello que el texto produce en cada

personaje. No se trata de ilustrar, sino de dejar salir lo que se siente. Si el protagonista, dentro de la escena, tiene ganas de vomitar, hace como si estuviese vomitando; si tiene hambre, puede retorcerse; si desea a alguien, puede echarse en sus brazos. Los demás actores siguen improvisando de forma realista, como si estas exteriorizaciones no estuviesen ocurriendo.

El texto debe ser el mismo de la primera y la segunda vez, no debe alterarse. Pero la segunda vez la presentación física debe corresponder, preferentemente, al monólogo interior y no al diálogo.

Variante Intentar mostrar solamente lo que está fuera y lo que está dentro. *Fuera* es el texto que se dice, el diálogo real; *dentro* es el cuerpo que somatiza lo que no se expresa a través de las palabras.

### *4. El circuito de los rituales*

El protagonista forma imágenes y rituales que vive en su vida real. Imágenes al principio fijas y después dinámicas, con el protagonista presente en ellas. Después sale, y la imagen se fija de nuevo; los otros actores se quedan inmóviles en la misma imagen, donde ahora falta una figura, la del protagonista. En cada imagen habrá siempre una figura que falte: la del

protagonista que, de lejos, mira todos los rituales de su vida cotidiana, sobre todo los ligados a la opresión de la que quiere hablar.

Dinamización El protagonista va de un ritual a otro. Cada vez que penetra en uno de ellos, la escena se anima, los actores improvisan. Cuando sale, la escena se detiene.

340

341

Al entrar en un ritual, sin hacer ningún esfuerzo, inevitablemente asumirá la máscara que pertenezca a ese ritual específico. El director le dirá adonde debe ir, él pasará de un ritual a otro, y a otro, a otro más, adelante y atrás, estudiando de este modo las adecuaciones de una máscara a un ritual; a continuación, el director le pedirá que conserve la máscara de un ritual y que improvise en otro, chocándose la máscara y el ritual: podrá recorrer, uno tras otro, todos los rituales conservando siempre la misma máscara y eligiendo después otra máscara y recorriendo otra vez todos los rituales.

El protagonista deberá, al principio, mostrar diferentes rituales, en los que él se comporta usando la máscara de padre, profesor, hijo, jefe, amante, marido, etc. A través de este juego de rituales, pueden localizarse los momentos en que, por ejemplo, interpretando el ritual del amante, estuviese usando la máscara del jefe, o en que, interpretando el ritual del marido, estuviese usando la máscara del hijo, etc. Son confusiones que a veces tenemos en la vida real...

*5. Los tres deseos*

El modelo: el protagonista muestra una imagen de opresión tal

como existe en su vida.

V. Dinamización

Iª dinamización: el protagonista tiene derecho a tres deseos (y después a todos cuantos quiera...). Puede modificar la imagen tres veces, según la intensidad de sus deseos.

Cada actor que está en la imagen que el

protagonista va a modificar debe ofrecer una resistencia a los límites de la fuerza y la capacidad del protagonista, sin excederlos (véase el ejercicio «Empujarse»). Una resistencia que el protagonista podrá supe-

rar, pero no muy fácilmente; debe utilizar toda su fuerza; haciéndolo, desarrollará otras fuerzas.

2ª dinamización: el grupo analiza lo que el protagonista hizo primero, después, más adelante, etc; se sugieren alternativas.

3- dinamización: se intenta vivificar la escena (con los actores interpretando a sus personajes y no a sí mismos) con diálogos y acciones físicas.

**- , ■ ■" ■ , /".■ i',i■ ¡i· "■**

**■■**

*6. La imagen polivalente* ., , ,.,

El modelo: el actor modela una imagen **de su opresión.**

Dinamización Cada persona en la imagen intenta sentir lo que ésta le sugiere, sin

ninguna preocupación de coherencia; para quien ha montado la imagen, una mujer puede representar a su madre; la mujer que interpreta la figura, no obstante, puede verse como la reina de Saba, y ambos tendrán razón.

Cuando la imagen es dinamizada, cada uno debe comportarse como el personaje que imagina ser; de esa manera, se cruzarán estilos, épocas y símbolos completamente diferentes, que podrán dar una perspectiva no realista a través de la cual el protagonista será capaz de comprender mejor su situación, su opresión.

Es una tarea muy difícil al principio, porque ese desarrollo de la escena puede parecer bastante incoherente y surrealista. Con perseverancia, se encontrará una profunda coherencia interna, ª pesar de la incoherencia externa (o precisamente por su causa). Es necesario superar esa etapa, donde la coherencia se confunde con trivialidad, lugares comunes, estereotipos, clichés, Y encontrar la coherencia profunda, el interior de los persona-Jes, la coherencia escondida.

342

343

*7. La imagen proyectada*

El modelo: el protagonista construye una imagen de su opresión sin preocuparse por hacerla comprensible. Puede ser simbólica, puede ser lo que el protagonista quiera.

Dinamización

Se improvisa esa imagen dinámica varias veces. En cada ocasión,
cada participante tiene derecho a sustituir al personaje oprimido
y, en la dinámica de la imagen, intentar romper la opresión que
está viendo. El actor debe proyectar su propia experiencia en la
imagen que ve, sin traducir ni intentar comprender lo que ha
visto. Lo que importa es que sea capaz de proyectar su propia

opresión en la imagen que representa la opresión de otra per
sona. !

**Ejemplos** *'

*a)* Cuatro personas marchan, una quinta baila. Cuatro personas marchan de manera casi militar; una quinta prefiere bailar. Las cuatro la tiran al suelo. Ella se levanta arrepentida y se integra al grupo. Ahora son cinco personas que marchan. ¿Qué te dice esa imagen? Proyecta lo que quieras en esta imagen dinámica e intenta no integrarte con los otros cuatro. ¿Qué harías en el lugar del protagonista? ¿Cómo mantendrías tus ganas de bailar? Puedes ofrecer quince, veinte o incluso más respuestas. Y ése es precisamente el objetivo del Teatro del Oprimido: existe siempre un modo de romper estados de opresión en todas las situaciones. Lo importante no es encontrar la única solución buena, sino descubrir el mayor número posible de alternativas.

*b)* Los obstáculos que aumentan. Tres obstáculos: una silla volcada en el suelo; una silla

de pie; tres sillas, una encima de otra-Son obstáculos que aumentan y el último no se puede transpo-

ner. Tres actores al fondo, que observan, con los brazos cruzados. El protagonista mira el primer obstáculo. Un hombre lo ayuda a pasar por encima. El protagonista mira el segundo obstáculo. El hombre se acerca y lo ayuda a pasar por encima, aunque ahora el esfuerzo necesario sea mayor. El protagonista mira el tercer obstáculo; un hombre se acerca y lo incita a pasar por encima solo. El protagonista está apesadumbrado: podría haber superado, sin ayuda de nadie, los dos primeros obstáculos (para los cuales tuvo ayuda), pero no el tercero, mucho mayor, y para el cual no recibió ninguna ayuda. ¿Qué harías en su lugar?

*c)* Ahora es tarde. Tres mesas: una cerca del protagonista, otra en medio de la sala, otra lejos. El protagonista se dirige corriendo hacia la mesa más distante. Alguien que está sentado se levanta, diciendo: «Ahora es tarde». Un poco triste, el protagonista vuelve al punto de partida y reanuda la trayectoria, esta vez más lento, en dirección a la

mesa del medio, donde alguien sentado se levanta y dice cuando él llega: «Ahora es tarde». Completamente desanimado, vuelve al punto de partida y esta vez, andando en vez de correr, va lentamente hacia la mesa más accesible, más cercana. Cuando finalmente llega, sin embargo, la persona que está allí se coloca enfrente y le dice lo mismo: «Ahora es tarde». ¿Qué harías en su lugar?

En esta técnica, lo importante no es *explicar* lo que la imagen *significa.* Significa exactamente lo que nos dice a cada uno de nosotros, y cada uno de nosotros proyectará lo que siente e intentará romper su propia opresión. Los actores que interpretan a los hombres (o a las mujeres) detrás de las mesas deben aceptar las condiciones impuestas por los espect-actores en el papel de protagonista: ¿es tarde para qué? Cada participante hará su proyección, dando una *interpretación* que los actores deberán aceptar.

Las imágenes no son más que estructuras vacías, que se completarán según la experiencia y la vida personal de cada participante. No obstante, a título de información, puedo contar que las tres personas que construyeron esos modelos eran:

1. Un cajero de un banco: él quería romper la opresión de su trabajo, cambiar, escapar, huir de la rutina. Para él, eso era lo que presentaban los cuatro personajes mecanizados: sus compañeros.
2. Un joven que sentía que los profesores lo ayudaban mucho mientras estaba en el colegio, cuando tal vez tuviese fuerzas para superar los obstáculos solo: desde que comenzó a buscar trabajo, sin embargo, no encontró a nadie que lo ayudase.
3. Una joven que tenía miedo a todo, que llegaba siempre tarde; ella hacía lo imposible para perder la noción de la hora. Y siempre la perdía.

El origen de la imagen no es importante. Lo importante es que pueda revelar en el interior del grupo experiencias vividas por los participantes. La opresión se pluraliza a

partir de la multiplicidad de las intervenciones.

*8. La imagen de la imagen*

Un ejemplo explicará mejor esta técnica. Martina cuenta, improvisando una escena, un episodio de su vida con dos hombres que no la dejaban tranquila. Quería escapar de ellos, ellos volvían, pero no tenía fuerzas para rechazarlos. Acababan siempre volviendo. No tenía fuerzas, ni siquiera el deseo de decirles que se fueran.

Podíamos interpretar esa escena como un foro, sustituyendo a Martina e intentando posibles soluciones. Entonces utilizamos la técnica de la imagen de la imagen. Pedí al grupo que formase una imagen, que debería reflejar el modo en que el grupo había experimentado las imágenes dinámicas que Martina había mostrado al improvisar.

El grupo construyó una imagen: Martina a cuatro patas, dos hombres sentados sobre su espalda.

Para dinamizar esta imagen, le pedí a Martina que se desprendiese de la opresión que existía en esa imagen (pero no en aquella

que nos había mostrado anteriormente, durante su improvisación) . Intentando liberarse de esa opresión a cuatro patas, repitió en movimiento, visualmente, las mismas actitudes que vimos en su improvisación inicial de la historia. Sacudía a los dos hombres y a continuación se ponía a cuatro patas, sin que nadie la obligase a ello; evidentemente, los dos hombres volvían a sentarse sobre ella.

La imagen de la imagen nos permite descartar ciertos elementos existentes en la historia inicial que pueden dificultar su comprensión. La imagen de la imagen crea la *metaxis;*[1] Martina trabaja con una imagen que nosotros hemos creado, purificada de todo aquello que nos parece accesorio, y no con la imagen que nos presentó. Pero siendo la misma persona la que interpreta ambas escenas, y si la imagen que el grupo ha creado contiene, transustanciada, la misma opresión, entonces, en el intento de romper la opresión en esta imagen (que es la imagen de su imagen), la protagonista va a fortalecerse, entrenándose para romper la opresión en la realidad. Advirtiendo que había elegido

voluntariamente ponerse a cuatro patas, sin que nadie la obligase a ello -y coincidiendo en que era así como actuaba comúnmente-, la actriz pudo volverse más dueña de sí misma, adquirir un conocimiento de sí que puede ser una fuente de fuerza.

*Metaiás:* perteneciente a dos mundos al mismo tiempo, el mundo de la realidad y el mundo de la ficción. *(N. del A.).*

346

347

## *9. La imagen de la voz y la imagen del cuerpo*

*a)* Improvisación; *b)* algunos actores muestran imágenes del cuerpo del protagonista y del antagonista, y otros, imágenes rítmicas o melódicas de sus voces; se vuelve a improvisar: detrás del antagonista se colocan las imágenes del protagonista, que puede verlas, debiendo estar las de la voz con los ojos cerrados; ellas se modifican cuando el protagonista modifica su comportamiento. Detrás del protagonista se

colocan las imágenes del antagonista, según el mismo procedimiento.

Variante (candomblé) Los actores se dejan influir por las voces de uno y de otro, y comienzan a vibrar y a modificar sus cuerpos aun durante la primera improvisación, que continuará ahora con los actores colocándose en sus posiciones.

Variante (san Gonzalo) Pasado un tiempo, a una señal del director, los actores abandonan las imágenes que están formando de aquello que realmente han visto y están viendo, y comienzan a preparar imágenes de aquello que les gustaría ver: ¡sugerencias corporales!

Variante (Cyrano de Bergerac) Alternadamente, el protagonista habla y las imágenes actúan delante de él, o él se esconde y las imágenes hablan, como si fuesen el protagonista.

Variante (*Hamlet)* ⁝ · > Los actores se encargan del diálogo, los **demás«realizan** las acciones.

*Las técnicas de imagen que aún están en marcha*

*10. La imagen de lo no dicho*

Se intenta corporeizar algo esencial que no se dice, algo de la palabra que no es pronunciada, pero que, no obstante, determina la escena.

**Ejemplo**

Sofía vuelve al apartamento de su ex novio meses después de la
ruptura. Cuando aún estaban juntos, el apartamento estaba
organizado exactamente según los gustos de Sofía, que, no obs
tante, no vivía allí. Cuando ella vuelve, otra mujer volvió a deco
rar y reorganizó el apartamento. El diálogo entre los dos, ahora,
aun girando en torno a los estudios y el mal tiempo, la política y
el teatro, trata en verdad de los tremendos celos de Sofía. Se vol
vió a improvisar la escena, esta vez con cuatro

actrices mudas que
todo el tiempo acariciaban al novio mientras los dos conver
saban. ■;,■ )■:',.'-,■; ■ . ;, ... '·'..,.,,.; i '

Otro **ejemplo**

En una reunión de familia, uno de los miembros había asesinado a alguien: la escena volvió a improvisarse con un actor «muerto» tumbado encima de la mesa.

*11. La imagen de la ausencia*

Se colocan en escena los personajes que hacen falta, cuya ausencia determina el comportamiento del protagonista.

*12. La imagen múltiple del otro*

Cada uno de los dos interlocutores, por turno, esculpe las imágenes que tiene del otro y que le producen miedo, o amor, o recha-

zo, lo que sea. Improvisan con esas imágenes actuando según su forma, según su imagen.

*13. Imagen de los secretos del boxeo o de los ángeles de la guarda*

La misma escena improvisada varias veces; a cada *round,* los ánge
les de la guarda de uno y de otro dan sugerencias de cómo
deben comportarse sus *pupilos.* Funcionó especialmene bien
cuando, en una escena de hombre frente a mujer, las mujeres
eran los ángeles de la guarda de la mujer, y los hombres los del
hombre. Después de cinco *rounds,* los dos grupos se reunían y no
sólo presentaban una nueva estrategia de combate, sino también
a un nuevo combatiente elegido entre los miembros de cada

grupo. ,

*14. La imagen de la elección*

En un punto crucial, mientras los primeros protagonistas siguen su improvisación de acuerdo con la elección que han hecho, otros actores retoman la escena a partir de esa elección, hacen la elección opuesta y siguen improvisando por esa nueva posible senda.

# *V Técnicas generales de ensayo*

*Ensayos libres con o sin texto*

*1. Improvisación*

Es el ejercicio convencional que consiste en improvisar una escena a partir de algunos elementos iniciales. Los actores que participan deben aceptar como verdaderos los datos ofrecidos por los demás durante la improvisación. Se debe intentar completar la improvisación con nuevos datos que los compañeros van inventando. En ningún momento se puede rechazar como

verdad concreta la imaginación de los compañeros.

