

CURSO INICIAL
"NUEVOS HORIZONTES"

para preparar

INSTRUCTORES TEATRALES

ANEXO III

- *Charlas*
Materia

Liber Forti.



Derechos Reservados
D. L.: 2 – 1417 – 99
Cochabamba - Bolivia 1999

Sesión 2a.

1a. MOVIMIENTO ESCENICO

Tema: Definición. Ubicación. Desplazamientos.
Seis orientadores direccionales. Zonas de
atención.

Definición. Movimiento Escénico es el conjunto de ubicaciones y desplazamientos físicos de los actores en un espacio determinado, con el propósito de ayudar al público a percibir la acción de una obra teatral.

En una representación teatral el M.E. es el más poderoso medio de expresión... El papel del M.E. es más importante que el de los otros elementos teatrales, pues la atención del público es atraída visual y poderosamente por el movimiento. Por ello el M.E. es una especie de lenguaje universal.

El teatro "teatral" es más óptico que acústico, se ve más que se oye.

El M.E. es la dramatización mímica, pantomímica, de los sentimientos y emociones, de los pensamientos e ideas, y de las acciones del personaje, y de las actitudes y reacciones para con los otros. De todo esto, y como resultado de ello, vienen después las palabras.

Ahora bien, el M.E. de nuestro teatro está subordinado a los requerimientos de la forma artística, por lo que los actores en el escenario deben constituir composiciones que comuniquen, es verdad, las ideas dramáticas, pero con fuerza y dando placer estético al público, pues ustedes mismos cuando estuvieron en determinado momento de público, habrán observado que el escenario es como un cuadro, volcado, es decir un espacio plástico.

Porque en verdad el escenario es ese cuadro, ese espacio plástico donde se plasman por medio de los actores, distribuciones del espacio, que basadas en el equilibrio tengan y produzcan sensaciones de armonía y ritmo. Todo eso lo veremos más adelante con algún detalle.

Veamos ahora los tres factores señalados en la definición.

- a) desplazamientos físicos,
- b) espacio determinado,
- c) acción de la obra.

Los desplazamientos son el primer elemento de la técnica estimuladora y expresiva del actor.

Comienzan con la ubicación de los personajes que al situar a los actores en especiales lugares del escenario, expresarán al público los elementos fundamentales de las relaciones iniciales de la trama. Esa colocación inicial debe estar basada en una idea que exprese lo que son los personajes, el uno para el otro.

Por ejemplo, ¿por favor los personajes de una escena de familia?

Aquí el hijo y la hija... Allá, la madre y el padre... Gracias...

¿qué sienten o entienden ustedes?... ¿Cuál y entre quienes es el conflicto?

(Explican su opinión).

Variante: Aquí el padre... Allá los tres, madre y dos hijos... ¿Entre quienes el conflicto?

el punto de vista de la expresión dramática.

Para combinar pues las dos necesidades (artística y dramática) creemos que es válida la convención por la cual se señala en el escenario unas zonas más adecuadas que otras, para expresar las intensidades emocionales dramáticas que presente la obra, y hacer lo acorde con los valores artísticos.

Se señala en casi todas las escuelas de teatro, dos áreas fundamentales: el bajo escenario y el alto escenario.

El área de adelante y el área de atrás.

Es decir que resulta más importante el personaje o la acción en el momento determinado, que se encuentra en el bajo, delante, escenario, que atrás. Eso es comprensible, ¿no?, porque aparentemente se lo ve al actor y la acción, mejor cuando ésta se desarrolla adelante que atrás.

Pero nosotros apurándonos, ya que estamos con el tema, a darles elementos para la dirección escénica, que es la que tendrá que componer o trazar el M.E. de los actores, les contaremos que trabajamos inicialmente, como otros teatreros, con el siguiente cuadrado de áreas y zonas de atención. (Es en este punto si se dispusiese de dos focos, mejor si rojos, de hacerles la prueba de dónde ven más duración o intensidad).



Y en ellas señalamos tres grandes áreas: Centro, derecha e izquierda del actor, y dos planos: primero y segundo (bajo y alto escenario). Lo que hace una división de todo el escenario de seis zonas de atención, cuyo grado de importancia relativa está señalado por el número convencional, con que designamos cada uno.

Es decir que, por ejemplo, y que me ayuden otra vez los personajes de Escenas de Familia... si ubicamos al padre y la madre juntos en

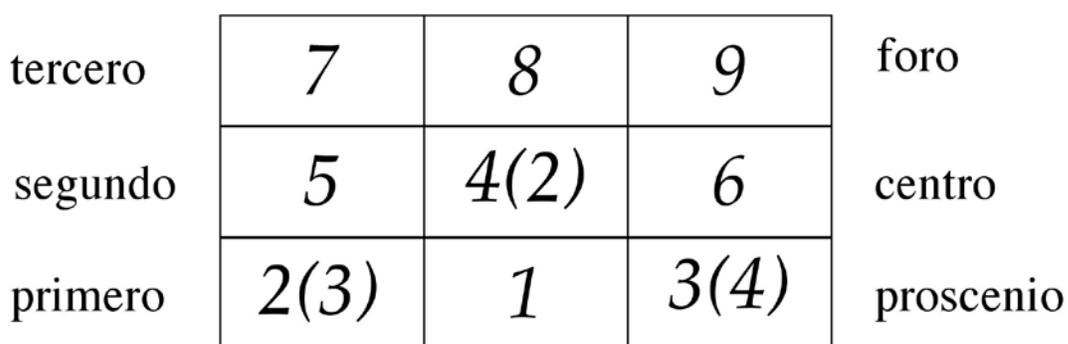


quiénes son para el público más "importantes"? Claro que sí, el padre y la madre, lo que ya va indicando, si así lo disponemos, que el público simpatice más con ellos que con los hijos...

(Pedir a los INSTRUCTORES que dispongan a los actores en los lugares que crean conveniente, de las seis zonas de atención, para que resulte más importante cada uno de los personajes, alternativamente, y en las distintas variantes, pero no exclusivamente como el primer ejemplo).

Luego de transcurridos los pasos iniciales explicativos con sólo seis zonas de atención

Planos :



Areas : derecha centro izquierda

para facilitar la diferenciación de planos y áreas, utilizamos en la práctica una división del escenario en nueve zonas de atención, más funcional para el trazado del movimiento escénico.

Nos falta el tercer elemento de la definición del M.E.: Acción de la obra. Hay que transformar en términos de acción con actores, en ese espacio plástico que es el escenario, el drama formulado por el texto, por la obra de un autor, un miembro del grupo o elaboración colectiva del grupo.

Para ello la puesta en escena dramática hay que entenderla en su parte fundamental, como el diseño, el trazado del movimiento escénico, conjunto de las ubicaciones y los desplazamientos de los actores; lo que es la acción dramática, complementada por la ubicación de los elementos de la escena.

La dirección escénica, al establecer las zonas de atención del escenario donde se jugarán las acciones, las ubicaciones de unos con respecto de otros, los desplazamientos de los actores, las entradas y salidas; tendrá en cuenta no sólo lo apuntado del escenario, plástica y dramáticamente, sino, como lo veremos más adelante, todos los valores de unidad, contraste, armonía, equilibrio, ritmo y gradación.

Ese trazado del M.E. para expresar la acción de la obra, tercer y último elemento de la definición de nuestra materia, movimiento escénico, por lo general lo hará el director escénico que será cada uno de ustedes en su grupo, en la comunidad sobre la base del libreto de la obra, como lo veremos y explicaremos más adelante, que será una copia del libreto como los de Tv., que tienen a la izquierda el espacio vacío, para que se hagan las marcas del M.E. y a la derecha, el texto de dicho libreto.

Terminamos la charla repitiendo que el movimiento escénico es en la representación escénica, la parte más importante para la percepción por el público de una obra teatral y por tanto la que el INSTRUCTOR de ahora, director escénico de mañana, tendrá que resolver con sentido sensible, al planear el desplazamiento de los personajes y la situación de cada uno de ellos, en las escenas que compondrán la obra.

Sesión 2a.

1a. EXPRESION CORPORAL

Tema: Definición. Presencia del cuerpo. Partes fundamentales del cuerpo. Funciones expresivas de las mismas.
Primer ejercicio respiratorio: Diafragmático abdominal.

Definición. Expresión Corporal es el conjunto de movimientos, gestos y actitudes que puede desarrollar el cuerpo humano y a través de los cuales el actor demuestra y expresa todo lo que se supone sucede en el sentimiento, emociones, pensamientos y voluntad del personaje de una obra teatral.

Un cuerpo tiene, por la simple fuerza de su presencia física y por su acción, poder bastante para alterar profundamente la naturaleza de las cosas, más de lo que consiguiera cualquier especulación de la mente.

Los movimientos, gestos y actitudes que puede desarrollar el cuerpo, ustedes ya han puesto en marcha los mecanismos que les permiten observar la cantidad de ellos y poco a poco, irán reparando en la calidad de los mismos. A medida que avancemos, notarán también la capacidad que tienen esos movimientos, gestos y actitudes para plasmar formas (eso es lo plástico), de acuerdo a normas artísticas.

Y todo ello destinado, segunda parte de la definición, a que sea por medio del cuerpo que todos los sentimientos, pensamientos y decisiones de los personajes, pueden llegar al público. Por eso hay que buscar una correspondencia entre la actuación física del actor y las emociones que expresa.

Las reacciones del personaje deben manifestar en su cuerpo, en su actitudes, gestos y movimientos, antes de dar expresión verbal a sus pensamientos.

Aprender a hablar primero con el cuerpo y luego con la voz. La actividad del cuerpo viene primero y luego la expresión vocal. Primero se golpea una mesa y luego se grita.

Eso nosotros lo sintetizamos diciendo que primero es la acción luego el verbo. Y deducimos de ello, como lo veremos después, una regla para la actuación: el gesto, la acción, precede a la palabra. Ejemplos.

Seguimos con la charla. Para lograr con el cuerpo humano toda esa capacidad de expresión dramática y artística, es necesario comprender y controlar, al menos básicamente, la función expresiva de cada parte fundamental de este organismo, el maravilloso cuerpo humano, porque sin él... ¿qué?

De modo que veamos cuáles son las partes fundamentales del cuerpo:

TORSO: Es la parte central del cuerpo, más importante en el juego escénico. Allí están los órganos vitales (estómago, corazón, intestinos, etc.), íntimamente asociados con las emociones y por tanto, con los impulsos del cuerpo a moverse. Además están en él los músculos básicos para la acción... los de las caderas, cintura, espalda, hombros y del cuello.

Ya hemos visto en M.E. que los movimientos más expresivos del cuerpo son los relacionados con un impulso negativo o positivo, es decir con las apetencias (acercamientos) o las aversiones (alejamientos) que inspiran las personas o los objetos.

Si bien, esos dos tipos de reacciones básicas, se expresan ante todo en una inclinación

hacia adelante o hacia atrás o un giro del TORSO. El niño lo expresa claramente.

Es de notar que la "educación" de la sociedad actual, tiende a inhibir esa tendencia de las reacciones básicas del torso, y los impulsos que representan reacciones negativas y positivas, se manifiestan solo por intermedio de agentes secundarios: piernas, brazos, cabeza por lo que las juntas de la columna vertebral están endurecidas.

La columna vertebral es el centro de la expresión. El impulso motor empieza en los ijares, situados entre las costillas y los huesos de la pelvis, dominio de los músculos abdominales.

La cintura es la "coyuntura maestra", bisagra central del cuerpo humano. Sabemos que el cuerpo está formado anatómicamente por dos elementos: el andamiaje óseo, que no es rígido sino articulado, y músculos, que se sostienen en ese andamiaje y lo mueven por tirones y aflojamientos.

De la estructura ósea la parte de mayor interés es la columna vertebral, serie de huesos pequeños, unidos por cartílagos y mantenido vertical por los músculos. La columna vertebral es una especie de centro coordinador de todos los movimientos, más amplios y expresivos, "Un actor interpreta con su columna vertebral", decía David Velasco, famoso actor del teatro norteamericano.

- Pasamos ahora a *las piernas*. Por medio de los "pasos" se amplían y acentúan las manifestaciones originariamente observadas en el torso, positivas o negativas, de establecer o interrumpir contacto con los personajes y objetos.

Las inserciones de los músculos que mueven las piernas, están en la base del tronco. La forma de movimiento de las extremidades muestra el estado de ánimo que condiciona o caracteriza a los mencionados impulsos negativos o positivos, pues las piernas tienen carácter expresivo en su condición de agentes de locomoción del cuerpo.

- Bajamos los pies. La acción de los pies indica con más claridad que cualquier otra parte del cuerpo (a excepción de la cara) la felicidad, la indecisión, la timidez, la decisión, el orgullo o la alegría del ser humano. La manera de caminar de una persona revela su carácter, su edad, su condición física y emocional.
- Subamos ahora a los brazos. Junto con el torso y las piernas, expresan primeramente el impulso humano a establecer o interrumpir el contacto con una persona u objeto. La actitud y la forma en que los brazos establecen o interrumpen el contacto indica los diversos estados de ánimo. Un ademán que parte del codo dá la impresión de sentimentalismo; el hombro, de gravedad y de la cintura, apasionado. Cuando el torso se inclina hacia adelante y se avanzan las piernas, los brazos se tienden para tocar, atraer la persona y objeto. Cuando el torso se retire, la piernas se apartan, los brazos se niegan al contacto.
- Ahora *las manos*. Ellas asienten, hacen, obran. Indican o transmiten emociones y pensamientos. Sugieren la creación de espacios. Traducen las actitudes, sentimientos y emociones profundas. Ejemplo, la manera con que una mujer pone las manos sobre la cabeza de un hombre, puede ser más significativa de los personajes y la situación, que varias páginas de diálogo. (Material para improvisación).
- Ya que estamos en *la cabeza*. Ella es expresiva en su totalidad y en el resto por sí misma. La cabeza, noble parte del organismo, centro de la capacitación intelectual del ser humano, asume para el espectador la atracción máxima del espectáculo corporal inicialmente.

La cabeza es expresiva por su relación con el torso; siguiendo el impulso de éste, se

acerca o aleja en la misma dirección acentuadamente.

El hombre revela la actitud que tiene ante sí mismo por la forma en que sostiene la cabeza. Cuando ésta se mantiene erecta es evidente que la persona se respeta a sí misma; cuando está agobiada, desaparece el orgullo. Pero esos sentimientos provienen del torso. Una cabeza gacha no significa mucho si el torso no está agobiado, siendo el reverso, también cierto.

Cuando un hombre comienza animarse, luego de estar abrumado, primero, el mayor aire entra en los pulmones, los músculos de la cintura se ponen tensos, el pecho se expande y recién se erguirá la cabeza.

- Y terminamos con *la cara*. Es el centro culminante y el foco de la expresión física y mental. Es el centro de recepción más importante del hombre: Los sentidos. La boca el órgano que habla, es en forma prominente, el miembro activo de la familia de los rasgos de expresión. Después de observar la postura y la acción de un cuerpo en su conjunto, uno mira el rostro para definir esta impresión. La mirada del público, buscará, ineludiblemente, los ojos, la mirada del rostro del actor...

EJERCICIOS RESPIRATORIOS

Primero: DIAFRAGMATICO ABDOMINAL.

Las primeras prácticas tendidos en el suelo, de espalda. Todo el cuerpo suelto, sin rigideces, sin tensión, sin gasto de energía.

Cuando digamos UNO cerrarán la boca, inspirarán por la nariz lenta y silenciosamente y al mismo tiempo proyectarán el abdomen hacia arriba, adelante, hasta donde se pueda, acompañando de la contracción hacia abajo, del diafragma.

Diremos DOS y retendrán el aire cuatro segundos.

Luego diremos TRES, y espirarán contrayendo el abdomen que retraerá el diafragma, soplando con fuerza en la posición labial del silbido, algo ruidoso.

Diremos CUATRO, y será la pausa sin inspirar ni espirar.

Para controlar, colocar una mano sobre la "boca del estómago" y otra sobre el esternón. Tórax, hombros y cuello en reposo y descontracción muscular.

Es importante que para la buena ejecución de este ejercicio: Respiración Diafragmático abdominal, tengamos en cuenta lo siguiente:

Para la espiración, tercer tiempo, contraer el abdomen, usando sus músculos, hasta hundir y retraer su pared delantera lo más posible, así las vísceras abdominales empujan hacia arriba el diafragma que recupera su "altura anatómica". Para el soplido en este tercer tiempo, los labios se juntarán, dientes separados, como para el silbido, la lengua lo más baja posible, soplar de modo que la presión del aire empuje las mejillas, hinchándolas, con lo que se practica el ahuecamiento de la cavidad bucal, lo que, como veremos más adelante nos servirá para tener buena voz. Hay que soplar como para apagar una vela a 60 cm.. de distancia. La oposición que ofrecen los labios fruncidos, debe vencerla la contracción fuerte y mantenida de los músculos de la pared abdominal, que así se fortalecen y habitúan a empujar. Si no se sopla con fuerza, el ejercicio no sirve.

Sesión 3a.

2a. MOVIMIENTO ESCENICO.

Tema: La visualidad. 3/4. Diagonal. Seis razones para movimientos.

Hemos hecho notar la importancia que tienen los tres factores: *desplazamientos, espacio determinado y acción de la obra* para conformar el más importante de los elementos teatrales que es el movimiento escénico.

Hemos señalado la interdependencia de los tres factores. Ahora nos referiremos con más detalle a los desplazamientos. Hemos visto que el M.E. es la acción física, desplazamientos y actitudes que los actores realizan para caracterizar sus papeles y proyectar la acción dramática de la obra.

Cada movimiento debe sugerir, señalar o aclarar la naturaleza de las relaciones e interrelaciones entre los personajes, y al mismo tiempo informar al público sobre los pensamientos, sentimientos e impulsos de los personajes.

Ya vimos los orientadores direccionales de los desplazamientos. Ahora veremos por qué les será más útil como actores y como directores escénicos, las razones que hay para efectuar movimientos en el escenario.

- 1º. Necesidad práctica. Por ejemplo en la improvisación del SILLON, el que lo esté ocupando, tiene que ir a saludar a su esposa... Se desplaza... O acercarse a la ventana a ver al pueblo... o ESCENA DE FAMILIA, el padre que tiene que ir a consolar a la madre, etc.
- 2º. Dar énfasis. Es decir, aumentar el peso de lo que estuvo diciendo el personaje. Como cuando... (ejemplificar con escenas de las improvisaciones, no sólo para ésta sino para las demás razones para moverse).
- 3º. Expresar emoción. (El caso del alejamiento o acercamiento a la persona u objeto).
- 4º. Satisfacer en el público su sentido del ritmo, la proporción, el equilibrio, o provocarlo. Porque al público, a ti, a mi, a todos nos gustan, (nos demos o no cuenta de que es porque llevamos dentro el sentido estético instintivo) apreciamos, nos complacen las cosas y los movimientos que guardan las proporciones armónicas, (más adelante veremos de qué se trata), que tiene un ritmo (también lo veremos) y que producen la sensación de equilibrio. (Ejemplificar con las IMPROVISACIONES).
- 5º. Iluminar o subrayar las relaciones entre los personajes. Porque desplazándose para hablarle a fulano y no a los demás, subrayan la atención que le damos (Ejemplo).
- 6º. Luchar contra la falta de atención del público. Porque, ¿qué pasaría si toda una escena, estuvieran los actores sentados, quietos? Lo que se mueve, llama la atención del público. O igualmente si todos permanecen de pie.