Para evitar que la improvisación caiga en una *laguna emocional* y para que sea siempre dinámica, es preciso que los actores pongan en funcionamiento su *motor,* es decir, una voluntad dominante que es el resultado de una lucha entre, por lo menos, una voluntad y una noluntad, la cual determina un conflicto interno, subjetivo; es necesario que esa dominante choque con las dominantes de los demás que están participando, de modo que cree un conflicto externo, objetivo; finalmente, es necesario que ese sistema conflictivo se mueva cuantitativa y cualitativamente. No basta con que un personaje odie siempre y cada vez más; además de eso, debe transmutar ese odio en culpa, en amor, en pena, en lo que fuere. La variación puramente cuantitativa es mucho menos teatral que la que está acompañada por una verdadera variación cualitativa.

Asimismo es preciso distinguir siempre la voluntad (que puede ser el resultado de una psicología caprichosa) de la nece-

sidad social. Las voluntades sobre las que debemos trabajar son, sobre todo, las que expresan, en el campo de la psicología individual, alguna necesidad social. La voluntad es la necesidad. Además, son interesantes también, desde el punto de vista de la improvisación, las voluntades contra las necesidades: «Quiero, pero no debo».

Los temas para estas improvisaciones libres, destinadas a estimular la imaginación de los actores, deben buscarse (especialmente en los grupos de teatro popular) en los periódicos del día, con el fin de facilitar la discusión ideológica y política, enmarcando los problemas individuales dentro del ámbito más amplio de la vida social, política y económica. Es importante que los actores se involucren con lo que les ocurre en el día a día en la sociedad.

Ejemplo de improvisación (mímica o hablada) Guión para la improvisación: «El mono maleducado». Este guión se basa en una historia que ocurrió realmente en cierto país. Existen documentos al respecto. Un militar, oficial de alto rango, pasea con su digna esposa, sus hijos y su fiel criada. Es una tarde soleada de domingo. Deciden visitar el Jardín Zoológico. Pasean delante de las jaulas, y sus actitudes y rostros deben reflejar al animal que están contemplando: elefante, león, cocodrilo, cebra, pájaro, pez, rinoceronte, camello, etc.

Se divierten mucho frente a lajaula de los monos. De repente,
la tragedia: un mono muy desvergonzado se masturba delante
de la digna señora, de los dignos hijos y de la digna y fiel criada
del oficial graduado. Pánico moral. Indecisión. Vergüenza, ¿Qué
hacer? .

El oficial de alto rango saca el revólver y dispara contra el mono, que muere en el acto.

Indignación de algunos, aplausos

de otros. La digna señora se desmaya lentamente, a tiempo para que los demás la auxilien e impidan su caída.

Entra en escena el director del Jardín Zoológico, alertado por el disparo. No quiere inculpar al oficial de alto rango por la muerte del mono masturbador; después de todo, se trata de un militar y esta historia ocurrió en tiempos de dictadura. El propio oficial exige ser denunciado y obliga a un policía a que tome nota de su identidad y presente la denuncia; el oficial quiere saber si, en defensa de su honor ultrajado, tenía derecho a causar ese gasto al estado.

Todos se retiran.

En el tribunal, el fiscal defiende al mono y su derecho inalienable a regirse por sus instintos animales y no por leyes y convenciones humanas. El abogado defensor alega que el mono ha violado el derecho inalienable del oficial a divertirse con su familia una tarde de domingo soleada. Según la

defensa, el mono no poseía la mínima educación necesaria para pertenecer al Jardín Zoológico de una ciudad civilizada como aquélla, de tan arraigadas tradiciones cristianas. Habla de los grandes proceres históricos del país, de sus científicos y letrados, etc., y nombra incluso a algunos animales ejemplares, en especial los importados, que dan muestras de educación avanzada: el flamenco de Florida y los osos panda chinos, entre otros.

El juez decide absolver al oficial de alto rango entre los vivas de los presentes; además, anuncia una pesada pena para todos los otros monos de la misma jaula, considerados cómplices del mono asesinado, ya que nada hicieron para impedir el nefando crimen de la masturbación. Todos quedan condenados a severí-simas clases de buenas maneras, a cargo de los veterinarios más enérgicos.

Sonrientes y felices, con la conciencia tranquila, todos dejan el tribunal: ¡se ha hecho justicia!

*2. Cámara oscura*

Un actor en un local más o menos oscuro, con una grabadora al lado, se sienta y cierra los ojos. El director comienza a darle informaciones, dónde se encuentra, en qué calle, qué está haciendo. El actor debe imaginar la calle mencionada y describirla en sus mínimos detalles, incluyendo la ropa que viste en ese momento (en la imaginación) y la cara de las personas que pasan. El director le dice, por ejemplo, que entre en un restaurante (el actor sigue hablando y describe al camarero, las sillas, las personas que están a la mesa, etc.); a continuación le pide que se siente e intente robar la cartera de un gordo que lee distraído su periódico. El director inventa lo que quiera, el actor acepta los términos de la propuesta, intenta tener la vivencia de esas situaciones y, simultáneamente, describirlas.

Éste es un ejercicio de imaginación, que también debe liberar la emoción del actor. En este caso, el actor, después de comer tranquilamente durante unos minutos y describir con la mayor perfección posible el aroma y el sabor de la comida, no fue capaz de obedecer la orden de robar; se dirigió al cuarto de baño, no pudo robar, pagó la cuenta y echó a correr por la calle asustado por

una acción que no había cometido. En cuanto el ejercicio acaba, el actor debe escuchar todo lo que ha dicho, o intentar recrear por segunda vez toda la acción y recorrer nuevamente las emociones sentidas.

*3. Una historia contada por muchos actores ,*

Un actor comienza una historia, que continúa un segundo actor, al que le sigue un tercero, hasta que todo el elenco haya contado

esa historia, cada cual un tramo. Al lado de ellos, otro grupo de actores interpreta con mímica la historia que se está contando.

*4. Una frase dicha por muchos actores*

Cada actor pronuncia una palabra de una larga frase previamente elegida, intentando darle la inflexión que tendría si la frase fuese dicha por una sola persona. Para facilitar el trabajo, al principio puede decir toda la frase de la manera que más le guste, y todos los demás intentarán imitarlo, pronunciando cada uno una sola palabra.

*5. Cambiando la historia de la obra*

Una obra cuenta una historia, pero cualquier historia

podría ser
diferente, tener otro desarrollo y otro desenlace. Este ensayo
consiste en improvisar escenas que podrían haber ocurrido pero
no ocurren en la historia de la obra que se está ensayando: las
bodas de Hamlet y Ofelia; Ótelo perdonando a Desdémona;
Edipo comprendiendo que Zeus es mayor que él y aceptando las
palabras de Tiresias como verdaderas; Tartufo arrepintiéndose y
afirmando sinceramente su religiosidad, etc. > !

*6. Dos elencos para la misma obra*

El protagonista cuenta una historia y dos elencos, paso a paso, la interpretan, cada uno como la ha entendido.

## *Ensayos de dinamización emotiva*

*1- Ruptura de represión*

*a)* Un actor intenta recordar un momento **de su vida en el que** haya sentido una intensa represión.

En la Universidad de Nueva York, una actriz negra recordó cierta ocasión en que había ido a visitar a su familia en Georgia un estado del sur donde todavía hay una tremenda represión racial. La joven era de Nueva York, donde tal problema existe de forma más velada, y, al ir (en Georgia) a tomar un helado con su prima, no le permitieron hacerlo en la tienda, junto a los clientes blancos; dejaban que lo comprase, pero tenía que tomárselo lejos de allí. Si negros y blancos pudiesen tomar helados juntos, ¿cómo iban a mantenerlos separados en las otras actividades sociales?

En Buenos Aires, un chico recordó haber sido invitado a una fiesta; cuando los compañeros se dieron cuenta de que era judío, le pidieron que se marchase.

El ejercicio se hace en tres fases.

1. En la primera, se intenta reproducir el hecho ocurrido, tal como sucedió, sin añadir ni

quitar nada, con gran abundancia de pormenores. En los dos casos citados, los protagonistas intentaron ofrecer alguna resistencia, pero ésta fue vencida por los otros personajes.

2. En la segunda fase del ejercicio, el protagonista no acepta la opresión. Sabemos que una opresión, sea del tipo que fuere, sólo se produce porque, en mayor o menor medida, cuenta con la aceptación de la víctima. Si una persona ama más la libertad que la vida, jamás será oprimida: lo peor que podrán hacer es matarla. Nos oprimen porque estamos dispuestos a hacer concesiones, a aceptar la opresión a cambio de la supervivencia.

En esta segunda parte, la actriz negra no aceptaba la opresión y quería tomar el helado allí mismo, al lado de los clientes blancos. Inmediatamente se montó contra ella todo* el sistema opresivo, en el que participaban sus propios parientes. El padre le decía: «¿Por qué quieres tomar el helado aquí y no en casa, junto

a nosotros, que te queremos?». La amiga le decía: «Es por tu propio bien..., ven con nosotros». Pero la joven estaba decidida a quedarse y a no dejarse oprimir, y así lo hizo.

Lo mismo en el caso de Buenos Aires: el chico decidió quedarse en la casa hasta que todos los demás se hubiesen marchado; la fiesta acabó más temprano, pero no hubo opresión.

No se trata de intentar estimular el heroísmo -lo que sería muy peligroso-, sino de estudiar los límites posibles de la resistencia a la opresión.

*c)* En la tercera fase del ejercicio, los actores cambian de papeles, interpretando precisamente lo contrario: la chica negra interpreta el papel de la blanca que le había impedido tomar el helado, y viceversa; el padre de la joven es el *sheriffy* viceversa; el chico judío es el que más se empeña en hacer que abandone la fiesta y viceversa; y así con todos los demás.

En este ejercicio suelen ocurrir cosas interesantes. Por ejemplo: el chico judío hizo el

papel del opresor mejor que quien lo había hecho anteriormente, porque conocía muy bien a su opresor, mucho mejor que los actores católicos que nunca habían sentido esa forma de opresión; el chico católico interpretó al judío con una tremenda sinceridad, sin ninguna defensa (casi se podría decir mejor que el propio judío). El chico judío estaba tan habituado a esa y a otras formas de opresión racial, que ya había desarrollado formas de defensa, como el cinismo; así, al ser echado de la fiesta, ya sabía cómo responder, mientras que el chico católico (cuando hizo de judío) se quedó totalmente indefenso, sin comprender lo que pasaba. Uno de los negros, que interpretaba a un amigo de la muchacha negra, huía cuando el *sherifflo* amenazaba con el revólver; por otro lado, un actor blanco que representaba su papel se enfrentaba al *sheriff,* mostrando su pecho desnudo para que disparase. El negro se rió del *heroís-*

*mo* blanco y dio informaciones pertinentes: «Tú eres blanco y por eso piensas así, piensas como un blanco: a ti el *sheriff*no te dispararía, pero a mí sí, él dispararía aunque yo no mostrase mi pecho, desafiante...».

*2. Confesiones del opresor*

En los ejercicios de ruptura de la opresión, el protagonista asume siempre un papel atractivo y simpático: es la víctima de la violencia y no quien la origina. En éste se pide al actor que recuerde un momento de su vida en el que haya actuado como opresor, no como oprimido: en la tercera fase, repitiendo la secuencia del ejercicio anterior, él no se verá como verdugo, sino como su víctima.

*3. Emoción abstracta*

Aquí se trata de no tener ninguna motivación concreta. Los actores hacen una gimnasia puramente emocional. Comienzan siendo muy amables entre sí, sonrientes y contentos, intentando ver en los demás características agradables. Para eliminar toda posibilidad de motivación, los

actores no pueden hablar con palabras, sino sólo con números: 23, 8, 115, etc. Después comienzan a variar cuantitativamente ese cariño, primero gustando más unos de otros, después menos, luego comienzan a variar cualitativamente hasta odiarse, para finalmente llevar el odio a la tensión más violenta. La única regla a la que hay que atenerse es no amenazar la integridad física de los otros actores (para que nadie tenga que preocuparse por proteger su cuerpo, pudiendo así concentrarse en la emoción). Gradualmente, los actores vuelven a descubrir las cosas buenas de cada compañero, pronunciando siempre números y nunca palabras, hasta regresar al más intenso amor.

El mismo ejercicio puede hacerse con palabras que pierdan el
sentido: una discusión sobre una silla (inexistente) que uno defi
ne como redonda y el otro como cuadrada, o blanca frente al
otro que dice que es negra. %

*4. Emoción abstracta como animales*

Variante del ejercicio anterior: los actores parten de una emoción hasta llegar a la emoción contraria y después vuelven a la primera, pero, en vez de decir números, emiten sonidos de animales, a gusto de cada uno. Este ejercicio puede hacerse de dos maneras: *a)* el actor actúa como los animales; *b)* el actor actúa con una visión *humanizada* del animal, es decir, sin perder sus características humanas. También todos los actores pueden actuar como un mismo animal, o cada actor como el animal que él mismo elija.

*5. Seguir al maestro en una emoción abstracta*

Dos filas con cinco actores de cada lado: los dos que se enfrentan en medio de la fila son los maestros de los cuatro que están en la fila opuesta a la suya. Comienzan una discusión sobre cualquier cosa sin nexo, empleando palabras, números o sonidos (no hace falta que las frases tengan sentido). Todos los demás repiten gestos, inflexiones, sonidos, movimientos del cuerpo y del rostro, exactamente como sus maestros, quienes deben llevar sus emociones al extremo y luego volver al reposo y a la comprensión.

*6. Animales o vegetales en circunstancias emotivas*

Una palmera en la playa durante un día de verano; cambia el tiempo, se acerca una tormenta, un huracán: la alegría del verano deja paso a su temor a ser destruida y arrastrada por las olas del mar (los demás actores hacen de viento). Un conejito juega





con sus hermanos, llega el zorro; el conejo se esconde, hasta que el zorro se marcha. Un pez nada muy contento, hasta que muerde el anzuelo.

En todos estos ejercicios de animales, los sonidos pueden ser muy expresivos, es decir, el ser humano dispone de palabras y conceptos para expresar sus emociones, mientras que los animales disponen sólo de sonidos y no de un lenguaje abstracto; esto hace que la expresión humana sea

pobre en términos sensoriales, aunque sea infinitamente más rica en términos conceptuales. Sin perder su capacidad conceptual de expresión, el actor debe dar largas a sus inmensas posibilidades sensoriales de expresarse.

Es evidente que ningún actor podrá jamás interpretar un personaje que no tenga dentro de sí; así pues, es imposible interpretar animales y vegetales. Con ese pretexto, sin embargo, interpreta las sensaciones, emociones y reflexiones que esos vegetales y animales le provocan.

*7. Ritual en el que todos se conmerten en animales*

Los actores realizan un ritual cualquiera, por más convencional que sea: inauguración de una sucursal bancaria, discurso de asunción del alcalde, aniversario de bodas de los padres, etc. Improvisan mímica y texto. Durante el ritual cada actor se transforma en un animal, y el ritual prosigue de la misma manera.

*8. Estímulo de las partes dormidas de cada uno*

Este ejercicio debe repetirse varias veces, con la condición de que en cada caso sean diferentes las partes dormidas sometidas a estimulación. Se basa en el hecho de que cada uno de nosotros es capaz de sentir, pensar y ser de formas infinitamente más variadas que las que utilizamos día a día. En cierta ocasión, un

actor hizo el papel de un torturador y después se quedó muy preocupado porque durante el ejercicio sintió un placer real en torturar. No se había dado cuenta de que era capaz de sentir placer en practicar algo insano. Después comprendió que el comportamiento virtuoso tiene que ser el resultado de una elección consciente y libre, y no el fruto de la incapacidad de practicar el mal. Una persona puede ser capaz de sentir placer en torturar, pero no tortura porque elige no hacerlo. El ser humano debe inventarse a sí mismo dentro de una infinidad de posibilidades y no, por el contrario, aceptar pasivamente su papel porque no puede ser diferente.

Nada de lo humano es ajeno a ningún ser humano. Todos somos, potencialmente, buenos y malos,

cariñosos y duros, mujeriegos y homosexuales, cobardes y valientes, etc. Somos lo que elegimos ser. Los fascistas son condenables, no por ser capaces de hacer que el pueblo se muera de hambre para enriquecerse a su costa, sino porque han elegido hacerlo. Ha sido una elección, no una fatalidad.

Cierta actriz, al descubrir que dentro de sí misma existía una infinidad de seres diferentes, exclamó: «¡Ah, cómo me gustaría ser prostituta!». Es decir, no quería vagar por las calles o trabajar en hoteles de lujo, sino sólo sentir durante un ejercicio todo lo que puede sentir o pensar una prostituta, la prostituta que tenía dentro de sí misma como una posibilidad *no elegida,* como una potencialidad dormida.

El ejercicio consiste precisamente en estimular las partes dormidas de cada uno para comprender mejor todo lo que es inherente al ser humano. No se pide que el actor *modifique* su personalidad: sólo que conozca sus potencialidades y, por consiguiente, las de los personajes que va a interpretar. Cierto actor eligió obedecer y ser

humillado, algo que nunca aceptaba; otro, transformarse momen-





táneamente en un indiscreto que quiere saberlo todo, que hace las preguntas más inconvenientes; por ejemplo: si lajoven pareja que va al hotel está efectivamente casada; cuál de las chicas presentes se ha tirado un pedo, etc. ¡Realmente un indiscreto!

Con el fin de favorecer la libre manifestación y estímulo de las características dormidas, el ejercicio puede hacerse de forma surrealista: los personajes eligen libremente el lugar donde están y lo alteran, pudiendo coexistir dos lugares en el mismo espacio, etc. También puede, por el contrario, de acuerdo con las circunstancias, hacerse de forma absolutamente realista.

*Calentamiento ideológico*

El teatro presenta imágenes extraídas de la vida social según una ideología. Es importante que el actor no se aliene, por más especializada que sea determinada técnica. Debe tener siempre presente que actúa, que presenta a los espectadores imágenes de la vida e, *ipsofacto,* de la lucha social, sea cual fuere el disfraz con el que esa lucha aparezca en la fábula de la obra. Es necesario que tenga siempre en cuenta la misión educativa de su actividad artística, su carácter pedagógico, su carácter combativo. El teatro es un arte y un arma.

## *1. Dedicatoria*[1]

En muchos espectáculos del Teatro de Arena de Sao Paulo exis-

[1] Esta idea puede sonar ahora anticuada y/u obvia, pero una vez dedicamos un espectáculo a Heleni Guariba, una amiga nuestra muerta por la policía. Todos teníamos una relación personal con Heleni. Le dedicamos el espectáculo no sólo por una idea abstracta de libertad, sino por una idea personificada: una persona que había sacrificado su vida por la libertad. Esta forma de dedicatoria es mucho más poderosa. *(N. del A.)*

tía la costumbre de dedicar las funciones a alguien

o a algún hecho. Frente a los espectadores, los actores en escena ofrecían el espectáculo. La persona o el hecho eran muchas veces suficientes para calentar ideológicamente al actor por lo que significaban: un compañero muerto, un dirigente sindical que incluso en la cárcel arengaba a los presos denunciando la dictadura, etc.

*2. Lectura de periódicos*

Lectura y discusión de los acontecimientos políticos y sociales más importantes de la víspera y explicación de su significado por parte de quien esté más informado del asunto. Desmitificación de la información, de las noticias publicadas y de las que no aparecen en los periódicos.

*3. Evocación de un hecho histórico*

Cuando sea posible, evocar un hecho histórico que tenga algún paralelismo con la situación nacional actual, revelando las características comunes y las diferencias.

# *Ensayos para la preparación de un modelo del Teatro Foro o cualquier otro tipo de espectáculo*

*Para valorizar la imagen* ' "

i. *Ensayo para sordos* '·'<-' ■»■■"ír"' ■■>■<■-■■ ■

Éste es el ensayo de la subonda por excelencia. El actor tiene que respetar toda la marcación y el ritmo de la escena que va a ser ensayada, y pensar *intensamente* en todas las palabras de su texto, intentando transmitirlas con su contenido a través de la subonda (transmisión no verbal, aveces inconsciente). Es indispensable una concentración extrema e intensa. Se debe evitar que este ensayo se transforme en un ensayo de *mímica:* no se puede

añadir ningún gesto o movimiento para ayudar al compañero a descubrir en qué punto del diálogo se está; no se trata de un juego de adivinación, sino de un ejercicio de laboratorio: el actor tiene que transmitir efectivamente a través de la subonda. Cuando los actores hacen bien este ejercicio, los resultados son estupendos. Ha habido casos en los que se admitieron espectadores en la sala durante un ensayo mudo y luego se realizó un debate: los espectadores pudieron discutir perfectamente la obra, sin echar en falta el diálogo; habían visto teatro.

*Para desarrollar elsubtexto: buscar las raíces deldiálogo*

*2-«Comentario» y «¡Para y piensa!»* r"

El pensamiento es un flujo continuo: no podemos dejar de pensar, del mismo modo que no podemos dejar de respirar ni



puede nuestro corazón dejar de latir. La

comunicación entre actor y espectador (como entre otras dos personas cualesquiera que dialoguen) se establece en dos niveles: onda y subonda, consciente e inconsciente. Es decir, el ser humano es capaz de emitir y recibir mucha más información que la que registra conscientemente. Cuando dos personas se aman, se comunican su amor incluso antes de pronunciarlo; antes de pedir un aumento de sueldo, el obrero ya sabe si el jefe va a concedérselo o no: lo percibe a través de la subonda.

De igual modo, el actor se comunica en el plano del consciente mediante las palabras que pronuncia, su voz y los gestos que hace, los movimientos, etc. Pero también comunica a través de la subonda, por los pensamientos que *emite.* Cuando lo que el actor piensa está en desacuerdo con lo que dice y hace (cuando hay desacuerdo entre onda y subonda), se produce en el receptor-espectador la misma interferencia que se produce en la radio: el espectador recibe una información junto con otra contradictoria y no puede registrar las dos. Si el actor, mientras representa, piensa en cosas que no tienen nada que ver con su actuación,

tal pensamiento será transmitido al espectador, del mismo modo que su voz.

El ensayo de «Comentario» consiste en hacer que todos los actores que no están hablando digan, en voz baja, sus pensamientos, mientras que quien en ese momento tiene la palabra dice el texto en voz más alta. Así, todos los actores hablarán durante todo el tiempo, explicando sus pensamientos y dando mayor dinámica a su actuación (porque el pensamiento estará en movimiento, en relación directa con lo que ocurre en el escenario, evitándose de este modo las *lagunas de emoción* estáticas que hacen que el actor caiga en una tristeza inmóvil o alegría o lo que fuere, pero sin el constante fluir de la idea). Yeso sirve

para estructurar la escena en función de la acción principal, porque los pensamientos deben referirse a esa acción principal que se desarrolla. Este ejercicio sirve además para que el actor prepare el subtexto.

*.

Variante («¡ Para y piensa!») El director dirá de vez en cuando, siempre que sospeche que hay gran riqueza de pensamientos en momentos particulares de la acción: «¡Para y piensa!». A partir de ese momento, todos los actores se inmovilizarán y comenzarán a decir en voz alta todos sus pensamientos. Luego el director dirá «Continúa», y la acción más realista se retomará hasta un nuevo «¡Para y piensa!».

*3. Interrogatorio*

Un actor se sienta en el centro. Sin salir de su personaje, es interrogado por el grupo sobre lo que piensa de los demás personajes, sobre los acontecimientos de la obra, su vida, su ideología, sus gustos y disgustos, o cualquier otra cosa, por más absurda que sea. Los actores deben interrogar a quien está en el centro desde la perspectiva de sus personajes. El ejercicio es conducido como una batalla, enérgicamente.

Variante (de Hannover) El ejercicio es el mismo, pero esta vez durante la representación de una escena, que se interrumpe de

vez en cuando para las preguntas. En cualquier momento, un actor puede ser interrogado en plena acción: la escena se inmoviliza, el actor responde a las preguntas de los demás actores y la escena se reanuda inmediatamente en el punto exacto en que quedó suspendida. ¡Es preciso crear un clima de duelo en el cual los actores deben siempre defender a sus personajes apasionadamente, en cualquier cir-





cunstancia! ¡El teatro es pasión! *Hamlet* cuando estábamos utilizando esta técnica durante la demostración con la que concluimos nuestro trabajo con los actores de la Royal Shakespeare Company, durante la primera escena del fantasma, donde él dice que será castigado «hasta que mis crímenes sean purgados», un espectador preguntó qué crímenes eran ésos. En verdad, en la obra sólo se habla bien del rey difunto: entonces, ¿qué crímenes habría cometido? El excelente actor que

interpretaba al fantasma se estremeció, pensó y replicó de la siguiente manera: «Soy rey y como rey me he visto obligado a iniciar muchas guerras. En todas las guerras, como sabemos, los soldados cometen excesos, cometen crímenes. El rey es responsable de todos esos crímenes cometidos por sus soldados...». Una hermosa explicación, sin duda, y que, como es lógico, ayuda al actor a crear su personaje.

Variante *(Non-Stop)* ' ' -

Lo mismo, sólo que la escena no se inmoviliza para las preguntas. El actor tiene que responder de la mejor manera posible mientras continúa interpretando, manteniendo la acción dramática.

*4. La reconstrucción del crimen*

Los actores ensayan la escena delante del grupo. Siempre que esté cerca de una parte que considere importante, el actor decide interrumpir la acción y explicar sus actos o palabras a la platea, hablar directamente a los espectadores sin salir de su personaje, justificando sus acciones: «Estoy

haciendo esto por tal o cual razón» o «Estoy diciendo esto porque siento tales o cuales emociones». Mientras el actor está hablando, los otros que están en escena se inmovilizan.

Este ejercicio es diferente del ejercicio de Brecht sobre la «escena callejera». En éste, el personaje habla en primera perso na, defendiendo sus actitudes a partir de un punto de vista subje tivo, en vez de hacer un comentario objetivo e imparcial, en ter cera persona. ■ ·

*5. Reconocimiento*

Semejante al anterior. Consiste en que el actor realice todas las acciones y diga todos los textos, no en presente, aquí y ahora, sino previendo lo que hará en el futuro. Como si siempre estuviese pensando: «Diré esto, pero no ahora». Se reconocen primero los caminos que van a recorrerse, pero sin vivirlos, simplemente reconociéndolos. Como si fuese un ensayo del

ensayo.

*Para analizar e intensificar las motivaciones*

*6. Ensayo analítico de motivación*

Muchas veces se hace difícil para el actor manejar la complejidad de una motivación, como para el pintor puede hacerse difícil utilizar todos los colores de la paleta al mismo tiempo.

El ensayo analítico de motivación consiste en ensayar separadamente los componentes de una motivación, por lo menos en tres fases: primero la voluntad, después la noluntad y finalmente la dominante. Por ejemplo: Hamlet quiere matarse, pero también quiere vivir. Se ensaya primero la voluntad de matarse (eliminando cualquier deseo de continuar viviendo, aislando completamente ese componente de la motivación), y luego se ensaya sólo el componente de vivir (eliminando cualquier deseo de morir). Finalmente, se ensaya la dominante, es decir, la motivación completa. Esto ayuda al actor a manejar cada componente y

a integrarlo después en la totalidad. La interpretación de la dominante será tanto más dialéctica cuanto mayor fuere el dominio del actor sobre la voluntad y la noluntad.

*7. Ensayo analítico de emoción aislada*

Ocurre con las emociones lo mismo que con la motivación. En la realidad, las emociones nunca son puras, nunca se puede experimentar el *odio puro,* el amor puro, etc. Pero esto es una necesidad para el actor en una fase de creación del personaje. Se ensaya una escena dando a todos los actores sólo una emoción básica pura (las dos emociones principales son el amor y el odio). Los actores representan primero sólo con odio, expresando un odio violento y terrible en cada frase y en cada gesto. Después, se improvisa la misma escena sólo con amor. Se eligen para cada escena, según el conflicto específico que presente, las emociones más convenientes: impaciencia, nerviosismo,

desinterés, miedo, o características morales, como valor, cobardía, mezquindad, etc.

1. *Ensayo analítico de estilo* * Variante del anterior, en el que se determina una variación del *estilo* del espectáculo: circo, caricatura de los teatros *oficiales,* naturalismo, telenovela, melodrama, farsa, ópera, espectáculo de Broadway, cine de Bergman, *kabuki, western,* etc. Cada vez los actores deberán ensayar el mismo texto, prácticamente con las mismas marcaciones (algunos cambios son inevitables), las mismas motivaciones, pero dentro de un estilo completamente diferente.
2. *Los mismos personajes, otras circunstancias* Sirve para romper con toda la estructuración Meterminada por el conocimiento anticipado del actor de lo que va a decir, oír o hacer. El hábito de hacer la escena insensibiliza al actor. Para evi-

tarlo, se obliga al actor a representar la escena en circunstancias opuestas a aquellas en las que normalmente la representa. Por ejemplo: una escena de gran violencia debe representarse con

mucha suavidad; el actor debe transmitir el mismo contenido sin usar las mismas palabras; o se altera totalmente la marcación; o se representa una escena naturalista, llena de objetos, sólo con palabras, sin objetos. Las otras circunstancias pueden referirse al decorado, el texto, las motivaciones o cualquier otro elemento.