En cuanto al escenario, señalamos las zonas de atención considerándolo como un cuadro pictórico, un espacio plástico dijimos, en que necesariamente lo primero es la claridad de la distribución y desplazamiento de las formas que son los cuerpos de los actores (en el escenario se pinta con actores). Para ello, ligando la necesidad dramática de expresión, a

través del actor, de los personajes, y las artísticas, en el espacio plástico, es que la función que debe regir en la búsqueda de un buen resultado, es la de la COMPOSICION que trataremos en otra posterior sesión. Pero, desde ya hay que decir que para cumplir con ella, hay que tener en cuenta que los elementos de composición escénica que se deben considerar y tratar de controlar, son visuales y auditivos.

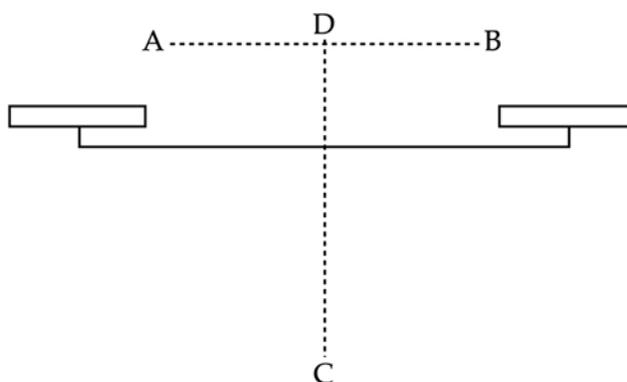
Visuales: movimiento de los actores. Formas del ambiente.

Auditivos: Elocución de los actores. Sonidos del ambiente.

Ahora nos referiremos a los visuales, el movimiento de los actores..

Las condiciones imprescindibles que permitirán un buen uso de ese efecto visual, son:

- 1º. Mantener las presencias humanas sobre el escenario, en contacto las unas con las otras, por medio de la mirada. Porque los ojos son los agentes expresivos y receptivos.
- 2º. Mantener las caras actuantes, todo el tiempo que sea posible, a la vista del auditorio. Para eso hay que tener presente esta gráfica.



Este el escenario. AB es la línea de contacto del actor, básica.

CD, visual del espectador.

A ver, dos voluntarios, por favor.

Teniendo en cuenta la gráfica, la explicaremos prácticamente, porque ella es primordial para que podamos proseguir ya que lo que estableceremos ahora, nos dará reglas sin las cuales no avanzaremos.

La relación más directa, como mejor se ven y se oyen los actores, es AB, estando los



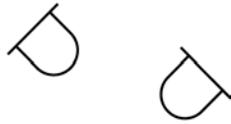
actores así:

Pero, como se ve, pierden el contacto directo con el público, que sí se establece al estar, en la línea DC, los actores de este modo:



Sucede que el estar así, en contacto fuerte con el público, los actores pierden el contacto entre sí.

¿Qué hacer? De esta contradicción, solucionándola, el teatro ha dimanado la posición TRES CUARTOS, o sea:



Lo que les permite a los actores estar en contacto entre sí y con el público, que así les ve claramente las caras.

A ver por parejas todos prueben.

- 1º El contacto directo entre actores. Luego,
- 2º El contacto directo con los espectadores. Y finalmente, la solución:
- 3º Tres cuartos (3/4).

Enseguida enumeramos las posiciones de 3/4, que habrá que incorporarlas de modo que siempre se esté en una de ellas, de pie o sentado.

Por favor unos voluntarios. Las posiciones de 3/4 son:

- 1º 3/4 adelante derecha. Es ésta. Adelante hacia el público, derecha. (La hacen los cuatro).
- 2º 3/4 adelante izquierda. Por favor. (La hacen los cuatro).
- 3º 3/4 atrás derecha. Por favor, mirando hacia atrás, al fondo del escenario, o sea hacia foro. (La hacen los cuatro). Y
- 4º 3/4 atrás izquierda. Por favor. (Lo hacen los cuatro).

Y para terminar la charla sobre M.E. de hoy, recordamos lo dicho, agregando los siguientes puntos:

- 1º El espectador siempre tiende a mirar la cara más visible. El deseo del público es ver la expresión y el mayor número de caras activas, el mayor tiempo posible, con una fácil VISUALIDAD.
- 2º El cuerpo del actor (salvo situaciones especiales) debe estar dado vuelta en la misma dirección de su mirada, por lo que los pies deben seguir la dirección de la mirada.
- 3º En general un actor debe quedarse quieto cuando el otro está hablando, porque el público ve más que oye. Dejará de oír para ver al que se mueve, preguntándose ¿adónde va?, ¿a qué va? no hay que olvidarse que las impresiones son registradas más rápidamente por el ojo que por el oído.
- 4º Las vueltas, o giros como las llaman, deben hacerse con el movimiento más breve para lograrlo. Ahí aparecen las triangulaciones (Δ) que serán vistas en otro lugar.

Sesión 3a.

2a. EXPRESION CORPORAL

Tema: Ejercicios Expresión Corporal. Descontracción 1a. tanda: Del 1º al 7º. Posición Cero. 3/4. Ejercicios Descontracción. 2a. tanda: Del 8º al 24º. Caminar. Ejercicio respiratorio 2º: Diafragmático abdominal y costal anterior o pectoral.

Vamos a tratar los ejercicios o trabajo con el cuerpo para conocer o incorporar conocimientos de Expresión Corporal, y que comienzan por los de DESCONTRACCION y RESPIRACION, para ablandar un poco las articulaciones y los músculos correspondientes.

Por favor, pónganse cómodos, radiales al círculo... tendidos de espalda...

- 1º Tranquilos... vamos a la descontracción... Cerrar los ojos... Despreocúpense... Serenidad, silencio... Empiecen a descontraer los pies, que quedan medio dormidos... sigan subiendo... tobillos... pantorrillas... músculos de la rodilla... piernas... abdomen... y sus músculos... El torso... los músculos transversales... Ahora las manos... el antebrazo... el brazo... Los hombros... el cuello y finalmente la cabeza...

Ya debían estar por quedarse dormidos... Comprobación por los Asistentes: Primero los pies... la pierna... la mano... los brazos... el abdomen... La cabeza... Es bueno que estos ejercicios los repitan en su casa, y luego en sesiones EXTRAS...

- 2º Siguen tendidos en el suelo... recogen los talones bajo las nalgas y los lanzan como piedras a lo largo del suelo... lo más lejos posible... Repetirlo... Contraigan los músculos sobre todo los abdominales al doblar las piernas, descontrayéndolos todo lo posible al lanzar los talones... Quedando descontraídos... Recuerden como se descontrae el gato que apoya en el suelo toda su columna vertebral... Tres veces... Encargados verifiquen, metiendo la mano debajo de la espalda, si está apoyada en el suelo toda la columna o no... El que no, todavía tiene tensiones que impiden, los músculos tensos, se asienten las vértebras todas en el suelo...
- 3º Siempre tendidos en el suelo (¿qué bien no?) levanten la pierna derecha, bajarla... ahora la izquierda... Traten de que el abdomen quede descontraído durante el esfuerzo del músculo aductor de la pierna y la región lumbar... Repetir tres veces.
- 4º Levantar la pierna derecha y trazar con ella un círculo, cuidando no se contraiga el abdomen.
- 5º Levanten la pierna izquierda y trazar con ella un círculo. Igual tres veces, las dos piernas.
- 6º Levantar la pierna derecha y teniéndola levantada, trazar con el pie círculos, procurando estar en el resto descontraídos. Tres veces.
- 7º Levantar la pierna izquierda, teniéndola levantada, trazar círculos con el pie... Igual que la derecha, tres veces.

Ahora nos ponemos de pie (luego veremos la manera correcta de hacerlo)... Y como digresión, antes de seguir con la DESCONTRACCION, veamos cuál es a nuestro entender la POSICION CERO.

La POSICION CERO, de pie. El cuerpo ni blando ni crispado, con toda la fuerza interior física alerta, pronta a percibir por todos nuestros sentidos lo que pasa exteriormente y a expresar lo que el personaje requiera. El cuerpo erecto desde lo alto de la cabeza a los talones, sostenido en un pie, el otro medio adelantado formando casi un triángulo, en el que un pie, el que sostiene el cuerpo, es un cateto; el adelantado con el talón en dirección del otro forma la hipotenusa, y el espacio entre la puntas de ambos pies, el otro cateto. El adelantado, sin tensión pierna ni pie, como el otro es el apoyo para el sostenimiento del cuerpo, con la debida tensión.

Esta es la que podríamos llamar POSICION CERO.

Seguimos de pie con el resto de ejercicios de DESCONTRACCION... Segunda tanda.

- 8º Utilizar los músculos del cuello, para levantar la cabeza, aflojar la tensión y dejarla caer (con cuidado, eh?) por su peso hacia adelante.
- 9º Igual, pero hacia atrás. Tres veces.
- 10º Levantar la cabeza y trazar con ella un círculo, lo más amplio posible. Tres veces hacia la derecha, tres veces hacia la izquierda.
- 11º Trazar un círculo lo más amplio posible, con el hombro derecho, procurando que la parte superior del pecho, el otro hombro y el cuello, queden descontractados, sin participar del movimiento, quedando el brazo colgado. Tres veces.
- 12º Igual, pero con el hombro izquierdo.
- 13º Ahora, con el hombro derecho, pero hacia atrás. Tres veces.
- 14º Igual, pero con el hombro izquierdo, hacia atrás.
- 15º Tender los brazos abiertos, extendidos al máximo. De pronto "cortar" la tensión del brazo hacia el codo, para que los antebrazos y las manos queden como péndulos, obedeciendo a su propio peso. Como en la MARIONETA, ¿no? El abdomen y el cuello deben permanecer sueltos.
- 16º Manteniendo esa posición, tratar de trazar círculos con el antebrazo, tres veces. Hacia adelante, y tres veces hacia atrás.
- 17º Extender los brazos, igual, al máximo, y trazar tres círculos con todo el brazo, hacia adelante y luego hacia atrás.
- 18º Mantener la posición de los brazos extendidos y solo con la mano, trazar tres círculos hacia adelante, y tres hacia atrás.

En todos los casos controlar que ni en el cuello ni abdomen, haya tensión.