Variante (de enredo)

Las circunstancias opuestas son escenas que no constan en la
obra, pero que pueden ayudar a los actores a crear las historias
de sus personajes. , u, (

*10. Pausa artificial*

La repetición de las mismas palabras y de los mismos movimientos durante los ensayos y las representaciones tiende a crear un efecto hipnótico sobre el actor, haciéndole sentir y percibir más débilmente lo que dice y hace y, en consecuencia, transmitir con menos energía su interpretación del personaje. El ensayo de pausa artificial consiste en no permitir que el actor hable o haga

inmediatamente lo que tiene que hacer, sino, por el contrario, que haga una pausa artificial de cinco, diez o más segundos. El actor pierde así el apoyo mecánico que el ritmo le daba, pierde la seguridad *estructural* del espectáculo, y su atención y sensibilidad vuelven a despertar. La pausa artificial puede llenarse con cualquier tipo de pensamiento. n ,,,,, *w;* ^ *f*% *o irt* .^ .H¿> ,,, -,;. r

*11. Autocuestionamiento*

Es una variante de la pausa artificial en la que el actor se interroga en voz alta sobre lo que ha oído y sobre lo que va a decir o





hacer, y especula con las diferentes posibilidades. Así, la elección
del actor será determinada por la duda, por un conjunto de
posibilidades y opciones, eliminándose cualquier

actuación
mecánica. . . ¡ «

*12. Pensamiento contrario*

Es un ejercicio de pausa artificial durante el cual el actor piensa en hacer o decir exactamente lo contrario de lo que hará o dirá. Sabiendo lo que va a decir, el actor tiende a no incluir la posibilidad de dejar de decirlo, o la posibilidad de decir lo contrario de lo que dice, inserto en aquello que realmente dice; a decir sólo lo que las palabras significan, sin incluir sus connotaciones particulares. En el ensayo del pensamiento contrario (que es también un ensayo de la posible acción contraria), el actor primero piensa y siente exactamente lo contrario de lo que dirá a continuación; así, su texto y su acción incluirán todos los matices posibles de variantes. Cuando Romeo dice a Julieta que la ama, debe antes de eso sentir la inmensa irritación que le provoca el hecho de que ella no lo deje marcharse, poniendo así su vida en peligro. Antes de matar a Desdémona, Ótelo debe sentir un profundo deseo de hacer el amor con ella.

*13. Repetición del pie* J-; ;:i-i '■■■·' '-"■'

El hecho de oír muchas veces a otro actor que dice siempre las mismas palabras resulta también hipnótico: ya no se oye, ya no se entiende, ya no se comprende lo que el otro dice. El ensayo de repetición del pie consiste en una pausa artificial antes de hablar, durante la cual el actor piensa (o dice) un resumen de lo que su interlocutor acaba de decir. Incluye así, en su acción, las acciones de los otros, evita el aislamiento subjetivo y se integra en la estructura confiictiva general.

*Para desarrollar la imagen como contenido*

*14. «Rashomon»*

En la famosa película de Akira Kurosawa, la misma historia de una violación era contada según puntos de vista muy diferentes: el de la mujer víctima, el del violador, el del marido reducido a la impotencia, el de un policía. La historia era la misma, pero los actores, interpretando la subjetividad de cada narrador, daban versiones extraordinariamente diferentes a sus personajes en

cada relectura de la misma historia. En este ensayo, llamado *Rashomon,* usando los cuerpos de los otros actores y los objetos de la escena, cada personaje construye una imagen que muestre su visión subjetiva y única de la escena.

A cada nueva imagen de cada actor, el elenco vuelve a ensayar la escena, pero interpretando a sus personajes según las imágenes en las que fueron esculpidos: si en una escena un personaje está escondido debajo de la mesa y en la escena siguiente sobre ella, heroico, deberá mostrar la cobardía de una versión y el heroísmo de la otra, pero siempre diciendo el mismo texto y manteniendo las mismas relaciones. >¡ flV(, ,..¡ ,.

*15. Somatizaüón . ..,<...;*

Ya explicado como ejercicio y también **usado como eosayo.**

*16. La ceremonia*

Los actores improvisan la escena como si cada movimiento de sus cuerpos y cada palabra que

dicen formasen parte de una ceremonia religiosa, como si estuviesen ante miles de espectadores concentrados en el significado de sus gestos y palabras.

Doy un ejemplo: el día en que el papa Juan Pablo II ofició una misa al aire libre en el Aterro de Flamengo, dio la coincidencia





de que yo estaba en mi casa, sentado a la mesa y, para mayor coincidencia, tomando un vaso de vino y comiendo un panecillo, frente a un gato dormido y al televisor. En la pantalla, frente a dos millones de fieles, el Papa hacía lo mismo: comía un pan y bebía un vaso de vino. Pero el significado de lo que hacía, su sim-bología y su valor religioso eran inmensamente diferentes del significado de los mismos gestos que yo hacía. En consecuencia, los gestos eran extremos opuestos, siendo los mismos: comíamos y bebíamos.

El actor improvisa como si estuviese oficiando una misa al aire libre o bautizando el *Titanio*.

*Para la teatralización del espectáculo*

*17. ¡Luz, acción!* [!is]

En una producción cinematográfica, cada segundo cuesta muy caro: mano de obra, alquiler de equipos, muchos gastos. Así, cuando el director de la película dice «¡Luz, cámara, acción!», ningún actor o técnico tiene derecho a decir «Espera un poco, tengo una duda». Las dudas deben aclararse antes. Al oír la palabra «Acción», todos deben actuar, sin pérdida de tiempo.

En este ejercicio, todos intentan trabajar todas las ideas, sin discusión. Cuando varios participantes, que no están en escena, tienen algunas ideas que sugerir, el director interrumpe y, uno a uno, dicen de qué forma quieren ver la escena. Ejemplo: «todos los hombres actuando como mujeres, y todas las mujeres como hombres». Unos minutos para improvisar. «Como si estuviesen todos bajo el agua.» Improvisan.

Yasí sucesivamehte: con un tic, como si fuesen animales, con miedo, a cuatro patas... Todo es posible: dentro del aparente surrealismo, este ensayo es estupen-

do para romper mecanizaciones y abrir caminos a nuevos descubrimientos.

*18. Personaje invisible* > ·■. .-¡ r- >: %

Se representa una escena en ausencia de uno o más actores, a los que, no obstante, se supone presentes. Esto obliga a los actores que quedan en escena a ver y oír a los ausentes con mayor nitidez. Extrañamente, muchos actores obtienen una percepción más nítida de los compañeros cuando no los ven. De este modo, se ven forzados a imaginar el diálogo que no se dice y los movimientos que no se hacen.

Por ello, este ejercicio representa un peligro para los actores de imaginación demasiado fértil, capaces de figurarse la actuación de los invisibles hasta el punto de proyectar sobre ellos imágenes que han creado, llegando a representar con esas

imágenes subjetivas y no con la realidad de los actores que tienen enfrente. Tales actores deben comprender que *teatralidad* es interacción. El teatro es lo que pasa de uno a otro, y no una cualidad que reside en uno o en otro. ···; l ■ ′■'"-.'- ; ′·′■″■ I ;(í ¡ ^ V7¡ .■...;·

*19. Antes y después*

Se trata de simples ensayos de improvisación sobre lo que habría pasado con cada personaje antes de su entrada en escena y lo que podría ocurrir después de su salida. El actor gana, así, impulso para entrar en escena (ha tenido un tiempo de calentamiento) , además de continuidad después de salir. Este ejercicio evita que el actor comience a vivir su personaje sólo cuando entra en escena, pues el personaje ya debe estar vivo mucho antes de eso.

*20. Transferencia de emoción*

Es un ensayo bastante mecánico y fastidioso, pero que puede dar

buenos resultados en caso de bloqueos inexplicables. Se cuenta que un actor transmitía un miedo terrible a la muerte cuando se apuntaba con un revólver a la cabeza y quedaba en la duda de si había de matarse o no. La *memoria emotiva* especial de ese actor consistía en pensar lo terrible que era ducharse con agua fría en invierno. El actor hacía una original transferencia de emoción que vencía el bloqueo de su incapacidad de sentir la muerte inminente. Otra actriz jamás había experimentado un orgasmo, y, para lograr sentir toda la felicidad y relajamiento de su personaje después de una buena noche, recurría, con la ayuda de su memoria emotiva, a un día de sol en las playas de Itapoá, Bahía, tomando un helado de coco.

Estas transferencias de emoción no son falsas, pues ayudan al actor a sentir y mostrar una emoción a partir de otra: el agua fría en invierno tiene algo de mortal, así como un helado en las cálidas playas de Itapoá tiene algo de orgásmico. .■■} ; > , .¡«

## *21. Cámara lenta*

El actor tiene necesariamente un punto de vista subjetivo cuando interpreta a un personaje y ve la obra y a los demás personajes según ese punto de vista subjetivo. Por ello, conviene que los primeros ensayos se hagan sin que los actores sepan qué papeles van a representar, lo que sólo es posible con elencos permanentes.

En compensación, el director tiene que ver la obra y el espectáculo en su totalidad, en su objetividad. Este conflicto entre la subjetividad del actor y la necesaria objetividad del director sacrifica muchas veces la posible creatividad del primero. Una escena puede exigir una determinada *velocidad* que acelere el lento desarrollo de un personaje contradiciendo el lento deseo del actor. El ensayo en cámara lenta resuelve este problema, dando al actor todo el tiempo que necesita para desarrollar todas las

acciones, transiciones y movimientos que sienta ganas de desarrollar; después de eso, será más fácil condensarlos. Este ejercicio debe hacerse alternadamente con el de la velocidad. Básicamente, consiste en que cada actor se enfrente a los diálogos, actividades y acciones según le plazca. Atención: ¡esto es un ensayo! En el espectáculo, claro está, no puede ser así...

## *22. Velocidad, o «dos toques»*

Ensayo de velocidad, también llamado «dos toques», que es un ejercicio típico del fútbol brasileño, creado por el técnico Vicente Feola: ningún jugador puede tocar la pelota más de dos veces. La primera vez, para recibirla; la segunda, para pasársela a un compañero.

Este ensayo es especialmente indicado para actores como los argentinos, de formación según los métodos de Stanislavski a través del Actor's Studio: actores que desarrollan la subjetividad en grado extremo y al mismo tiempo permiten que se transforme en realidad social, no mostrando al espectador una realidad objetiva sino su visión subjetiva de esa realidad. Este camino transforma el realismo en expresionismo: la realidad es vista a través de alguien. Algunos actores hacen pausas muy largas para decir buenos días. Estos torrentes de subjetividad (cada cual tiene la suya, ¡gracias a Dios!) impiden la estructuración de las acciones, pues cada actor intenta imponer su visión personal sobre la realidad. En el ejercicio de velocidad, llamado «dos toques», el actor debe, en el más breve espacio de tiempo y con la mayor energía emocional y claridad de ideas posibles, hacer que la acción se desarrolle con gran rapidez.

## *23. Ensayo sensorial*

Una variación de la cámara lenta (pág. 378). El actor intenta

376

377

abrir los sentidos a todos los estímulos exteriores, entrando en relación sensorial y sensual con el mundo exterior. Hay gente que hace mecánicamente incluso el amor, de manera no sensual. El actor, por el contrario, hasta cuando enuncia una fórmula matemática debe hacerlo de forma sensual, es decir, *estéticamente.* La comunicación estética es comunicación sensorial, la que pasa por los sentidos y no sólo por la razón.

## *24. Media voz*

El esfuerzo físico para emitir la voz, para hacer un movimiento o
ampliar una expresión de manera de llegar a un gran auditorio
(por ejemplo, cuando se representa al aire libre

para miles de
espectadores, entre los cuales circulan perros y otros animales),
puede frecuentemente hacer que el actor pierda la riqueza de
pensamiento o la emoción de determinada escena: así se volverá
burda la sutileza. El ensayo a media voz es útil para revitalizar
esas escenas, permitiendo que toda la energía del actor se con
centre en el significado esencial de las palabras y no en la poten
cia de la voz: hace que el actor se oiga a sí mismo y a los demás,
que se observe. ..

*25. Magnificar*

Los actores magnifican todas las emociones, movimientos, conflictos, etc., siempre dentro del rumbo cierto, pero superando el límite aceptable. No se trata de sustituir una cosa por otra, sino sólo de magnificar: cuando se odia, se magnifica el odio; cuando se ama, se magnifica el amor; cuando

se grita, se magnifica el grito, etc. Para encontrar el enfoque correcto del microscopio, el científico no va enfocando poco a poco hasta llegar al foco preciso, sino que va más allá y después, con mayor seguridad, vuelve atrás hasta reencontrarlo. También la medida correcta de

la interpretación del actor se encuentra después de haberla exagerado y no antes.

*26. Ensayo libre* 4»

Se permite que el actor haga todo lo que sienta ganas de hacer, alterar movimientos, texto, todo; su única limitación es la seguridad física de los demás, para que puedan a su vez crear sin miedo. Este ensayo se basa en el hecho de que gran parte de la creación artística es racional, pero no toda. Siempre ocurre algo inesperado cuando un actor se deja llevar por sensaciones momentáneas, no preestablecidas. «¡No lo sé, sentí que era así porque sí!». Se pueden lograr muchos matices con este ensayo liberador. Cuando el actor se vuelve inseguro sobre lo que harán los otros actores, esto lo incita a crear y a observar. Este ensayo puede

ser peligroso si se practica antes de definirse las coordenadas básicas y racionales, fundamento de la idea del espectáculo.

*27. La caricatura*

Puede hacerse de dos maneras: o el propio actor ridiculiza su interpretación o lo hace un compañero. Bergson, en su libro *La risa,* dice que el ser humano sólo ríe cuando se revelan su propio automatismo y su propia rigidez. Cuando se hace la caricatura de alguien, lo que provoca la risa es lo que hay de sorprendente en el comportamiento automatizado del caricaturizado. Si el actor llegase a ver, a través de la caricatura, lo que está automatizado en su propia interpretación, podrá alterar y revitalizar más fácilmente su trabajo.

*28. Intercambio de personajes*

Para un mejor conocimiento de todos los personajes, se hace un ensayo intercambiando los actores y sus personajes (especial-

mente dentro de una misma relación: marido-mujer, padre-hijo, patrón-obrero, etc). Los actores no tienen que memorizar el texto de los otros, sólo tienen que dar la idea general, el contenido del papel: el marido hace de mujer y viceversa. , .

## *29. Necesidad contra voluntad*

Muchas veces, la *voluntad* del personaje no hace más que expresar, en términos individuales, una necesidad social. La necesidad social se corporiza y se individualiza en la *psicología* de un personaje determinado. La función social del personaje es el sujeto, que se ejerce a través de la idiosincrasia del personaje. El Papa *quiere que* Galileo responda a las acusaciones de la Inquisición simplemente porque es Papa, y tiene que quererlo. La guerra genocida contra el heroico pueblo de Vietnam fue conducida por tres presidentes: Kennedy, Johnson y Nixon. Tres características psicológicas dispares, pero una única función social: presidente del imperialismo inhumano. El

personaje *quiere* practicar la acción que, por *necesidad,* tiene que practicar de cualquier manera, queriéndolo o no.

Puede también darse el caso de que la voluntad individual entre en conflicto con la necesidad social. En este ensayo, el actor busca sentir, comprender y demostrar que todas sus acciones están determinadas previamente con respecto a todo lo que él pueda o no *querer.* Se ensaya la oposición entre el *querery* el *deber,* entre el 310 *quiero* y el *tengo que...* El personaje hace lo que tiene que hacer, pudiendo querer su deber o no.

*30. Ritmo de escenas* .,,,,·;(ii, · , ,,,,*,

En un ensayo con el texto verdadero, los actores inventan un ritmo que les parezca conveniente para cada escena y comien-

Ü

|«an a representar dentro de él. El ritmo debe cambiar cuando

cambia el contenido de la escena. No se trata de

cantar el texto, sino de decirlo rítmicamente. Este ejercicio facilita la integración del elenco y la estructuración objetiva de las *subjetividades*.

*31. Analogía* ■ ˢ - ' ' ■ >.<.-.,< ...,,-,..

Para desarrollar más libremente la imaginación, los actores deciden improvisar una *analogía* de la escena que deben ensayar. Por ejemplo, si se trata de ensayar una escena sobre la represión fascista de la policía en determinada ciudad, nada mejor que hacer una improvisación *analógica* con la represión nazi a los judíos en la Alemania hitleriana, o con la policía de Wallace contra los negros de Alabama. Desgraciadamente, resulta fácil encontrar analogías de ese tipo en todas partes.

*32. ConcentraciónBotwinik* " ,?" "' "'"'"' "' " '■■'■"*<

Dicen que Botwinik, campeón mundial de ajedrez, tenía por cos
tumbre concentrarse no exactamente en el silencio del nirvana,
sino colocando en la misma sala, a un volumen

muy alto, tres o
cuatro equipos de sonido con músicas dispares: clásica, tango,
jazz, por ejemplo. En medio de ese infierno sonoro, semejante al
centro de Río o de Sao Paulo, el gran campeón ideaba jugadas
geniales.

En este ensayo, se procede de la misma forma, buscando sonidos que distraigan la atención de los actores, superponiéndose acciones dentro del mismo espacio escenográfico; en definitiva, haciendo lo posible para distraer a los actores.

La serie del «la mancha» muestra claramente algunas de esas posibilidades.

Estos ensayos sirven principalmente para desarrollar la rapidez de los actores, su capacidad de cambio brusco de emoción o de personaje, dándole una mayor flexibilidad física, mental y emocional, mayor concentración y atención. Cuanto más difíciles son las condiciones para el trabajo del actor, más rico se vuelve su desarrollo. Estos ensayos son absolutamente indispensables para los espectáculos que utilicen el sistema comodín. No son muchos.

*1. «La mancha» sencilla*

Todos los actores quedan fuera de escena. El director, o un actor, dice una frase cualquiera del texto e indica una manera de representar la escena: la caricatura, con odio, con amor, magnificando, etc. Inmediatamente, todos los actores que participan en la escena que incluye aquella frase corren y se colocan en las posiciones que ocupan cuando ésta es pronunciada; inician la acción a partir de esa frase, dentro de la forma de ensayo solicitada. Al cabo de unos minutos, un segundo actor dice otra frase y otra técnica de ensayo. Inmediatamente se interrumpe la acción de la

escena que se estaba haciendo y se comienza, sin pérdida de tiempo, la segunda escena requerida; luego se colocan los actores en las posiciones que ocupan cuando es dicha esa segunda frase, es decir, salen de la primera escena y van hacia la segunda; y siempre de esta forma continúan las escenas sucesivas, con las diferentes técnicas de ensayo pedidas.

*2. «La mancha» doble ,.*,.-.. ,.,,;·,*

Exactamente igual al ensayo anterior, con la diferencia de que los actores que entran en la primera escena, pero no son requeridos para la segunda, continúan actuando en la primera al

mismo tiempo y en el mismo espacio donde se improvisa la segunda. Como puede ocurrir que algunos actores de la primera escena sean llamados para la segunda, los que permanecen en la primera improvisan con personajes invisibles en el lugar de aquellos que fueron a la segunda. Al cabo de unos minutos, un tercer actor pronuncia una tercera frase y una tercera forma de ensayar: inmediatamente, todos los actores que están en escena comienzan a

representar, de la manera requerida por el tercer actor, la tercera escena. Los actores que están en la primera o en la segunda escena, pero no en la tercera, continúan en sus respectivas escenas, con personajes invisibles, si fuese necesario.

De este modo, estarán ensayándose tres escenas simultáneas, de tres maneras diferentes. El número máximo es de cinco escenas superpuestas. Cuando una escena acaba, los actores prosiguen con la escena siguiente. Cuando se trate de la última escena de la obra, recomienzan la primera. Una vez iniciada una escena, no pueden pasar a otra escena todos los actores: por lo menos uno debe quedar en cada escena (siendo todos los otros personajes invisibles), de modo que al final habrá cinco escenas simultáneas, cada una con un actor por lo menos.

*3. «La mancha» en el centro*

Es una variación en la cual todas las frases pronunciadas deben pertenecer a escenas en las que esté necesariamente un actor designado para el *centro*. Sirve para aumentar la eficacia del

ejercicio en un actor que tenga alguna dificultad especial.

*4. «La mancha» vanante pimpón*

Es una variación que aumenta la dificultad. En los ejercicios anteriores, los actores pasan de una escena a la siguiente sin regresar a las anteriores. En la variante pimpón, si el actor no





tiene texto en la escena principal (la última) debe hacer pim-pón, o sea remitirse a una de las escenas en las que el personaje que encarna tenga alguna frase que decir o una acción física importante que realizar. Este ejercicio es un constante pimpón de actores a través de las escenas. Cada actor, al saltar de una escena a otra, debe iniciar bruscamente la forma de ensayo solicitada: amor, odio, ópera, etc. El actor tiene, así, la posibilidad de experimentar cinco escenas y cinco maneras de

hacerlas en pocos segundos. Esos saltos deben tener la velocidad de una pelota de pimpón.

Con el fin de obligar a los actores a aumentar la concentración, este ejercicio puede complementarse con una música que nada tenga que ver con las escenas (Concentración Botwinik).

## *Capítulo 4*

# *Teatro Foro: dudas y certezas*

Cuando se escribió este texto, las experiencias e investigaciones hechas sobre el Teatro Foro aún estaban en fase preliminar, en plena etapa de desarrollo, descubrimiento, apertura de caminos.

El desarrollo en múltiples direcciones del Teatro Foro en tantos países del mundo determina, inevitablemente,

una revisión de todos los conceptos, de todas las formas, estructuras, técnicas, métodos y procesos. Todo se pone en cuestión. Sólo no pueden ponerse en cuestión los principios mismos del Teatro del Oprimido, que es un método complejo y coherente. Yesos principios son: *a)* la transformación del espectador en protagonista de la acción teatral; *b)* el intento, a través de esa transformación, de modificar la sociedad y no sólo interpretarla.

Dentro de las muchas formas y maneras de practicar el Teatro Foro, no obstante, surgen muchas dudas, pero también algunas certezas.

Entre dudas y certezas, creo que existen por lo menos veinte temas fundamentales, que ahora me propongo comentar.

■ **M"i t..í í"'i.**

*¿Opresión o agresión?* ¡ s ,.,., f> -,.,,.

Supongamos estas situaciones: un hombre ya está dentro de una cámara de gas. Faltan pocos segundos para la ejecución. El verdugo se prepara para abrir la válvula de cianógeno. Otro hombre está con los ojos vendados, amarrado, frente al pelotón de fusilamiento. Faltan pocos segundos para que el comandante dé la orden de ejecución.

¿Se puede hacer una escena de Teatro Foro con esos acontecimientos? ¿Puede algún espectador gritar «Alto», sustituir al protagonista al borde de la muerte e intentar alguna solución para el angustioso problema? Creo que no.

Es evidente que aquí se trata de casos verdaderamente extremos; en realidad, muchas veces un grupo prepara una pieza de foro en la que la situación se presenta de tal forma y en tal grado de desarrollo que las acciones optativas son muy pocas o ninguna, y no se puede hacer nada más. Ycuando eso ocurre, el efecto que tal modelo produce es siempre negativo. «¡Es la fatalidad! ¡Ya nada es posible!» Ynosotros, muy por el contrario, intentamos hacer Teatro del Oprimido para buscar los caminos de la liberación, no para provocar la resignación, la catarsis.

Me acuerdo, por ejemplo, de una escena de Teatro Foro en la cual una joven era atacada en el metro, a

medianoche, por cuatro individuos armados, estando ella sola y la estación abandonada. Es evidente que ya no podía hacer más que intentar defenderse físicamente. Y todas las intervenciones de los espectadores

intentaban revelar el defecto del modelo, que presentaba una catástrofe ya inevitable. Me acuerdo de otro modelo, en el que la mujer era golpeada por su marido, estando los dos solos en casa. Otro incluso, en el que un hombre era secuestrado en la calle por tres policías armados.

En todos esos casos, no es posible hacer nada o casi nada. La muchacha puede correr para llamar al jefe de la estación; la mujer puede gritar; el hombre puede pedir socorro. ¿Qué más? Se trata aquí de agresiones físicas, exclusivamente físicas, y las soluciones sólo pueden ser de orden físico. Es decir, sólo si las tres víctimas en cuestión hubiesen aprendido algún tipo de defensa personal *(capoeira,* kárate o jiu-jitsu) podrían romper la opresión.

Casos como ésos no contribuyen al buen desarrollo como espectáculo de Teatro Foro, pues no presentan la opresión, que puede ser combatida, sino la agresión o represión, que es inevitable si no somos físicamente

fuertes.

Conviene aclarar los conceptos: utilizamos la palabra *agresión* para designar la última fase de la opresión. La opresión no es totalmente física, no se reduce sólo a términos musculares, o al tiro al blanco. Muchas veces, se internaliza: la propia víctima la acepta. El oprimido aún puede liberarse; el agredido, si es físicamente fuerte, puede devolver la agresión y nada más. Pero el Teatro Foro no es *catch-as-catch-can* ni lucha libre.

Al mostrar sólo la agresión, por tanto, el modelo provoca la resignación, pues todas las acciones posibles se refieren exclusivamente a la fuerza física. Yeso se deriva en un mal mayor, desmoviliza, desactiva a los espect-actores.

En esos casos, creo, se debe volver atrás en el enredo de la historia e intentar comprobar en qué momento el oprimido aún podría haber optado por otras soluciones, en vez de permitir

que la historia avanzase hacia el final agresivo. Por ejemplo, la joven que bajó sola a la estación de metro, ¿qué podría haber hecho antes de bajar? ¿Por qué estaba sola? ¿Podría haber esperado la llegada del tren cerca del jefe de la estación? ¿Podría haberle pedido a algún amigo que la acompañase? ¿Podría haber

comprado uno de esos aerosoles de gas paralizante que se venden en las tiendas para protegerse? ¿Podría haber dormido en casa de una amiga?

Y la mujer agredida por su marido, físicamente incapaz de defenderse, ¿no podría antes haberlo abandonado? ¿Por qué se había quedado en casa esa noche? ¿Por qué no había llamado a alguien, por qué no se había ido a dormir a casa de otra persona? Y el hombre secuestrado por la policía, ¿qué errores tácticos había cometido para dejarse pillar así por sorpresa? ¿Qué precauciones se había olvidado de tomar? ¿Cuáles serían posibles?

En definitiva, si ya nada más es posible, a los espect-actores no les queda otra solución que convertirse en testigos de la tragedia. El director polaco Grotowski dijo cierta vez que los espectadores deben ser testigos de algo que ocurre, añadiendo que una escena que lo había impresionado mucho había sido la de una película que mostraba a un monje budista en Vietnam que moría después de prender fuego a sus ropas: la película mostraba al monje casi muerto, y se podía incluso oír su respiración mezclada con el crepitar de las llamas. Se trata de una imagen bellísima y muy emocionante, que sirve perfectamente bien al teatro en el cual el espectador es un testigo. Y en ese tipo de teatro existen muchos directores extraordinarios, además de muchas

piezas muy hermosas. En el Teatro del Oprimido, sin embargo, lejos de ser testigo, el espectador es -o debe ejercitarse para llegar a ser-el protagonista de la acción dramática. Por tanto, en esta forma particular de teatro, la imagen del monje que ya nada puede





hacer para salvarse de nada sirve, y la escena no puede usarse como entrenamiento para la acción real, que es el propósito de todas las formas de Teatro del Oprimido. ¡Lo que no invalida la belleza de la escena del monje!

Para montar una buena escena de Teatro Foro con ese monje como tema, sería necesario mostrarlo en el momento en que, habiendo echado ya queroseno en su ropa y su cuerpo, conservase aún en sus manos la caja de cerillas, la cerilla a punto de encenderse. Sobre ese momento crucial, se puede hacer un excelente foro. Pero cuando ya arde el cuerpo, pasamos al dominio de la agresión, de la represión, de la fatalidad, de lo inevitable, y ya

nada más es posible.

Me acuerdo aún del libro de un médico judío que narraba las atrocidades nazis y la progresión de restricciones impuestas a los judíos: primero, se les obligaba a usar una estrella de David («¿Por qué no, si nos enorgullece?», decían); después, llegó la prohibición de ejercer la función de médicos, por ejemplo, o de abogados («¿Por qué no, si podemos igualmente ejercer otras funciones y, cediendo en eso, apaciguaremos a nuestros enemigos?»); más tarde, la obligación de vivir juntos en los mismos guetos («¿Por qué no?»); finalmente, el traslado a los campos de concentración y la muerte. Ese médico, que era judío, en momento alguno del libro disculpaba a los nazis, que fueron, está claro, los verdugos de su raza. Pero, como judío, se preguntaba a sí mismo: «Es verdad que en la cámara de gas ya nada podíamos hacer; pero ¿acaso no podríamos haber hecho algo antes?».

Ése es un buen tema para el Teatro Foro: ¿habría sido posible hacer algo antes? ¿Quién habría sido capaz de«hacerlo? ¿En qué condiciones? ¿Quién lo

hizo? ¿Por qué no lo hicieron todos? Si volviese a ocurrir, ¿qué se podría hacer?

Concluyo: el Teatro Foro es siempre posible cuando **existen**

alternativas. En caso contrario, se vuelve fatalista.

· < ·. , fc

*El estilo del modelo* · * " ·* .

En los primeros años del Teatro Foro, y cuando el problema central presentado por la pieza era concreto, el modelo tendía en general al realismo selectivo. Digo incluso que la mayoría de los espectáculos de Teatro Foro que he visto se realizó dentro de ese estilo. Después, como esa forma de teatro comenzó a practicarse en muchos países y en culturas muy diferentes, en los cinco continentes del mundo, aparecieron muchos otros estilos.

No importa el estilo: lo importante es que el Teatro Foro sea buen teatro, ante todo. Que la presentación del modelo sea, en sí, fuente de placer estético. Debe ser un espectáculo bueno y

hermoso, antes de que se inicie la parte del foro, es decir, la discusión dramática, teatral, del tema propuesto.

Creo que una de las formas de acercarse a la escenificación de un modelo es a través del Teatro Imagen. Más precisamente, a través de una secuencia de técnicas del Teatro Imagen que lleguen finalmente a la construcción del ritual que corporeiza el tema tratado. Puede ocurrir que el ritual en cuestión sea rico, teatral, estimulante: por ejemplo, el cumpleaños de la madre de alguien, el teatro en la fábrica, el aula, un tribunal, una asamblea, y muchos más. ¡Cuántos elementos teatrales pueden introducirse, con el fin de concretar, visualizar las relaciones entre los personajes! Hace falta que los espect-actores vean las opresiones y no sólo que se les informe de ellas: ¡eso es teatro!

Existen, sin embargo, otros rituales que son poco teatrales, poco estimulantes. Y el peligro de una escenificación pobre es

inducir a los espect-actores participantes solamente a hablar, discutir verbalmente las soluciones posibles, en vez de hacerlo teatralmente. Es lo que llamamos, peyorativamente, «radio foro».