- 19º Estirar la pierna derecha, levantándola del suelo con esfuerzo, desde el muslo hasta los dedos del pie, y naturalmente usando el aductor y abdominales, "cortar" bruscamente a partir de la rodilla, con movimiento de péndulo. Trazar círculos con la pantorrilla. Tres veces hacia la derecha, tres veces hacia la izquierda.
- 20º Igual con la pierna izquierda.
- 21º Estira la pierna derecha, como el anterior y trazar círculo. Tres veces hacia la derecha y tres hacia la izquierda. Sin otras tensiones.

22° Igual con la pierna izquierda.

23° Estirar igual pierna derecha. Con el pie trazar círculos, a derecha a izquierda. Tres veces cada lado.

24° Igual pierna izquierda. Tres veces cada lado.

En todos los casos de sostenerse en una pierna, mantener el equilibrio sin crispase.

Estos son los ejercicios fundamentales de DESCONTRACCION, que cuando logren su realización, realmente descontraerán, ablandando los músculos, desenmohecerán las articulaciones, y el todo facilitará la liberación de nuestra imaginación, a tiempo de permitir un control de todo el cuerpo, que es una parte importante de la materia Expresión Corporal que estamos tratando.

Mas adelante podremos incorporar otros, aunque ahora podemos señalar uno más que es para incorporarlo, a Nuestra Ronda. Es de descontracción y disociación:

- 1— Levantar el brazo derecho extendido hacia el frente.
- 2— Levantar el mismo brazo siempre extendido, hacia lo alto.
- 3— Levantar el brazo izquierdo siempre extendido hacia el frente.
- 4— Bajar el brazo derecho extendido hacia el costado derecho.
- 5— Levantar el brazo izquierdo, siempre extendido, hacia lo alto.
- 6— Bajar el brazo derecho, hacia el costado del cuerpo.
- 7— Bajar el brazo izquierdo extendido hacia el costado izquierdo.
- 8— Levantar el brazo derecho como en 1.
- 9— Bajar el brazo izquierdo hacia el costado del cuerpo y sucesivamente. ¿cansados?... Entonces pongámonos cómodos... Tendidos en el suelo... y vamos por la RESPIRACION...

Haremos el primer ejercicio, diafragmático abdominal.

Sueltos, tranquilos, las manos, suavemente encima del abdomen una, y la otra sobre el esternón, para que ustedes mismos controlen su diafragma y abdomen... Uno, inspiración suave por la nariz, boca cerrada, dientes separados, lengua abajo, abdomen y diafragma dilatados, con proyección hacia arriba... Dos, retención del aire; Tres, espiración por la boca, soplido, retrayendo abdomen y diafragma... Cuatro, pausa.

Ahora vamos a aprender el ejercicio respiratorio, segundo.

Respiración diafragmático abdominal y costal anterior o pectoral.

Inspirar como en el ejercicio primero proyectando el abdomen y diafragma hacia afuera y después, "sin interrupción", seguir la inspiración proyectando hacia arriba (echados) la zona pectoral, sacando pecho, sin hundir el abdomen. Para ello dilatar el diafragma (es decir contraerlo) hacia adelante y separar los intercostales, sin movimientos de hombros ni cuello. Luego de haber inspirado con el abdomen y el pecho, hacer el segundo tiempo, retención. Y luego, el tercero, el soplido espiración con el abdomen, y seguir soplando hundiendo el pecho quedando así retraído el abdomen y pecho. Cuarto tiempo, pausa. No olviden, el soplido debe ser fuerte, para vencer los labios fruncidos como para silbar, hinchando las mejillas.

Ahora vamos a aprender a caminar... Hay que pensar primeramente que en la vida cotidiana, nos han acostumbrado a aguantar la visión de tantas cosas feas, torpes, desgraciadas porque les falta gracia, rígidas y hasta agresivas. En el teatro, que es arte, debemos presentar las cosas y a los seres, haciéndoles sentir a los espectadores que pueden ser mejores, en todo sentido, lindas, suaves, agraciadas, sueltos y pacíficos... Por eso que, siendo el caminar el más elemental de los movimientos, requiere para su uso sobre el

escenario cierto aprendizaje, que involucra dejar de lado algunos hábitos de lo cotidiano, ya lo hemos dicho, no muy suaves y amables.

Por ejemplo el uso de los tacos o tacones al caminar, no digamos ya, en pisos de madera resonante, sino que, ¿es verdad o no?, al entrechocar de tacones... nos hace recordar modales violentos y agresivos, que en el escenario contribuirán a romper el clima de sensibilidad y de encendida imaginación que ayudan a la percepción de una obra de arte, como por ejemplo una obra de teatro.

Piensen en la danza, que como veremos después, tanto el teatro le debe a ella, así como el canto. ¿Se imaginan un ballet hecho con los talones? No, ¿no es cierto?

Pero veamos nuestro asunto, Caminar.

Estando en la posición que llamamos CERO, formando los pies cierto triángulo, una pierna y pie sirviendo de sostenimiento del cuerpo, y otra en apoyo para el equilibrio, acentuar ligeramente hacia adelante la posición del cuerpo de manera que se pierda levemente el equilibrio hacia adelante, y en este momento el músculo aductor de la pierna, llevará la rodilla hacia adelante, levantándola, mientras que la pantorrilla y el pie permanecen en total desconstrucción. Luego, entra en juego la pantorrilla, extendiendo el tobillo hacia el suelo adelante, el pie descontraído, y el cuerpo se apoya por fin sobre la parte delantera del pie.

El aductor de la pierna que ha quedado atrás, la tira para colocarla delante del cuerpo, mientras que la posición oblicua de éste se acentúa, y ya estamos caminando.

Es necesario tener en cuenta que no se debe tender la pierna de un golpe ni apoyarse sobre el talón. Se debe caminar sólo con la pierna hasta el avance del muslo, pero con toda la pierna. La fuerza proviene de la región lumbar. Las caderas forman un todo con las piernas. Pero no debe hacerse funcionar más que el músculo necesario de la pierna que se utiliza y en el momento preciso. En el andar de la gallina, se puede ver cómo la pata que queda en el aire está descontraída, suelta.

El peso del cuerpo debe colocarse en el busto lo más alto posible, así la marcha resultará más ligera.

Al caminar, todo el equilibrio del cuerpo debe reposar sobre la pierna que está momentáneamente apoyada en el suelo, por lo que se hace balancear la pelvis.

El busto, el cuello y los brazos inactivos mantiene la soltura del comienzo. El pecho, donde reside la personalidad, es la proa del barco.

Como se han quedado todos pensando en eso de la parte delantera del pie tenemos que explicar.

¿Por qué sucede así, que sin tensión, se apoya primero en el suelo la parte delantera del pie?

A ver fíjense en mi pie, y luego se fijarán en el de sus compañeros, y en el de ustedes. Así descontraída la pantorrilla, desde la rodilla, vean qué distancia hay del tobillo al talón, y del tobillo a la punta del pie... Es más larga la última, ¿no es cierto? ven lo que sucede dejando el pie suelto, de la pantorrilla abajo, sin tensión, ¿qué se apoya primero, el talón o la parte delantera?

Para que se apoye el talón tengo que gastar energía en cada paso, creando tensión para que la punta del pie no apoye en el suelo y si el talón... o sea que tengo que cansarme más caminando...

Por otra parte, ¿dónde creen que reside la parte más sensible del pie? ¿Adelante o atrás?... Piensen lo que hacen cuando llegan tarde a la casa, y no quieren que los oigan... Está todo a oscuras... y naturalmente no quieren caerse para no hacer ruido... ¿caminan así con los talones... o van en punta de pies?...

Sesión Tercera

EL JUEGO I

Porque creemos que el juego es lo más serio, las cuatro charlas que hemos preparado sobre el tema están elaboradas sobre la base del tratado de Johan HUIZINGA, el historiador holandés que con el libro HOMO LUDENS, avanza su pensamiento de que el juego no sólo constituye una función humana tan esencial como el trabajo y la reflexión sino que además, la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico.

Porque para todos nosotros es fundamental destacar la estrecha ligazón del juego y el arte –es uno del otro–, consideramos imprescindible reproducir el pensamiento expresado y resumido de ese autor, así como el aporte de otros.

Homo Ludens

No obstante el deseo que en el siglo XVIII se manifestó de creer que somos tan razonables, la designación de homo sapiens no abarcó todo lo que el hombre es, como tampoco cuando a la anterior se sumó la de homo faber. Homo ludens, el hombre que juega, expresa una esencial función como la de fabricar, y así ocupa su lugar junto a la de homo faber, y como el hombre que juega no deja de saber, ocupa también su lugar junto a la designación de homo sapiens.

Examinado hasta el fondo el contenido de nuestras acciones, puede ocurrirnos que todo el hacer del hombre no es más que un jugar.

Huizinga sostiene la convicción de que la cultura humana brota del juego, como juego y en él se desarrolla. Busca demostrar en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. Éste es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos en primer lugar, como función biológica.

La etnografía y las ciencias afines conceden poca importancia al concepto de juego.

Significación del juego como fenómeno cultural.

El juego es más viejo que la cultura; pues por muy estrecho que sea el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Los animales juegan lo mismo que los hombres. Aparentan como si estuvieran terriblemente enojados. Y parecen gozar mucho con todo esto. Existen grados desarrollados del juego de los animales que constituyen auténticas composiciones y demostraciones ante espectadores.

En sus formas más sencillas el juego, y dentro de la vida animal, es algo más que un fenómeno meramente fisiológico.

El juego traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego "entra en juego" algo que rebasa el inmediato instinto de conservación y que da a la ocupación vital un sentido. Todo juego significa algo.

Se ha creído poder definir el origen y base del juego: 1º Como la descarga de un exceso de energía vital; 2º Como que el ser vivo, cuando juega, obedece a un impulso congénito de imitación; 3º Como satisfacción a una necesidad de descontracción; 4º Como ejercitarse para

actividades serias que la vida demandará más adelante; 5º Como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo; 6º Como satisfacción a la necesidad congénita de querer hacer o efectuar algo; 7º Como respondiendo al deseo de dominar; 8º Como afán de entrar en competencia con otros; 9º Como una descarga inocente de impulsos dañinos; 10º Como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente; 11º Como satisfacción de los deseos que no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción, y así, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad.