En esos casos, creo, en lugar de intentar escenificar utilizando el ritual, debe hacerse el esfuerzo, a través de las técnicas de la imagen, de encontrar las imágenes, incluso simbólicas, surrealistas, que puedan corporeizar teatralmente el tema de manera enriquecedora. Doy un ejemplo: en el espectáculo realizado por los profesores de francés durante su congreso anual (Estrasburgo, 1979), dirigido por Richard Monod y Jean-Pierre Ryngaert, había una escena en la que el inspector iba a examinar a uno de los profesores. Ahora bien: el ritual de ese tipo de examen es teatralmente pobre: los dos sentados uno al lado del otro, a la misma mesa. ¿Qué hicieron los profesores? Mantuvieron el texto usual en tal tipo

de encuentros y, escénicamente, presentaron el ritual de la confesión al sacerdote: el profesor arrodillado ante el confesionario. Aquí no se trataba sólo de dar un golpe teatral, sino de revelar visualmente una de las características verdaderas de la inspección, que mucho tenía de confesión, de asemejar la relación profesor-inspector a la relación fiel-confesor, en la cual uno era el representante de Dios. Era el inspector-confesor quien podía absolver o condenar al profesor-fiel. Se usó el ritual extrapolado.

En el mismo espectáculo, otro ritual que se realiza comúnmente alrededor de la mesa, la evaluación de los alumnos, se hacía asimismo de forma simbólica, con todos los profesores y el director del colegio formando visualmente una pirámide, con el director en el vértice, el profesor de matemáticas (el más jerarquizado) un poco más abajo y, por debajo de tedos, los demás profesores que, a coro, repetían las notas y los comentarios del profesor de matemáticas. Se usó un ritual metafórico.

En el Séptimo Festival Internacional de Teatro

del Oprimido celebrado en el Centro Cultural del Banco de Brasil en julio de 1993, había doce países representados con sus espectáculos. Los indios de Calcuta, del *Jana Sanskriti,* presentaron dos piezas que parecían ballet, espectáculos *melódicos,* sensuales, delicados, sobre la vida de las mujeres en Bengala; los africanos del Atelier de Théâtre Burkinabé presentaron otras dos llenas de ritmos africanos y ropas coloridas: espectáculo abierto y directo, en una relación plenamente interactiva con el público desde el principio; los austríacos, una pieza que comenzaba con un vals y terminaba de manera dura y con interpretaciones violentas: era sobre el racismo en su país; los franceses, una pieza simbolista; los alemanes, una pieza expresionista sobre la burocracia; los puertorriqueños, caribeños al fin y al cabo, mostraron el Caribe, sus danzas, sus amores.

Cada país desarrolló su propio estilo de Teatro Foro, y, dentro de cada país, cada grupo.

Por tanto, el estilo es, en mi opinión, indiferente: se debe usar el que más convenga. Puede usarse el ritual de, por lo menos, tres formas: *a)* realista; *b)*

extrapolada; *c)* metafórica. Eso en cuanto a la escenificación. Y lo mismo diría en cuanto a la dramaturgia. Pero eso nos lleva a otro tema. ¿Puede un espectáculo de Teatro Foro ser, digamos, chejoviano? Vamos a verlo.

*¿Urgencia o no? ¿Simple o complejo?* ,¡■_,

Un día, cuando era profesor de la Sorbona, en París, una alum-na me propuso hacer una escena de Teatro Foro sobre un problema suyo. Dijo que estaba cansada de tanto foro sobre problemas demasiado concretos y urgentes: salarios, huelgas, mujeres





oprimidas, ritmo del trabajo en la fábrica, etc. Propuso su problema: era joven, vivía sola en un enorme apartamento, pues su padre y su madre habían formado, cada uno por su lado, una nueva pareja y se habían ido de casa. Ella quería, en

cierta forma, reconstruir su familia. Había invitado a algunos amigos a vivir con ella. Se trataba de una pareja y un chico y una chica más, que no formaban exactamente pareja. Pero sus compañeros no llenaban los papeles de padre y madre, que era lo que ella buscaba. Cuando quería que se quedasen, se iban; cuando quería quedarse sola, allí estaban ellos. Más aún: pensaba seriamente en casarse, en formar un hogar propio, pensaba sinceramente en la monogamia..., pero para ello tendría que perder su actual condición de polígama, que también la atraía... Quería cosas contradictorias, todo al mismo tiempo.

No hicimos ese foro, pues al mismo tiempo quería y no quería hacerlo...

Tiempo después, con otro grupo en la misma universidad, propuse intentarlo. Y lo intentamos. Debo decir que aprendí algo sobre los jóvenes parisienses de hoy. Pero confieso que a la imprecisión del modelo correspondió igual imprecisión del foro. El modelo no explicitaba claramente los problemas, las opresiones; el foro no fue más allá,, aunque estuviese teatral-mente

animado. Teatro Foro es, ante todo, una buena pregunta: aquí nadie sabía lo que estaba preguntando, y por tanto las respuestas resultaban más difíciles.

Cuando hay un problema claro, concreto y urgente, es natural que el debate se dirija a soluciones igualmente urgentes, concretas y claras. Un tema nebuloso provoca nebulosidad.

Puede ser, al contrario, que la imprecisión sea salo aparente, y que el foro sirva para analizar una situación, en vez de sintetizar soluciones posibles.

*¿Se debe llegar a una solución o no es necesario?*

Creo que mucho más importante que llegar a una buena solución es provocar un buen debate. En mi opinión, lo que conduce a la autoactivación de los espect-actores es el debate, no la solución que por casualidad pueda encontrarse.

Aunque se llegue a una solución, puede ser que sea buena para quien la ha propuesto, o para las condiciones en las que el debate se ha desarrollado, pero no necesariamente útil o

aplicable a todos los participantes del foro.

Es evidente que muchas veces aprendemos algún dato útil durante el debate foro. Me acuerdo, por ejemplo, de un espectáculo sobre el poder médico: un enfermo, víctima de un accidente automovilístico, era llevado al hospital y allí pasaba varias peripecias sin que pudiese siquiera ser informado de su estado de salud. Lo transportaban de habitación en habitación, de mesa de operación en mesa de operación, sometido a exámenes y análisis, obligado a ingerir medicamentos y soportar pinchazos de inyecciones: todo ello sin que le dijesen por qué ni para qué.

Todos los espect-actores en escena intentaron usar argumentos, forzar explicaciones, obtener informaciones. Hasta que entró una señora -no por casualidad enfermera- y pidió firmar una *décharge.* Informó de que en los hospitales franceses, por ley, el paciente, sea cual fuere su estado de salud, tiene derecho a abandonar el hospital después de firmar un documento en el que se responsabiliza de lo que le pueda suceder, descargando así la responsabilidad a los médicos y al hospital: es la

*décharge.*

Era información útil que ni nosotros ni los espect-actores conocíamos. Fue bueno saberlo y puede ser importante para el futuro. Aun antes de saberlo, sin embargo, todos los que participaban del foro desarrollaban su capacidad de iniciativa buscan-





do soluciones, argumentos, acciones que, eventualmente, podrían emprender en caso de que dicha eventualidad se presentase.

El debate, el conflicto de ideas, la dialéctica, la argumentación y la réplica, todo ello estimula, calienta, enriquece, prepara al espectador para actuar en la vida real. Por tanto, cuando el modelo no es urgente, es decir, cuando no se trata de salir del espectáculo y actuar directamente sobre la realidad, tampoco es necesario encontrar una

solución: lo necesario es buscarla.

Puede ocurrir, no obstante, que el foro se haga justamente con el propósito de buscar una solución para un acontecimiento que se producirá de cualquier manera, de inmediato. Digamos, por ejemplo, que se promueve un foro con el objetivo de entrenar a un equipo de habitantes de un mismo barrio, que irá en comisión al Ayuntamiento a protestar o a hacer alguna reivindicación. En ese caso, no se trata sólo de estimular la propia iniciativa, sino de trazar, concreta y minuciosamente, una estrategia y una táctica para una acción inminente. ¿Quién hablará? ¿De qué manera? ¿Qué argumentos usará? ¿Qué se puede esperar del adversario? En este caso, es absolutamente indispensable llegar no sólo a una solución genérica, sino desarrollar también todos los planes concretos de la acción que va a emprenderse, y decidir el papel de cada uno.

En el trabajo del Centro del Teatro del Oprimido de Río de Janeiro, es muy frecuente encontrar este tipo de foro urgente. Casos como los narrados con más detalles en mi libro *Teatro legislativa* en el

monte Chapéu Mangueira, un grupo quería que una sociedad filantrópica se encargase de mediar para la concesión de presupuestos municipales y, antes de buscarla* se ensayaron en foro los diferentes argumentos y acciones que propondría. En el grupo de homosexuales de Atobá, se ensayaron las diferen-

tes estrategias que se usarían en una entrevista donde el protagonista busca empleo y es discriminado a causa de su manera de vestir y su comportamiento. En el caso del Sindicato de Banca-ríos, se ensayaron algunas veces huelgas que se realizarían al día siguiente.

Ensayar una acción antes de practicarla: ésta es una de las mayores utilidades del Teatro Foro. Yo mismo ensayé mi propia visita al Ministerio de Cultura francés para pedir aumento de presupuesto para mi centro de allí, el Centro de Teatro del Oprimido de París. ¡Resultó! ; ᵛ v .^ .^- , ¡ .

*¿Debe representarse el modelo de la acción futura*

Pienso que, en el caso anterior, es útil representar el modelo de la acción futura, considerando que va a ser efectivamente vivido en el futuro inmediato. Tal representación puede funcionar como una especie de ensayo general del acto real. Ese modelo sería la escena tal como queremos verla en la vida real, y las acciones tal como las queremos practicar.

Creo también que, en un espectáculo teatral en foro, tal representación puede ayudar a reducir los resultados del propio foro. Se discute sobre muchas cosas y no todos los espect-actores las conservan en la memoria. Una presentación final puede servir de resumen.

Pero hay que tener siempre un poco de cuidado: puede ser que el modelo de la acción futura sea aceptable por la totalidad de los presentes, y en ese caso su representación servirá como nuevo y extremo estímulo para la acción real; pero puede ocurrir que no, y en ese caso existe siempre el riesgo de que tal

modelo se presente como evangelizador, preconizando acciones imposibles de llevarse a la práctica. Debe hacerse este reparo y evitarse ese peligro.

Puede ocurrir también que sólo queramos reflexionar sobre un problema cuya eclosión no es inminente: es bueno hablar de las opresiones que pueden llegar a ocurrir, aunque no estén programadas para el día siguiente.

*¿Modelo o antimodelo? ¿Error o duda?*

Tal vez el término *modelo* ya contenga la connotación de camino que seguir. En verdad, conviene reiterarlo, una pieza de Teatro Foro debe presentar siempre la duda y no la certeza; debe ser siempre un antimodelo, y no un modelo. Un antimodelo que se someta a discusión, no un modelo que seguir.

Otra palabra que puede inducir al espectador y, por tanto,
manipularlo (cuando lo que se desea es exactamente lo contra
rio) , es la palabra *error*. Si informamos al espectador de que el
protagonista de nuestro modelo ha cometido un error, eso signi
fica que ya hemos predeterminado que su acción es equivocada.
Yquien debería decirlo (si ése fuese el caso) es el propio especta
dor, no nosotros. Por tanto, para usar las palabras correctamen
te, debemos decir que, en el modelo, tenemos dudas sobre el
comportamiento del protagonista oprimido. ¡ , r . .-
,.

*La conducta del comodín o animador del foror* ; ¡r
rp

Comodín o animador es el nombre que damos al maestro de ceremonias del espectáculo foro. Durante la quincena del Teatro

en el Théâtre Présent (noviembre de 1979), pudimos estudiar por lo menos a media docena de comodines en acción. En el Festival de Río, una docena. En Toronto, 1997, ¡una docena y media! Cada uno tenía su personalidad propia y se comportaba frente al público según sus propias características. No obstante, pudimos observar y concluir que existen algunas reglas obligatorias:

1. El comodín debe evitar todo tipo de manipulación, de inducción del espectador. No debe sacar conclusiones que no sean evidentes. Debe cuestionar siempre sus propias conclusiones y enunciarlas en forma de pregunta, y no afirmativamente, de manera que los espect-actores tengan que responder sí o no, hemos dicho eso o no, en vez de enfrentarse con una interpretación personal del comodín.
2. El comodín no decide nada por cuenta propia. Enuncia las reglas del juego, pero, a partir de ahí, debe aceptar incluso que el público las modifique, si eso se considera conveniente para el análisis del tema en cuestión.

3. El comodín debe reenviar las dudas al público para que éste decida. ¿Vale o no vale? ¿Es cierto o equivocado? Especialmente en lo que se refiere a las intervenciones de los espect-actores, muchas veces alguien grita «Alto» cuando el espect-actor anterior aún no ha terminado su acción: el comodín debe hacer que esperen a que el primero termine de mostrar la acción que se ha propuesto, pero siendo sensible al deseo del público, que puede haber entendido ya la acción propuesta y prefiere seguir adelante.

Otro caso delicado que el comodín debe reenviar al público es el de saber si el espectador-protagonista está o no avanzando; si está derrotando fácilmente a los opresores, todos podrán sustituir a esos opresores, y sólo en ese caso. Pero quien decide, una





vez más, es el público. Los opresores sólo podrán

ser sustituidos cuando los actores que los interpretan no conozcan suficientemente las opresiones que ejercen y sus arsenales de opresión.

*d)* El comodín debe estar atento a todas las soluciones mágicas. Puede interrumpir una acción de un espectador-protagonista si entiende que tal acción es mágica -es decir, imposible: mágica, aquí, con el sentido de producto de la fantasía-, pero no debe decretar que es mágica, sino interrogar al público. Me acuerdo bien del día en que hicimos un espectáculo foro para el Sindicato de la Magistratura: en determinada escena, uno de los espect-actores (un juez) subió al escenario para desmontar el tribunal y destruir los sumarios de los acusados de flagrante delito. Yo, que actuaba como comodín, interrumpí la escena gritando «¡Alto: eso es mágico!». El público, sin embargo, formado integralmente por jueces y promotores fiscales, me desmintió de inmediato: no sólo no era mágico, sino, creían ellos, era la única solución; más aún, era lo que habían hecho ellos dos o tres semanas atrás, en condiciones análogas, en un tribunal de uno de los barrios de París. Para mí era mágico,

pero para ellos, que eran las personas realmente interesadas en el asunto, era real, era posible. Volví atrás inmediatamente y dejé que la escena continuase.

A veces las soluciones propuestas, al contrario de mágicas, son insuficientes. En esos casos, el comodín debe tratar de estimular a los espect-actores a encontrar soluciones más activas. La solución mágica es engañosa, pero la solución insuficiente es desmo-vilizadora.

Es importante notar que, cuando el público grita que tal solución no es mágica, que es posible, ese grito ya es*el resultado de la capacidad de iniciativa: el espectador ya está estimulado para la acción real.

*e)* La actitud física del comodín es de suma importancia. Algunos tienen la tendencia a diluirse en el público, sentándose al lado de los demás espect-actores: eso puede ser desmoviliza-dor. Otros, con el propio cuerpo revelan duda, indecisión y hasta timidez. Y todo lo que ocurre en el escenario, en la escena, es decir, todas las

imágenes producidas por el cuerpo del comodín y los actores, o por los objetos, son imágenes significativas, son significantes que tienen un significado. Si el comodín en escena está cansado o desorientado, su imagen cansada o desorientada se transmitirá a los espect-actores. Si, por el contrario, físicamente el comodín está atento, dinámico, también transmitirá ese dinamismo a los espect-actores. Pero atención: ¡ser dinámico no significa ser impositivo!

*¿Teatralidad o reflexión?*

Además de la conducta del comodín, existe la propia conducta del espectáculo como un todo. ¿Debe el espectáculo foro conducir a la teatralidad, es decir, debe constituirse en buen espectáculo teatral, aun después de la presentación del modelo, o debe, por el contrario, estimular la reflexión, el pensamiento, la argumentación y la acción?

Pienso que esto depende de los propósitos y de las condiciones en las que se realiza el espectáculo. Ytambién del número de participantes

y de muchas otras condiciones específicas, como el local, el tema, las características del público, etc.

Normalmente, en un teatro, es casi inevitable que la tendencia sea hacia la teatralidad. Conozco incluso un grupo que introdujo un elemento espectacular en el foro: un gong, como en el boxeo, que anuncia el final o el inicio de cada intervención.

402

403

Otro grupo limita el tiempo de intervención, obligando a todos a pensar rápidamente (para obtener así efectos teatrales de ritmo). En fin, creo que, en presencia de un gran número de espect-actores (en Oporto y en Estocolmo he hecho foros para mil espectadores, y en Sant'Arcangelo di Romagna, para tres mil), es casi inevitable el carácter teatral del espectáculo. Y también en esos casos aparecen con mayor frecuencia los espect-actores exhibicionistas, que tienden a llevar el

espectáculo a lo burlesco, al vodevil. Es necesario evitar tales excesos, aunque creo en el poder estimulante y activador del Teatro Foro, incluso en esos casos extremos...

Cuando, sin embargo, se trata de un pequeño público constituido por personas igualmente motivadas, la reflexión predomina, y la búsqueda puede ser más fructífera. Principalmente si la acción que se emprende posteriormente es obligatoria, es decir, si los espect-actores se están preparando realmente para una acción verdadera.

*La escenificación* ·, ;1 H; i : * ; ;:. ¡

Muchas veces, los grupos que practican el Teatro Foro son pobres, de pocos recursos económicos. En general, se ven escenografías constituidas por mesa y sillas, y nada más. Esta es una contingencia, no debe ser considerada una opción. El ideal es que la escenografía sea lo más elaborada posible, con todos los detalles que se consideren necesarios, con toda la complejidad que se juzgue importante. Lo mismo es válido para el vestuario. Es importante que los personajes sean

reconocidos por la ropa que visten y los objetos que utilizan. Muchas veces, la opresión está en la ropa, en las cosas: hace falta que las cosas y la ropa

estén presentes, que sean activas, claras, estimulantes. Cuanto mejor sea la presentación estética del espectáculo, mayor será el estímulo y mayor y más intensa la participación del público. ¡Es bonito ver a un espectador que entra en escena y se viste antes de comenzar a actuar! Él mismo se siente más protegido, más personaje (¡sin dejar de ser persona!). Un espectador vestido con la ropa del personaje es mucho más libre y creador.

Lo mismo vale para los demás elementos de una escenificación. Al fin y al cabo, el modelo es una pieza de teatro como tantas otras, con la única diferencia de que no puede ser evangélica, no puede ser portadora de mensaje, de la buena nueva, sino de la duda, de la inquietud que estimulará el pensamiento y la acción del público. Por ello, si fuese posible, conviene usar música; si fuese posible, baile, ¡báilese mucho! Si la escena puede ser colorida, ¿por qué hacerla en blanco y negro?

Es importante considerar también la marcación (la *mise en place)*. Cada movimiento de cada actor es significativo. El decorado y los actores presentan a cada momento imágenes dinámicas que poseen significados. El movimiento no puede ser arbitrario, sino que debe tener un contenido. La proximidad o el alejamiento entre dos personas es importante, pues traduce ideas, más allá de una cuestión de centímetros o metros.

En Río de Janeiro, se hizo un Teatro Foro sobre un personaje joven al que le gustaba la música y el baile. En escena, sin embargo, él no bailaba bien ni se oía una sola nota musical. La información de que le gustaban el baile y la música no se transmitía estéticamente a los espect-actores, sino verbalmente. Yeso no entraba como uno de los datos fundamentales del problema. Cuando se volvía a ensayar, el antimodelo introdujo la música *y* el movimiento, y los espect-actores, mucho más animados, participaron con mayor intensidad y frecuencia.

405

*La función del calentamiento*

En todos los espectáculos foro de los que he participado, hubo siempre un período de calentamiento. En general, el calentamiento de los espect-actores se da de dos maneras posibles.

1. Durante diez o quince minutos, el comodín da una rápida explicación sobre qué es el Teatro del Oprimido, cuenta casos ocurridos en espectáculos foro y también de Teatro Invisible, explica las reglas del juego que se va a desarrollar a continuación.
2. Luego propone unos ejercicios, comenzando por los más sencillos y menos conflictivos, los que producen menor resistencia. Por ejemplo, en Egipto, cuando se intentó hacer ejercicios en los que los participantes tenían que tocarse físicamente, hubo siempre una fuerte resistencia. No ocurrió lo mismo con los magistrados en París. Todo depende del país, la cultura, la región, el momento.

3. Después de los ejercicios, se pasa al Teatro Imagen: aquí, los espect-actores comienzan a trabajar estéticamente, a proponer imágenes ellos mismos.
4. Finalmente, el elenco presenta el modelo y, a partir de ahí, el foro.

He utilizado y he visto utilizar otro proceso, que me parece menos eficaz: comenzar directamente los ejercicios, con una explicación *aposteriori*. En esos casos, he observado que parte del público se siente manipulado y reacciona de forma negativa. Al contrario, cuando el comodín explica primero, siempre consi gue la aceptación de los espect-actores, su confianza y aquies cencia. ,

No digo que el calentamiento sea absolutamente indispensable. Creo que predispone al espectador a la acción, pero lo que más va a predisponerlo, en verdad, es el propio tema, así como la propia obra. El caso

de Het Trojaanse Paard, grupo belga de la ciudad de Amberes, es significativo: ese grupo ya ha hecho el mismo espectáculo sobre la condición de la mujer (líder en el trabajo, esclava en el hogar) en casi un centenar de ciudades de Bélgica y Holanda (el grupo habla flamenco, lengua próxima al holandés) y nunca hace calentamiento previo. Sus miembros sólo hablan y explican lo que va a ocurrir. Y el espectáculo es tan sugerente y estimulante que todos los espect-actores siempre quieren participar. ,

*La función del* ***actor*** **¡ . ..,**

El estilo Teatro Foro determina un estilo de interpretación diferente. En ciertos países de África, se considera buen cantante a quien es capaz de estimular al mayor número de espect-actores a cantar. Así debe ocurrir con el buen actor de Teatro Foro: en su interpretación, no debe existir el narcisismo que tantas veces se encuentra en el espectáculo cerrado. Por el contrario, en la presentación del modelo, debe expresar sobre todo la duda: cada gesto debe contener su negación; cada frase debe dejar presuponer la posibilidad de

decir lo contrario de lo que se dice, cada sí presupone el no, el quizá.

Durante la parte del foro propiamente dicho, el actor debe ser sumamente dialéctico. Cuando actúa con un espectador-protagonista, que intenta romper la opresión, debe ser honesto y mostrar que romperla no es tan fácil. Al actuar así, sin embargo, debe estimularlo a romperla. Es decir, al mismo tiempo que reacciona contra cada frase y cada acto del espectador, debe estimularlo a producir más actos y a pronunciar más frases. Im-





pidiéndole romper la opresión, debe crear el incentivo para que lo haga.

En caso de que el actor se revele demasiado duro, puede provocar el desinterés del espectador o, lo que es peor, el miedo. En caso de que se muestre demasiado blando y vulnerable, sin

argumentos ni acciones, puede inducirlo al error, a creer que resolver el problema que la pieza propone es más fácil de lo que es en realidad.

En Berlín, en la Hochschule der Kunst, se presentó un foro sobre un joven que intentaba convencer a la familia de que le diese la paga mensual sin obligarlo a padecer los rituales familiares de largas conversaciones y tertulias sobre la guerra y el pasado, junto a abuelos y parientes lejanos. Pero tan entusiasmados estaban los actores, que cada nuevo espectador que se aventuraba a entrar en el escenario era recibido con un alud de argumentos y hechos, lo que llevó enseguida al público a protestar al unísono, gritando «¡Alto todos: ¡eso es mágico!», pues no creía que familia alguna pudiese ser así, tan cerrilmente feroz.

Repito, el actor debe ser dialéctico, dar y recibir, dialogar, medirse, ser estimulante, creador. No debe tener miedo (lo que ocurre con frecuencia cuando se trata de actores profesionales) a perder su puesto en el escenario. El gran mago es aquel que sabe hacer la magia y también enseñar el truco.

Un gran jugador de fútbol no lo será menos si enseña a alguien a chutar indistintamente con ambos pies.

Enseñando, se aprende. La pedagogía es transitiva. ¡O no es
pedagogía!- ■·'■';■ .n · .··;>■>

*La escena repetida*

Una vez presentado el modelo e iniciada la discusión de foro, varios espect-actores, uno a uno, intentarán romper la misma opresión. Así, la misma escena será presentada muchas veces. Es importante que el espectáculo, aunque bastante reflexivo, no sea monótono. Por ello es aconsejable que, en todas las repeticiones, los actores se preocupen por acelerar un poco el ritmo; sólo así no mostrarán la misma manera más veces o más tiempo del necesario. La repetición excesiva puede hacer decrecer el interés, el estímulo y la creatividad del público.

*El macrocosmos y el microcosmos*

En un buen espectáculo de Teatro Foro, todos los

actores deben estar siempre muy vinculados y preparados para cualquier eventualidad.

Puede ocurrir que la solución deseada o propuesta por un espectador no pueda realizarse en el microcosmos del modelo. Para salir de esa situación de estancamiento, es necesario buscar más allá. ¿Qué hacer?

En Turín, una pareja joven buscaba un apartamento. El portero, encargado de alquilarlo, preguntaba por papeles, salarios, condiciones económicas, etc. Después llegaba un señor que quería alquilar el mismo apartamento para encuentros periódicos con su amante. Podía usar un hotel, pero prefería la comodidad del apartamento. Ante la solvencia económica ofrecida por el señor y no por la pareja joven, que realmente necesitaba la vivienda, el portero se decidía por el señor. ¿Cuál fue la solución? Los dos jóvenes entraron de forma violenta en el apartamento y lo

ocuparon. ¿Cuál fue la próxima acción del portero? Llamar a la policía.

En el modelo, sin embargo, no había ninguna escena con policías. El actor que hacía de portero marca un número de teléfono e inmediatamente un actor fuera de escena atiende: se transforma en el comisario. Los demás actores, con la ayuda de algunos espect-actores, improvisan inmediatamente la comisaría, los guardias, los presos, el notario. El comisario decide intervenir, detener a la pareja y llevarla a la comisaría. Allí el muchacho telefonea a su abogado. En el microcosmos del modelo, evidentemente, no había abogado. Pero eso no tenía importancia: otro actor atiende y se crea el decorado del despacho del abogado, con la ayuda de algunos espect-actores, cada uno de ellos representando sus papeles. El abogado telefonea a los padres del muchacho y de la chica, y más actores y más espect-actores improvisan dos casas, dos familias con padres, madres, hijos e hijas, tíos, abuelos y hasta vecinos. En pocos minutos, toda la sala está tomada por una escenografía gigante, con

la casi totalidad de los participantes interviniendo realmente.

Es decir, el modelo muestra sólo un microcosmos, que está
inserto en el macrocosmos de toda la sociedad, que acaba puesta
en entredicho. Toda la sociedad puede aparecer en una sesión
de Teatro Foro, sin que importen para ello las dimensiones del
modelo. .,.;¡ ,

***Cómo se sustituye al personaje sin transformarlo €ti***
***otro*** ,.' ■· ¡,-,-..

Puede ocurrir que un espectador sustituya a un actor y modifique de tal manera al personaje que la solución sea totalmen-

te mágica. El espectador debe respetar los datos del problema.

Si el espectador sustituye al actor y se comporta

exactamente como el personaje, tal cual era en el modelo, está claro que no va a modificar nada en la acción y en los acontecimientos. Es evidente, por tanto, que algo debe cambiar. Un individuo sustituye a otro individuo, un espectador sustituye a un personaje, un ser humano sustituye a otro ser humano. Algo se modifica. ¿Qué puede y qué no puede modificarse?

Primero: no pueden modificarse los datos sociales del problema presentado. No pueden modificarse los lazos de parentesco entre los personajes, la edad, el nivel económico, etc., que condicionan las acciones de cada uno. Si esos factores se modificasen, las soluciones de nada servirán, pues se aplican a casos diferentes del expuesto en el modelo.

Segundo: no puede modificarse la motivación del personaje. Ejemplo: en Norrköping, una joven esposa que trabajaba era obligada en el modelo a dejar el empleo y acompañar a su marido, que había encontrado trabajo en otra ciudad, a unos kilómetros de distancia. Su motivación importante, al actuar así, era conservar a su marido. ¡Entró la

primera espectadora y mandó al marido a la mierda! Evidentemente, modificó un dato esencial del problema. Si la mujer, en el modelo, detestase a su marido, su traslado a otra ciudad sería una solución, no un problema. Pero ella lo quería.

Lo que de hecho puede modificarse es la caracterización de la
motivación: cómo hacer lo que se debe hacer. El *cómo* es el pro
blema. .-; . -.,: ·;■'.!.':.-.:■..■·.■■.·■ * -:.■■■ ■′■:■■< ■■′: ■"■·■.■.■(.■'



**411**

*¿Cuál es la «buena» opresión?*

Muchas veces, en la preparación de un foro, el grupo discute cuáles son las buenas o las malas opresiones, cuáles las más importantes y cuáles las que no tienen importancia. En mi opinión, ¡todas las opresiones son igualmente importantes... para

quien las sufre!

Siempre existe alguien que sufre más que nosotros; por tanto, ése no es un argumento que deba impedirnos hablar de nuestras propias opresiones, incluso aunque parezcan menores si se las compara con las de los refugiados camboyanos en la frontera con Tailandia, víctimas indefensas de varias bandas armadas, de soldados y de contrabandistas. Nuestras opresiones son mínimas si se las compara con las de los intocables de la India, ¡parias de una sociedad paria! Pero para nosotros, cuando las sufrimos, nuestras opresiones alcanzan una dimensión considerable. ¡El Teatro del Oprimido sirve para librarnos de ellas!

Del mismo modo, creo que no se deben subordinar opresiones, haciendo que una dependa de la otra.

Es evidente que existen opresiones más crueles que otras; es evidente que existen opresiones que se abaten sobre un número mayor de personas y con mayor crueldad que otras. Pero creo que la lucha contra una opresión es inseparable de la

lucha contra todas las opresiones, por más secundarias que parezcan. La lucha por la liberación nacional de Argelia debería ser inseparable de la lucha por la liberación de las mujeres argelinas. No siéndolo, ¿qué Argelia se ha liberado? Sólo una parte. La lucha contra el nazismo debería ser inseparable de la lucha contra el prejuicio racial. No siéndolo, ¿qué nazismo ha sido derrotado? Sólo el alemán, pero no el racismo nazi, que ha seguido victorioso incluso en Estados Unidos.

Cuando todos los oprimidos dentro de un grupo oprimido se juntan, mayor es el poder del que disponen. Si las mujeres y los negros, en los ejemplos citados, se liberasen al mismo tiempo, la victoria sería más rápida.