Todas estas explicaciones abordan el fenómeno del juego con los métodos de medidas de la ciencia experimental, sin reparar en la característica del juego, profundamente enraizada en lo estético.

Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego, y precisamente en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial.

La naturaleza podía haber cumplido sus funciones útiles: descarga de energía excedente; descontracción tras la tensión; preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y con su broma.

El elemento "broma" del juego, resiste a todos los análisis, a toda interpretación lógica.

La realidad "juego" abarca el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, pues en ese caso lo limitaría al mundo de los hombres.

No es posible ignorar ni negar el juego, como algo independiente, peculiar, que al conocerlo se conoce el espíritu porque el juego, cualquier que sea su naturaleza, en modo alguno es materia.

Por el hecho de albergar el juego un sentido, se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial.

La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos, y sabemos que jugamos, somos por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es algo irracional.

Nos encontramos con que el juego existe previo a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas del juego. Por ejemplo, el lenguaje, instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, para distinguir, constatar; en una palabra, nombra, es decir levanta las cosas a los dominios del espíritu. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras.

El juego es una forma de actividad, una forma llena de sentido y una función social que siempre será una cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida corriente; por lo que conviene comprender el juego en su significación primaria, tal como lo siente el mismo jugador.

La humanidad crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza.

Así, mediante el mito, el hombre primitivo trata de expresar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente, juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y la broma.

También en el culto la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, sus sacrificios, sus ofrendas y misterios, en un puro juego, en el sentido verdadero del vocablo.

En el mito y el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde sus raíces en el terreno de la actividad lúdica.

Uno tras otros los poetas compararon al mundo con el escenario donde cada uno desempeña o juega su papel. Se reconoce así, sin dudas, el carácter lúdico de la vida cultural. El juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura.

En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio. La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente con el juego. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación de reír.

Es notable que la mecánica puramente fisiológica del reír sea algo exclusivo del hombre, mientras que comparte con el animal, la función llena de sentido, del juego. El aristotélico animal ridens caracteriza al hombre, por oposición al animal, todavía mejor que el homo sapiens.

Lo cómico se halla vinculado a la risa, puesto que la excita. Pero su conexión con el juego es secundaria. En sí, el juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador. Cuando encontramos cómica una farsa o una comedia se debe más a su contenido intelectual que a la acción lúdica que encierra. En un sentido amplio podemos denominar juego a la mímica cómica, que provoca risa, de un payaso. Lo cómico guarda estrecha relación con lo necio. Pero el juego no es necio. Está más allá de toda oposición entre sensatez y necedad.

Juego y Arte

Aunque el jugar es actividad espiritual, no es por sí una función en la que se den en ella la virtud ni el pecado. y si no podemos hacer coincidir el juego con lo verdadero, lo racional, ni tampoco con lo bueno, ¿caerá acaso el juego en el dominio de lo estético?

Las formas más primitivas del juego se engarzan con la alegría y la gracia.

Así como la belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas el juego se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Por tanto, claro que el juego entra en el campo de la actividad del arte, aunque sea una función que no es posible determinar por completo ni lógicamente ni biológicamente.

El concepto "juego" permanece siempre, aparte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social. Por eso conviene, por ahora, limitarse a enunciar las características principales del juego.

Sesión 4a.

3a. MOVIMIENTO ESCÉNICO.

Tema: Sus fases. Tránsito, Cambio y
Búsqueda de la adecuación

La substancia básica del teatro, del drama, es la acción. Drama es una palabra dinámica, significa "algo que hacer". Y es el movimiento escénico el que más fácil y completamente expresa la acción. Por eso es que tratamos con detalle el movimiento escénico.

Ahora veremos cuáles son otras motivaciones o fases del movimiento
Son tres: TRANSITO, CAMBIO y BUSQUEDA de la ADECUACION.

Veamos la primera: TRANSITO. Es el simple movimiento. Mientras hay tránsito hay actividad. El movimiento, en su faz de TRANSITO, es un factor determinante. El movimiento en cualquiera de sus formas mantiene alerta los sentidos del espectador. Pero los cambios de posición que no significan nada, indican una agitación vacua.

Unos ejemplos: Dos voluntarios: Uno sentado, el otro de pie. El que está sentado, se pone de pie, y camina hasta un punto. ¿A quién, atentamente, siguieron ustedes con la mirada? ¿Al que se quedó de pie o al que transitó?

Segunda fase. CAMBIO. Si algo varía, o se sustituye un objeto por otro, los sentidos y la mente del espectador reciben la impresión y son estimulados.

Tengan en cuenta que la variedad, no es sólo condimento, sino una necesidad de la vida. La base de todos los efectos dramáticos es el cambio, factor primordial que mantienen despiertos nuestros sentidos y alerta nuestra mente.

Ejemplo: Cuatro voluntarios. Ubicarlos en distintos lugares del escenario. Desplazamiento de uno hacia un punto; luego de otro hacia otro, y luego otro. ¿ha habido o no un cambio de escena?

Gracias al movimiento.

Tercera fase: BÚSQUEDA de la ADECUACION. El hombre no sólo vive en un ambiente, sino en interacción con él. Influencia al medio y éste lo influencia. Por ello busca una y otra adecuación a su medio, para lograr equilibrio, y cuando está a punto de conseguirlo tiene en él potencialidades y motivaciones de movimiento.

Ejemplo: Un hombre sin silla a punto de sentarse... busca su equilibrio y se mueve, quedando de pie, gracias al movimiento... Un lindo ejemplo lo dá la diagonal... ¿Se va a parar o se va a echar? Tiene potencialidad de movimiento que, en cualquiera de sus formas es actividad... Por lo cual las diagonales son más activas que las verticales y las horizontales, paradas y echadas, quietas. Como verán, hay razones poderosas para que hayamos postulado que los movimientos en el escenario sean diagonales y no verticales y horizontales. La escena así es más activa, y por tanto más activadora del público espectador.

De la búsqueda de adecuación, de equilibrio psicológico, proviene en el drama, esa misteriosa fuerza que se llama acción interna.

Sesión 4a.

3a. EXPRESION CORPORAL.

Tema: Control del cuerpo. Girar. Triangulaciones 1a., 2a., 3a. y 4a.
Ejercicios respiratorios 3°. Diafragmático abdominal y costal lateral.

Girar. Para volverse o girar, lo primero, la cabeza, órgano de la percepción y de la voluntad, girará en la dirección, hacia la que luego girará el cuerpo. Después seguirán los hombros, el busto y final, pero continuamente, las piernas y los pies. Estos son, en primera instancia los giros.

Girar la cabeza con el cuello, luego los hombros, el torso, las piernas y los pies... con triangulaciones.

¿Qué es triangular? Es desplazar el cuerpo de una posición de tres cuartos a otra de tres cuartos, en distinta dirección, con el mínimo de gasto de energía, usando el menor número de elementos y con el máximo efecto posible.

Esta es una regla de las artes que se cumple en todas ellas. Síntesis: más con menos.

¿Cómo triangular? Estando un pie siempre adelantado, descontraído, en la posición Cero, éste, apoyado en la parte delantera del mismo, gira hacia el interior del cuerpo y se apoya en el suelo permitiendo que el cuerpo se sostenga sobre él, con lo que el otro pie que ayuda al equilibrio, usando la parte delantera puede, apoyándose en ella, también girar en el sentido que ya lo hizo el resto del cuerpo, quedando así el actor en otra posición de tres cuartos en relación al escenario y personajes, y otra vez en posición Cero, o sea formando los pies el triángulo mencionado. (Demostrarlo) Como es muy importante para su comprensión, y más importante aún, para su incorporación, ahora sólo trataremos de las cuatro primeras triangulaciones de las ocho que son.

Primera. Triangulación izquierda con giro. Estando en la posición cero, tres cuartos derecha hacia el público, se desplaza el cuerpo 3/4 derecha, a 3/4 izquierda, con simple giro de la delantera del pie derecho y cambiando el sostenimiento del cuerpo hacia ese pie, para que pueda también, sin desplazarse, girar hacia la izquierda el pie izquierdo, apoyándose en su parte delantera.

Pasamos a la Segunda: Triangulación hacia la derecha con giro.

También solo con un giro para pasar de una posición 3/4 izquierda hacia una de 3/4 derecha. Con el mismo procedimiento de giro, primero de un pie y luego del otro, sobre la parte delantera del mismo, cambiando el sostenimiento del cuerpo de uno a otro pie. (Demostrarlo).

Y ahora la Tercera: Triangulación hacia la izquierda, con desplazamiento hacia atrás. Cuando el ángulo de giro que hay que abarcar es mayor que el que permiten las dos anteriores triangulaciones con giro, se procede al comienzo de la anterior, estando el cuerpo sostenido en el pie trasero, y luego, al cambiar el sostenimiento del cuerpo hacia ese pie, se puede desplazar el opuesto izquierdo, quedando siempre el cuerpo en tres cuartos, en este caso izquierdo (Demostrarlo).

Por último, la Cuarta: Triangulación hacia la derecha con desplazamiento hacia atrás. Proceder con igual mecanismo que en la anterior, pero girando el pie izquierdo y

desplazando el derecho hacia atrás para quedar en tres cuartos derecha y posición Cero. (Demostrarlo)

Nos corresponde ahora el Ejercicio Respiratorio 3º Diafragmático abdominal y costal lateral.

Contiene también íntegro al primero, diafragmático abdominal, al que le agregamos la movilización de las partes laterales del tórax o sea los costados. Se le llama a este movimiento transversal, aleteo costal y aumenta los diámetros vertical y transversal del tórax, por consiguiente deja más lugar para la expansión de los pulmones, que así pueden contener más aire.