Creo, por tanto, que no debemos jerarquizar padecimientos. Debemos sólo consultar a los espect-actores, y todas las opresiones servirán para la construcción de un modelo de Teatro Foro, si fuesen las opresiones reales, sentidas por los participantes que deseen realmente liberarse de ellas. , ¡, '; : ,

*¿Quiénpuede sustituir a quién? . .*

Para que una sesión de Teatro Foro sea realmente Teatro del Oprimido, es evidente que sólo los espect-actores víctimas del mismo tipo de opresión experimentado por el personaje (por identidad o por intensa analogía) podrán sustituir al protagonista-oprimido para intentar nuevos caminos o nuevas formas de liberación. Sólo así tiene sentido ese intento: el espectador (tan oprimido como el personaje) se estará ejercitando para la acción real en su vida real.

Si un espectador que no sufre la misma opresión trata de sustituir al protagonista oprimido, está claro que caeremos en el teatro ejemplar: una persona mostrando a otra lo que debe hacer: el viejo teatro evangelista, el teatro político de antaño.

Pero puede también ocurrir algo diferente y estimulante. Fue en Estocolmo, durante el Sóder Festival, donde un grupo presentó un modelo de foro sobre problemas de relaciones entre hombres y mujeres. Me acuerdo de que una joven dijo una

cosa que me fascinó:

-¡Tengo miedo a decirle a un hombre que me gusta!

412

413

-¿Por qué? ¿Tienes miedo de que él diga que tú no le gustas?

-No. Es mucho más complicado. Tengo miedo a que diga que también yo le gusto.

-Entonces ¿cuál es el problema?

-El problema es mucho más complicado: tengo miedo a que diga que yo también le gusto, pero que, en el fondo, eso no sea verdad, y que sólo lo diga porque no se atreve a decir lo contrario...

Como veis, el problema no era sencillo... En fin, como no suelo jerarquizar opresiones, acepté sin

vacilar que se hiciese un foro sobre ese tema. El espectáculo fue en medio de la calle, un viernes. (Para quien no conoce Suecia, informo de que los viernes la mitad de la población está ebria: ¡por la noche, después de las diez, el ochenta por ciento de las personas en la calle están borrachas!) Eso dio una excitación especial al espectáculo. Se hizo la primera escena, la segunda, y todo marchó bien. En la tercera, que presentaba un diálogo de la pareja exactamente sobre ese problema de la joven indecisa, cuando iniciamos el foro, un hombre en medio de la platea gritó «¡Alto!». Pensamos que quería sustituir al muchacho, pero se sentó en el lugar de la chica para mostrar cómo pensaba que debían comportarse las chicas en una situación como ésa. Intenté impedirlo -yo hacía de comodín en ese espectáculo-, pero, como siempre, consulté al público. Los espect-actores, unánimemente, exigieron que los dejase continuar. El hombre, contento, comenzó a dar lecciones de comportamiento a las mujeres. Ellas escuchaban y se preparaban para la réplica. Cuando él, creyéndose victorioso, quiso retirarse de la escena, varias espectadoras, una tras otra, diciendo «¡Alto!», entraron en escena... ¡para sustituir al

mmchacho!

Es decir: en escena, un hombre mostraba a las mujeres cómo creía que debían comportarse, mientras que las mujeres, en

escena, asumiendo el papel del hombre, mostraban cómo se comportaban los hombres. El resultado fue fantástico, pues los hombres y las mujeres, cada uno asumiendo el papel del adversario, mostraban teatral y estéticamente (y no sólo verbalmente) lo que pensaban unos de otros, intentaban corregirse, manifestando lo que los oprimía en el comportamiento del interlocutor. Y, dicho sea de paso, las interpretaciones eran sentidas, verdaderas aunque exageradas, pero en ningún momento caricaturescas.

*Cómo ensayar un modelo*

Un modelo, como cualquier pieza de teatro, puede ensayarse de muchísimas formas diferentes. Sugiero, no obstante, el método que me parece que da siempre mejores resultados y que puede también usarse en forma de improvisación para su

propia construcción dramatúrgica.

Se trata de proceder a ensayos analíticos de motivación, ensayos analíticos de estilo y finalmente al ensayo sintético.

Una vez establecido el embrión de la obra (o la obra entera desarrollada), los actores deben ensayar analíticamente varias veces el mismo texto. Así, en un primer ensayo deben analizar, es decir, individualizar las motivaciones.

El ensayo de la motivación aislada ayudará al actor a: primero, descubrir cada motivación que puede estar encubierta en el texto, llevarla a la superficie, a la conciencia; segundo, en caso de que se trate de un embrión de pieza ya desarrollada, crear palabras y actos que pasarán a incorporarse al texto definitivo, además de prepararse para enfrentar las futuras intervenciones de los espect-actores.

Cada vez que un actor descubra o sospeche que existe en su

personaje, o en una escena, determinada emoción o motivación que no llega a aflorar con claridad, se debe proceder al ensayo analítico de esa emoción o motivación. Por ejemplo, la escena debe interpretarse con total desinterés, ansiedad, ironía, con duda, miedo, arrojo, con todo lo que pueda ayudar al actor a construir poco a poco, a través del análisis y la concentración en una sola emoción o motivación, su personaje y las escenas en las cuales interviene.

También se debe ensayar varias veces con pausa artificial (cada actor espera unos segundos antes de decir su texto, intentando llenar esa pausa con pensamientos relativos a los conflictos en los cuales esté envuelto), o pausa de pensamiento contrario (durante la cual el actor piensa lo opuesto de lo que va a decir o hacer), o incluso hacer ensayos mudos (en los que el texto es pensado y sentido, pero no emitido).

Tales ensayos ayudan a desarrollar las motivaciones. Lo mismo debe hacerse con referencia al estilo: se debe ensayar el texto como si fuese todo lo que podría ser: *western,* comedia, tragedia, circo, ópera, cine mudo, película de terror, etc. A cada repetición, el actor dirá siempre el mismo texto preestablecido, cada vez de una forma diferente, o podrá agregar nuevos diálogos y nuevas acciones, si el elenco parte de un esbozo, para llegar al texto definitivo.

Esos ensayos sirven para que cada actor disponga de todas las emociones puras, como el pintor tiene los colores puros antes de mezclarlos, o el músico los instrumentos y las notas musicales. Yeso se hará en el ensayo sintético, en el que todos los textos, todas las acciones y todas las nuevas formas de decir y hacer lo que debe hacerse y decirse en escena serán incorperados finalmente.

Cuando eso ocurre, lo que debe evitarse, en mi opinión, es el

no oprimido (quien muchas veces es exactamente el opresor, como en el caso citado) que pretende

dar lecciones, indicar los caminos.

Lo que ese episodio también me enseñó fue que el Teatro Foro tiene sus reglas, que deben ser respetadas. Pero si el público, en determinado momento y por determinada razón, decide modificar las reglas, que lo haga. Lo que no puede modificarse en absoluto en el Teatro del Oprimido son sus dos principios fundamentales: el espectador debe protagonizar la acción dramática y prepararse para protagonizar su propia vida. Eso es lo esencial.

*¿Se puede permanecer* ***como «espectador» en una***
*sesión de Teatro Foro?* . , -¡ . ?^ , . -..-·- ¿

¡No! Aunque no me guste dar respuestas rotundas, en este caso respondo alegremente: ¡no! En una sesión de Teatro Foro, nadie puede permanecer como espectador en el mal sentido de esta palabra. Por más que así lo quiera. Por más que se aparte y se quede sólo mirando, desde lejos. En el Teatro Foro, todos los espect-actores saben que pueden parar el espectáculo en el momento que lo

deseen. Que pueden gritar «¡Alto!» y, de manera democrática, dar su opinión teatralmente en escena. Por tanto, si eligen no decir nada, esa elección ya es una participación. Para no decir nada, el espectador tiene que decidirse a no decir nada: eso ya es una acción.

Pero, en general, lo que ocurre es que todas las personas que tienen algo que decir acaban diciéndolo, entrando en escena, sobre todo cuando ya están activadas para tomar iniciativas, deseosas de probar sus opiniones, tesis, tendencias,





voluntades: y la prueba es la escena. Cuanto más intenso sea el deseo de acción, más rápidamente entran en escena los espect-actores.

Cuento un caso que sucedió en Perusa, ciudad italiana de la Umbría. Fue el primer caso de

participación vertical. Lo explico mejor: durante tres días, trabajé con un grupo de mujeres llamado Le Passere. Por la tarde, preparábamos pequeñas escenas casi sin texto, con base mímica, y, por la noche, representábamos en Teatro Foro en las plazas medievales de la ciudad. Plazas pequeñas, acogedoras, con casas a su alrededor, de tres o más pisos, llenas de ventanas que daban directamente al exterior. Una de esas noches, vi que todas las ventanas estaban llenas de gente, especialmente mujeres que querían ver el espectáculo desde su propia casa. Les pedí a gritos a todas que bajasen, pues quería facilitar la participación de esas espectadoras, acomodadas en sus balcones. Muchas respondieron a la convocatoria y bajaron. Muchas me ignoraron y, cuando yo les hablaba, fingían no escucharme o no entenderme. Insistí, pero acabé desistiendo: allí se quedaron, en la comodidad de sus sillones.

Comenzamos el espectáculo, como siempre, por los ejercicios. Las mujeres que estaban arriba (la mayoría de edad avanzada) se reían con ganas.

Después hicimos juegos de animales, imágenes

sobre la familia y el ritual de la vuelta a casa. Fue entonces cuando las mujeres comenzaron a inquietarse: lo que los hombres mostraban abajo, en la plaza, no era verdad, no era lo que hacían en sus casas. Sus esposas, en los balcones, mostraban cada vez más su indignación, pues cada marido que entraba en escena se mostraba maravilloso, ejemplar: preparaba la comida, cuidaba a los nifios, los gatos y los perros, ponía la mesa... Ellas no lo soportaron y comenzaron a gritar desde arriba:

-*Mascalzone!* ¡Todo eso es mentira! En casa no eres así, nunca has entrado en la cocina en toda tu vida. Gandul.

Dada la generosidad de vocabulario y gestos de los italianos, en pocos instantes toda la plaza estaba inflamada, con griterío horizontal (entre los participantes del público de abajo, que estaban en la calle) y vertical (que incluía a las espectadoras totalmente integradas en la acción, aunque siguiesen en sus ventanas) . Agresiones y reprimendas volaban en todas las direcciones. Hasta que, avergonzados, los maridos que

presentaban imágenes falsas y bellas de sí mismos abandonaron la escena...

*¿Puede un foro cambiar de tema?*

Ocurrió en Río de Janeiro. El tema era sencillo: un ascensor había caído en Copacabana, en uno de los muchos edificios construidos deprisa, sin respetar las mínimas normas arquitectónicas requeridas, prueba de la especulación para obtener mayores beneficios. Los habitantes víctimas del accidente querían demandar a la empresa constructora. Se organizó una asamblea. Y la asamblea era el foro.

Durante el debate, sin embargo, la violencia de todos los participantes era tan grande, su ansiedad tan extraordinaria, que no se podía llegar a un acuerdo sobre los métodos para demandar a la empresa constructora, ni siquiera sobre los que debían seguirse para que todos pudiesen hablar y exponer sus opiniones.

El foro acabó haciéndose sobre el tema: ¿cómo organizar un

418

419

*¿Cuándo termina una sesión de Teatro del Oprimido?*

No debe terminar nunca. Como el objetivo del Teatro del Oprimido no es terminar un ciclo, provocar una catarsis, cerrar un proceso, sino, por el contrario, promover la iniciativa individual, comenzar un proceso, estimular la creatividad transformadora de los espect-actores, convertidos en protagonistas, le cabe, justamente por eso, iniciar transformaciones que no deben determinarse en el ámbito del fenómeno estético, sino trasladarse a la vida real.

Teóricamente, esto es lo que debe ocurrir y ha ocurrido en la práctica.

Veamos el ejemplo del Teatro Foro. El oprimido

crea un modelo que está constituido por imágenes de su vida real, es decir, una realidad opresiva es mostrada en imágenes. Esas imágenes poseen dos características esenciales: ser imágenes de algo real y ser ellas mismas reales. Al ser producidas, comienzan a existir. Vemos así que, a partir de la creación del modelo, podemos observar la existencia de una opresión que es real, y de imágenes reales de esa opresión. Como si existiesen dos mundos: el mundo de la realidad en la que se ha inspirado el oprimido para crear el mundo de las imágenes, y ese mundo de las imágenes.

Simplificando: si hago una fotografía de María, ésta es una persona real, pero la fotografía, que es su imagen, también es real. Si hago un dibujo de María, o una escultura, o si, inspirado en ella, escribo un poema o una novela, creo imágenes de María, imágenes reales, como María.

Veamos ahora: el oprimido que ha creado el modelo (conjunto dinámico de imágenes) y todos los oprimidos que con él se identifican (por identidad absoluta o por intensa analogía) son

personas privilegiadas en esta nueva forma de teatro; personas

que participan simultáneamente de esos dos mundos, el mundo de la realidad y el mundo de las imágenes hechas realidad.

Las personas que no se identifican con los oprimidos que han originado las imágenes pueden también gozarlas, disfrutarlas, pero a distancia, y no podrán extrapolar nunca en la vida real las experiencias tenidas en la vida imaginaria. Los oprimidos, ellos sí, podrán ejercitarse, entrenarse en acciones, realizar actos en la vida imaginaria de una sesión de foro; luego, impulsados a tomar iniciativas, extrapolarán inevitablemente esa nueva energía en su vida real, ya que participan de esos dos mundos.

Es necesario observar e insistir sobre un punto fundamental: el oprimido ejerce como sujeto en los dos mundos. En el combate contra las opresiones que existen en el mundo imaginario, él se ejercita y se fortalece para el combate posterior que trabará contra sus opresiones reales, y no sólo

contra las imágenes reales de esas opresiones.

Por ello hace falta que el espectador se transforme en protagonista en el combate estético que prepara el combate real. Por ello hace falta la actitud *mayéutica* del comodín, que debe estimular a los espect-actores a desarrollar sus propias ideas, a producir sus propias estrategias y a contar con sus propias fuerzas en la tarea de liberarse de sus propias opresiones.

En verdad, una sesión de Teatro del Oprimido no debe terminar nunca, porque todo lo que en ella ocurre debe ser extrapolado en la propia vida. El Teatro del Oprimido está en el límite entre la ficción y la realidad: es preciso traspasar ese límite. Ysi el espectáculo comienza en la ficción, el objetivo es integrarse en la realidad, en la vida.

Ahora, en 1998, cuando tantas certezas se han transformado en dudas, cuando tantos sueños se han marchitado, expuestos a la luz del sol, y tantas esperanzas se han transformado en decep-

ciones, ahora que estamos viviendo en un tiempo de tanta perplejidad, lleno de dudas e incertidumbres, ahora, más que nunca, creo que es el tiempo de un teatro que, en la peor de las hipótesis, hará las preguntas justas en el momento justo, aunque no tenga las respuestas.

Seamos democráticos y pidamos a nuestro público que nos cuente sus deseos, que nos muestre sus alternativas. Esperemos que un día -por favor, en un futuro no muy lejano- seamos capaces de convencer o forzar a nuestros gobernantes, nuestros líderes, a hacer lo mismo: preguntar a su público -¡nosotros, el pueblo!-

qué deben hacer para convertir este mundo en un lugar donde sea posible vivir y ser feliz -¡claro que ha de ser posible!-, en vez de ser solamente un gran mercado donde vendemos nuestros bienes y nuestras almas.

Vamos a desear.

¡Vamos a trabajar para lograrlo!