Se inspira como en el primer ejercicio, proyectando el abdomen hacia afuera (acompañado del diafragma que se amplía hacia afuera) y luego, a continuación se sigue inspirando mientras se separan las costillas a los costados hacia afuera, dilatando el tórax transversalmente. Se colocan las manos a los costados del tórax, sobre las costillas (flotantes). Al espirar, se contrae primero el abdomen, y a continuación se contraen los costados. (Demostrarlo).

Control del cuerpo. Como ustedes están comprobando, buscamos adiestrar al actor, trabajando su cuerpo, a fin de ser fuerte, flexible y preparado. Capaz de realizar cualquier clase de movimiento, amplio o reducido, con precisión y gracia, sin desperdiciar energía. Hay que tener en cuenta que la cantidad de atención constante que el público está dispuesto a prestar a las acciones de un intérprete es limitada.

Cuando la acción es torpe, la atención del público se distrae, pues por la "simpatía de las sensaciones", todo espectador tiende a experimentar la misma clase de molestia física que padece en el escenario el actor "ineficaz" en sus movimientos corporales.

Además la tendencia a imitar acciones en las cuales estamos interesados es común a todos. Mirando mucho el péndulo de un reloj tendemos a balancearnos con él.

Eso ha llevado, por ejemplo, a que quienes manipulan con el espectáculo cinematográfico, nos lleven a vivir una vida de frustraciones, porque sabiendo lo dicho de la natural "simpatía de las sensaciones", hacen que "besemos" en el beso de la pantalla, que "protestemos" en la protesta de la pantalla, etc., etc., y luego sentimos que tenemos agua entre las manos, ni el beso, ni la protesta, ni etc., etc., pues nos los robaron.

Estamos tratando de que tomen conocimiento de la función expresiva de cada parte del cuerpo y de desarrollar el control del instrumento cuerpo en su totalidad y sus parcialidades.

Para ello el actor debe asegurar que sus músculos estén lo suficientemente descontraídos para tener libertad de movimiento; y debe disponer de un hábito, ya normal, automático e inconsciente de suprimir las tensiones físicas innecesarias.

Por ello los ejercicios de respiración y descontracción serán realizados en todas nuestras sesiones.

Trataremos una vez incorporados todos esos ejercicios, dotarlos del poderoso elemento del ritmo, para lo que utilizaremos la música que desarrollará el hábito del compás (hasta sentirlo y marcarlo interiormente), así como de la organización del tiempo, la estructura de esa organización que constituye un elemento del ritmo pues el otro es el compás. Lo que veremos claro, cuando tengamos una charla sobre este imprescindible elemento de la composición teatral, y destaquemos el llamado fraseo, que significa agrupar varios elementos en períodos y hacerlo seguir a cada uno de esos períodos o fases, de una pausa momentánea, antes de iniciar una nueva serie. Eso tratamos de hacer en Nuestra Ronda, con la caja. Agrupamos los compases lentos, una serie de ejercicios, luego otra, más rápida, y

otra lenta. No es todo el tiempo el mismo compás, y señalamos el fraseo con pausas entre uno y otro ejercicio. Un otro ejemplo de la presencia del ritmo lo lograrán cuando terminemos con las pruebas que desde la sesión anterior hemos empezado a hacer con ustedes, de ritmoanálisis y que se relacionan directamente con el fraseo.

(los fósforos, "flores", toques, lectura voz alta, etc.)

Finalmente digamos que para el control de la expresión corporal del actor, es necesario tener en cuenta que dos grandes influencias obran sobre el comportamiento humano. Una biológica, otra la sociedad. La primera responde a las necesidades de bienestar físico del hombre (alimentación, crecimiento, descanso, reproducción, comodidades del cuerpo).

Arrraigados en necesidades primitivas, el influjo biológico se expresa en movimientos amplios, y a veces violentos, como correr, saltar, luchar, cazar, huir.

La segunda, influencia de la sociedad que se traduce en las restricciones impuestas a los movimientos primitivos mencionados. La civilización exige control.

El actor debe equilibrar esas dos influencias, tratando de revelar la existencia y los impulsos de los movimientos amplios: con pequeños movimientos del cuerpo, los pies, las manos o la cabeza, que sugieren la presencia de la fuerza que afloja el freno de la inhibición que es decir de la civilización que busca imponer una existencia emocional sofocada.

Sesión 5a.

4a. MOVIMIENTO ESCENICO.

Tema: El escenario y la acción de la obra.

De la definición del movimiento escénico, que es el conjunto de desplazamientos físicos de los actores en un espacio determinado, con el propósito de ayudar al público a percibir la acción de una obra teatral, tuvimos algún detalle, para los aspectos desplazamientos y espacio determinado.

Digamos ahora algo sobre la acción de la obra...

Como seguramente lo veremos más adelante, teniendo el libreto se utilizarán también las improvisaciones; éstas ayudarán al Director Escénico y a los actores a desentrañar las líneas de impulsos, sentimientos, conflictos y pensamientos allí contenidos, cuya expresión y desarrollo constituirán la acción de la obra.

Será a través de los desplazamientos y gestos que se plasmará esa acción, justamente en un espacio plástico, que es el ESCENARIO; por lo que usando en éste los valores dramáticos del mismo, las zonas de atención, demostraremos con los desplazamientos y ubicaciones las relaciones y expresiones dinámicas de los personajes a través de los actores; pero al mismo tiempo, al estar todo bien compuesto, podremos producir en el espectador una impresión artística, parecida a la de una buena pintura o una obra arquitectónica. Todo sirviendo al propósito de transmitir el sentimiento dramático.

Las partes de un escenario completo las veremos en escenografía. Aquí, para M.E. nos interesa explicar que conocida la obra que se va a representar hay que elaborar un boceto, en el cuál se refleje con trazos y colores, el ambiente de la escena.

Y luego, como correlato de él, una planta escenográfica donde en las posibles medidas planas del escenario, se trasladan y ubican las entradas y salidas, la disposición de los elementos, muebles y útiles, etc., quedando libre el espacio del escenario donde se ubicarán y desplazarán los actores. Esa planta, es fundamental para el buen uso, dramático y artístico del escenario, donde se hará la composición, se cumplirá con el objetivo de expresar dramáticamente a los personajes, y al mismo tiempo, hacerlo artísticamente, es decir usando el espacio escénico con normas armónicas de proporción y ritmo.

La planta hay que transponerla en un pliego de papel sábana grande, y con la escala de 1:10, es decir que equivalen 10 cms. a un metro. Y aunque me doy cuenta que explicar esto alarga la charla y por consiguiente la sesión, quiero hacerlo porque ayudará mucho.

En esa planta se pueden utilizar muñecos de papel, remojado en harina y luego que se seque, habiéndoles dado forma de tales, colorearlos y con una base hecha de plomo, en triángulo, derritiendo plomo como cuando hacíamos las onzas y tejos.

Con el libreto en la mano, se va moviendo los muñecos (que son los personajes) de acuerdo a aquellos movimientos que en las improvisaciones o en las sugerencias de los actores, y en base a lo que conocen ya ustedes como motivaciones para desplazarse (orientadores, razones, fases) tengan ya dispuestos en la mente.

Al mover los muñecos, verán cómo el público verá a los actores y si chocan esos movimientos, según lo que veamos en la charla última sobre movimiento escénico que es composición, tratarán de corregirlos, y llevando anotados, como propuesta, hechos con lápiz negro y borrador, al próximo ensayo donde entre todos verán lo conveniente, dramática y artísticamente.

Así de a poco, irán configurando sobre el libreto de la obra el libreto o guión del movimiento escénico, en que constarán los desplazamientos que hayan elaborado y que tengan el acuerdo de todos.

Para ello el libreto sobre el que trabajarán, estará copiado a media página, en el sentido longitudinal, quedando el espacio vacío a la izquierda como en Tv. Ese será el video, lo que se ve, o sea el M.E., como lo dijimos, y a la derecha, el audio, lo que se oye, el texto, las palabras.

Cuando dijimos de usar el espacio escénico con normas armónicas de proporción y ritmo dió la impresión de algo difícil, ¿no? Verán que no lo es. Las palabras escritas o habladas, ¿tienen todas la misma extensión? Claro que no. Traten de imaginar si aguantaríamos que todas las palabras tuvieran la misma extensión, pongamos dos sílabas, ¿no es cierto que no... no... armonizan? Porque si ocuparan el mismo espacio, iguales espacios, sería monótono, que quiere decir igual a un tono: mono – tono. Entonces tienen que ser de distinta dimensión, espacio, pero que no choquen, de lo que surge que armónico sería (no estoy haciendo definición) aquello que siendo diverso no choca. No choca a nuestro sentido instintivo, que es el sentido estético.

Y para que no choquen dos dimensiones de espacio deben ser proporcionales, armónicamente proporcionales. Como lo veremos más adelante, los hombres estudiaron mucho eso de las proporciones armónicas y tendremos la manera de saber cómo conseguir en el escenario división de los movimientos en proporciones armónicas, usando unos números. De modo que ya lo ven, es sencillo, ¿verdad?.

Sesión Cuarta

EL JUEGO IICaracterísticas principales del juego.

1a. Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es un juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego.

El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad: El juego no es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Entonces, una PRIMERA característica principal del juego: es libre, es libertad.

2a. El juego no es la vida "corriente" o la vida "propriadamente dicha". Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporaria de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace "cómo si...", que todo es "pura broma". La conciencia del niño en esto es profunda. (Al padre el hijo que juega a la locomotora y el tren). Cualquier juego puede absorber por completo al jugador en cualquier momento.

El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego.

3a. Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Se nos presenta en primera instancia como un intermedio en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero en esta su propiedad de diversión adorna la vida, la completa y es en este sentido imprescindible como función biológica: y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea, es imprescindible como función cultural.

Da satisfacción a ideales de expresión y de convivencia. Tiene su lugar en una esfera que se cierne sobre los procesos biológicos de nutrición, procreación y protección. El juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado.

El juego por ser imprescindible y útil a la cultura, por ser cultura, no pierde su característica de desinterés, porque los fines a que sirve están también más allá del campo de los intereses directamente materiales o de la satisfacción de las necesidades vitales. Como actividad sacra el juego puede servir al bienestar del grupo pero de otra manera y con otros medios que si estuviera orientado directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida, a la ganancia del sustento.

4a. El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su "estar encerrado en sí mismo" y su limitación constituyen su cuarta característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Una vez que se ha efectuado el juego, permanece en el recuerdo como recreación o como tesoro espiritual. La posibilidad de su repetición constituye una de sus propiedades esenciales.

5a. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que material o tan solo idealmente, está marcado de antemano. Dentro del campo de juego existe un orden propio. Otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa su perfección provisional y limitada.

6a. El juego propende, en cierta medida, a ser bello. El factor estético es idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Las palabras que designan los elementos del juego corresponden al dominio estético: tensión, equilibrio,

oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace.

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

(Entre las calificaciones que se aplican al juego figura la tensión, que quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo que tiene que salir bien. En esta tensión se pone a prueba las facultades del jugador, su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas).

Estas cualidades de orden y tensión nos llevan a las reglas del juego que tiene cada jugador.

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas es un "aguafiestas", que es cosa muy distinta al jugador tramposo. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es cobarde y es expulsado.

7a. El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminar el juego. Forma clubs. El club corresponde al juego como el sombrero a la cabeza.

La posición de excepción que corresponde al juego se pone de manifiesto en la facilidad con que se rodea de misterio. Ya para los niños aumenta el encanto de un juego si hacen de él un secreto. Nosotros "somos" otra cosa y hacemos "otras cosas". Esta cancelación temporal del mundo cotidiano se presenta ya de pleno en la vida infantil, gracias a un tiempo sagrado de juego, y la podemos encontrar también en culturas más avanzadas. Ese ser otra cosa y ese misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. El disfrazado juega a ser otro, representa, "es" otro ser. El espanto de los niños, la alegría desenfundada, el ritmo sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz.

Apoyado en la cita de las siete características del juego, es que Huizinga, nos ofrece esta definición:

"El juego, en su aspecto formal, es una acción libre, ejecutado "como si", y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno; acción que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden que resulta estético, sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual".

La acción cultural arcaica tiene el carácter de juego

Se pueden recoger ejemplos de esto por todas partes. Según la vieja doctrina china, la danza y la música tienen como fin conservar al mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre.

De las competiciones celebradas en los comienzos de las estaciones depende el curso próspero del año. Si no tuvieran lugar, la cosecha no llegaría a la sazón.

La acción sagrada es un dromenon, esto, algo "que se hace". Lo que se ofrece es un drama, es decir una acción, ya tenga lugar en forma de representación o de competición. De las formas del juego cultural ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las

instituciones de su primitiva organización social. El rey es el sol, la realeza la prefiguración del curso solar.

Ésta es una conciencia primitiva de la naturaleza. La experiencia de la naturaleza y de la vida, que no ha cobrado todavía expresión, se manifiesta en el hombre arcaico como una "emoción". *"La figuración surge en el pueblo, lo mismo que en los niños y en los hombres creadores, de la emoción"*. Leo Frobenius.

La realidad del ritmo y la armonía natural en el devenir y el perecer, impresiona la sensibilidad del ser y esto conduce a una acción condicionada a sus reflejos. Así, en virtud de la emoción, un sentimiento de la naturaleza se ensancha reflejamente en concepción poética, en forma artística. Y el culto se injerta en el juego, que es primario con relación al culto.

El niño juega con una seriedad perfecta y santa, sagrada, se puede decirlo con derecho. Pero juega y sabe que juega.

El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo, pero juega y sabe que juega.

El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo "juega" y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive un mundo más allá y por encima de lo habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas, "jugando".

El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime "El sacerdote sacrificador, al practicar su rito sigue siendo un jugador".

Platón no tenía reparos en incluir las cosas sagradas en la categoría del juego, que existió antes de toda cultura.

Todas las formas de juego son intentos de integración, por medio de la acción de gestos y movimientos, y desde este punto de vista se emparentan con las danzas rituales de los pueblos primitivos, que son formas rudimentarias de poesía y de drama, con las cuales se asocian formas rudimentarias de las artes visuales y plásticas.

El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos artísticos de belleza y juegos sacros.

Sesión 5a.

4a. EXPRESION CORPORAL.

Tema: Juegos de los sentidos. Sentarse y levantarse.
El cuerpo en su conjunto.

Estos juegos de los sentidos son muy útiles, y practíquenlos en sus sesiones extras, junto con los demás juegos. Son necesarios al actor porque hay que mostrar que el aparato sensorio del cuerpo está dispuesto...

Hay que exhibir claramente su sensibilidad para todas las influencias estimulantes que se relacionan con la situación y con la acción. Hay que prestar especial cuidado a las partes del aparato sensorio que se vinculan con la vista, el oído, el tacto. Ojos, oídos, palma de la mano, planta de los pies y piel.

¿Podemos descalzarnos?... Bueno... Vamos a acordarnos de nuestro hermano Sergio Arrau con un ejercicio que de él tomamos, que tiene que ver con la sensibilidad de la palma de los pies.

- 1) Caminamos en círculos, como en N.R., primero normalmente, punta suela talón.
- 2) Caminamos a la orilla del mar, sientan la brisa, sobre arena húmeda... en la que hay, de cuando en cuando, charcos de agua.
- 3) Caminamos sobre la arena seca y fría.
- 4) Caminamos sobre el barro, hondo y espeso, chapoteamos.
- 5) Caminamos sobre piedrecitas agudas... cuidado.
- 6) Caminamos por la calle, es verano, sobre asfalto caliente, muy caliente.
- 7) Caminamos sobre hielo resbaladizo...
- 8) Caminamos sobre pasto que oculta, de vez en cuando espinitas...
- 9) Caminamos sobre rocas. Tenemos que saltar.

Es necesario que tengamos en cuenta que el potencial creador de un grupo teatral es la creatividad del actor. Ese estado creativo del actor existe cuando su respuesta a un estímulo esperado es tan espontánea y genuina como su respuesta a un estímulo inesperado. Y, finalmente, acordémonos siempre que la capacidad creativa del actor está en relación directa, en su parte expresiva, con lo que consiga en su agilidad en las respuestas de los sentidos, tanto ante el contacto de la realidad, como de la realidad de la ficción, infiltrada por la imaginación creadora, como en este ejercicio de las distintas clases de suelo que íbamos pisando.

Cuando se llega a puntos más avanzados de la formación del actor, se encontrarán con la memoria sensorial o memoria emotiva, que en síntesis es a la que el actor acude para dotar a la expresión del personaje, sobre todo en la etapa de composición y elaboración, de alguna expresión que él obtuvo mediante un proceso de concentración, de su memoria de algo que él experimentó en alguna situación parecida, similar a la del personaje que ahora busca interpretar.

Ahora aprendemos a sentarnos en una silla y a ponernos de pie:

Para que al sentarse el actor a la vista del público, no comunique una sensación de esfuerzo, de pesadez e incomodidad, es necesario repartir el equilibrio del cuerpo. Para ello, el pie que soporta el peso del mismo, debe encontrarse lo más cerca posible del asiento. La pierna opuesta, al ir hacia adelante durante el movimiento, servirá de contrapeso y se deslizará sobre el suelo sin levantarse.

El esfuerzo de palanca está confiado al músculo aductor de la pierna que trabaja. Que no haya ningún esfuerzo en el busto, que es conveniente permanezca lo menos combado posible.

Antes de que las posaderas toquen el asiento, la rodilla de la pierna que trabaja hará avanzar el cuerpo hacia adelante sin que el busto se incline, estando el equilibrio mejor repartido y con menor esfuerzo del aductor. Sentarse sobre la mitad delantera del asiento. Cuanto más bajo el asiento más difícil sentarse. Ejercitar con distintos tipos de asiento.

Procurar sea cada vez más disimulado y sobrio el movimiento de contrapeso de la pierna. Procurar conservar el busto lo más perpendicular posible al suelo, manteniéndolo libre y en descontracción.

Levantarse. El busto que permanezca sin tensiones. Teniendo en cuenta el 3/4 en que se quiera quedar, utilizar el pie más próximo al asiento, y será el aductor de la pierna de ese lado, el que levante el cuerpo, procurando que éste avance lenta y continuamente, siguiendo la dirección de una línea que sería la bisectriz del ángulo respaldo y suelo. Arriba y hacia adelante, mientras que la otra pierna se desliza un poco hacia atrás, para recibir el cuerpo de pie.

El cuerpo en su conjunto. El hombre es un ser sensitivo. Goza con unos contactos y teme otros.

La vida está llena de una serie continua de impulsos para aproximarse a las personas y a los objetos, o alejarse de ellos. Algunos son concretos, otros imaginarios.

El autor de una obra dota de esos impulsos a sus personajes. Pero el espectador nunca podrá percibir esos impulsos del personaje, si el actor no dá una indicación externa de ellos a través de la expresión de todo su cuerpo.

Para ello la tarea del actor intérprete consiste en traducir a un lenguaje mímico y oral, la imagen de la reacción íntima del personaje.

Cuatro agentes de la pantomima: torso, piernas, brazos y cabeza y el resto, habrán de adecuarse cuidadosamente al tiempo y el tono de voz para producir el efecto dramático, por el cual el "ser interior" del personaje llegará, por medio del actor, al espectador.

En todas las expresiones del cuerpo hay que conseguir la gracia que es el movimiento que se efectúa con economía de fuerza. Por ejemplo, las vueltas o giros, realizarlas con movimiento más breve, como lo hemos demostrado, con las triangulaciones.

El actor debe adiestrarse por medio de ejercicio a fin de ser fuerte, flexible y preparado, capaz para lo que ayudará a realizar esos ejercicios con música y acompañado de ejercicios de fraseo, que significa agrupar varios elementos, y hacerlos seguir de una pausa, como la inhalación del aire en el canto, antes de iniciar una nueva serie.

Finalmente tengamos presente:

- 1º Que el actor debe sensibilizar claramente su cuerpo en su conjunto, para todas las influencias estimulantes que por medio de su aparato sensorio y su imaginación le llegan, relacionadas con la acción y situación escénica.
- 2º Debemos tener en cuenta que el actor no podrá realizar una acción plenamente estimulante hasta que no haya aprendido a usar con eficacia cada parte de su físico, por lo que debe comprender la función expresiva de cada parte de su cuerpo y controlarla plenamente.

Sesión 6a.

5a. MOVIMIENTO ESCENICO.

Tema: La composición. Contraste. Unidad, Ritmo.
Equilibrio y Gradación.

Si, es verdad; es la última charla sobre Movimiento Escénico (al que le estábamos tomando cariño, ¿no?) pero eso no quiere decir que no tocaremos más esa materia en el resto del curso, pero las conceptualizaciones fundamentales sí las terminamos de explicar hoy.

Recordemos primero que tratamos de representar una pieza para producir un efecto sobre un auditorio. Impresión única y sintética hecha con movimientos y sonidos, con colores y luces que es necesario componer, armar, ensamblar, de acuerdo a un plan determinado. Intervienen para ello, el autor con su obra, el actor, el director, el escenógrafo, luminotécnico, vestuario, maquillaje, música y sonido.

Hablemos del director, que nosotros lo vemos, en primer término menos director que en el sentido clásico; amigo, compañero, integrante del grupo.

Su función es la de ser intermediario y coordinador entre el libreto y los actores, y representante de los espectadores. Toma los textos del autor o autores, crea con ellos visualmente los cuadros vivos; y orienta la forma en que los actores habrán de hacer su labor expresiva, para dar realidad a la creación artística imaginaria.

Su función es poner en relieve, esfumar, acentuar, desarrollar, reunir elementos; mantener la proporción entre las partes, ayudar a cada actor a llegar a los momentos culminantes de la interpretación.

En una palabra la función del director que en nuestro caso será lo más compartido posible, consiste en **COMPONER**, teniendo en cuenta los principios fundamentales del quehacer artístico: contraste, unidad, ritmo, equilibrio y gradación.

- 1– **CONTRASTE**. Es la vida del arte. La monotonía quiebra la atención. Nos sentimos aburridos con los estímulos repetidos, visuales, más aún si están inmóviles. El contraste, una marcada diferencia entre las cualidades de las cosas, es la primera ley de la forma. La composición comienza por el contraste; por dos razones: porque atrae la atención, y hace clara la forma. Ley de contraste efectivo, es el principio por el cual se crea la ilusión de que el objeto es "más" por el hecho de presentarlo cerca en el tiempo o el espacio, de sus opuestos. Ej. el naranja parece más brillante al lado del azul. Es por todo lo que buscamos destacar el efecto del contraste en nuestras improvisaciones.
- 2– **UNIDAD**. La composición efectiva es aquella que revela "la unidad en la variedad", no en la uniformidad. Los movimientos, la expresión escénica de los actores, las voces y elementos, servidos por las complementarias escenografía, luminotecnia, vestuario, etc., establecerán una línea continua de conexión entre los distintos momentos de una obra, produciendo una impresión global, aunque sintética.
- 3– **RITMO**. Es el padre del fraseo. Y en su momento hablaremos de él. Ahora, para el tema nos conviene hablar del hijo. Sin el que el padre no existiría. El fraseo es la disposición práctica de los agrupamientos periódicos, frases de elementos (palabras, movimientos, espacios, etc.) para conseguir el ritmo.

La mente humana está naturalmente dispuesta a agrupar las impresiones de los sentidos en períodos, separados por una pausa, o una acentuación. Recuerden los fósforos, las flores... etc.

La atención humana es por naturaleza periódica, y no fluye en forma continua, sino a sacudones.

Las divisiones entre "frases" visuales, o de movimientos, pueden marcarse mediante pausas claramente trazadas.

Por ello al hacer la composición hay que disponer los elementos (voces y movimientos) en períodos, para suscitar en la mayor medida posible, las pulsaciones en la atención del observador.

- 4– EQUILIBRIO. Es la ley fundamental de la vida con la que ha de tratar de concordar toda expresión artística como la del teatro.

La equidad que permite la presencia viva entre lo que pesa el personaje de un lado y del otro. Así, y en la práctica, el director, para el equilibrio físico del escenario, puede guiarse por el principio equilibrante de la balanza, en relación con el centro del escenario, con los actores. Para ello puede tenerse en cuenta que el equilibrio físico consiste en que el producto del peso por la distancia correspondiente a un lado de la balanza, sea más o menos igual al producto del otro.

Sin olvidarse que dramáticamente, los personajes y las escenas tienen sus pesos relativos.

- 5– GRADACION. Es tener en cuenta y administrarla gradualmente, la verdad de que toda composición dramática tiene un principio, una parte media y un final, interrelacionados. En base a ello, delinear sin separarlas crudamente, las tres partes permitiendo que entre ellas circule dinámica y rítmicamente, el nacimiento orgánico, crecimiento y culminación de la obra.

Sesión Quinta.

EL JUEGO III

Fiesta y Juego.

Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de las cosas, la más estrechas relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono predominantemente alegre de la acción – también la fiesta puede ser muy seria –, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de auténtica libertad, son rasgos capitales comunes al juego y a la fiesta.

En la danza es donde ambos conceptos parecen presentarse en más íntima fusión.

Los indios cora de la costa mexicana del Pacífico denominan sus fiestas sagradas, de la mazorca tierna y del tueste del maíz, "juego de sus dioses mayores".

El juego auténtico, independientemente de sus características formales y de su alegría, lleva indisolublemente unido, otro rasgo esencial: la conciencia, por muy al fondo que se halle, de su "como si". En las esferas del juego sagrado se encuentra a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje. La sensibilidad estética del hombre moderno le ha aproximado un poco a esta esfera. se piensa en la moda que considera la máscara como objeto artístico. Así como su sensibilidad para todo lo que sea máscara o disfraz.

El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje.

Recapitulando: El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas aceptadas libremente, acción que tiene un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión, de búsqueda de armonía, de alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente.

Con este concepto se comprende todo lo que se denomina juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculos y de azar, exhibición y representaciones.

Esta categoría, juego, puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida. El juego en el lenguaje, un movimiento rítmico.

Juego y competición, función creadora de la cultura.

La cultura surge en forma de juego. La cultura, al principio, se juega.

La vida de comunidad recibe su dotación de formas suprabiológicas, que le dan un valor superior, bajo el aspecto de juego. La cultura en sus fases primarias tiene bastante de lúdico, se desarrolla en las formas estéticas y con el ánimo de un juego.

Cuanto más adecuado sea el juego para intensificar la vida del individuo o del grupo tanto más se elevará el plano de la cultura. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal (de las competiciones rituales) son las dos formas universales en las que la cultura surgió dentro del juego y como juego.

Entre las características generales del juego vimos la tensión, la incertidumbre. Se plantea la pregunta "¿saldrá o no saldrá?". En los juegos de azar, la tensión solo en pequeña medida se comunica al espectador. En cambio, el juego de ajedrez arrebató a los circunstantes, a pesar de que es totalmente estéril para la cultura y no lleva consigo ninguna excitación exterior.

El desenlace de un juego es importante tan solo para aquellos que, como jugadores o espectadores penetran en la esfera del juego y aceptan las reglas. Son compañeros de juego y quieren serlo.

"Algo está en juego", esta frase expresa de manera rotunda la esencia del juego. Este "algo" no es el resultado material de juego sino el hecho ideal de que el juego sale bien. resulta.

La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es más bien, juego.

La naturaleza humana siempre se esfuerza por lo superior, ya sea el honor y excelencia terrenales o la victoria sobre lo terreno. La función congénita por la que el hombre actualiza este impulso no es otra que el juego.

El juego y el saber.

El empeño por ser el primero se manifiesta en tantas formas como posibilidades ofrece la sociedad.

Al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida.

Lo que tenga que realizar y lo que con ello se gana son cuestiones que sólo en segundo orden se plantean dentro del juego.

Para el hombre primitivo el poder y osar algo significa poderío, pero el saber algo significa poder mágico. En el fondo para él, cada conocimiento es un conocimiento sagrado, un saber misterioso y mágico. Porque cada conocimiento guarda, para él, una relación directa con el orden del mundo.

Por eso en las fiestas sagradas se porfía, se lucha en esta clase de conocimientos, porque en la palabra pronunciada se hace vivo el efecto sobre el orden del mundo.

Juego y Poesía.

Poiesis es una función lúdica. Se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu crea. En él, las cosas tienen otro aspecto que en la "vida corriente" y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos. Si se considera que lo serio es aquello que se expresa de manera consecuente en las palabras de la vida despierta, entonces la poesía nunca será algo serio.

Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, donde habitan el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa.

Para sentir la poesía hay que ser capaz de añorar el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto. Nada hay que esté tan cerca del puro concepto de juego como esa esencia primitiva de la poesía.

En toda cultura floreciente, viva y, sobre todo, en las culturas arcaicas, la poesía representa una función vital, social y litúrgica. La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego. Por todas partes la forma poética precede a la prosa literaria.

El mito como forma poética de expresión de lo divino conserva, aún después de haber perdido su valor como reproducción adecuada de lo aludido, una importante función aparte de la estética, a saber una función litúrgica.

Aristóteles: "La idea del amor a los hombres y las cosas es el motor móvil del mundo. Raíz esencial de la entrega de la poesía a los hombres.

La razón de la amplia uniformidad de la expresión poética en todos los períodos conocidos de la convivencia humana parece que debe buscarse, en una parte fundamental, en el hecho de que esta manifestación de la palabra creadora de formas arraiga en una función más vieja y más originaria que toda la vida cultural. Esta función es el juego.

Como ya se ha dicho, en otros términos, el juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y el entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego sea un consagración o un regocijo. La acción se acompaña de un sentimiento de elevación y tensión y conduce a la alegría y al abandono.

Paul Valery, designa la poesía como un juego con las palabras del lenguaje.

La finalidad consciente o inconsciente es siempre la de provocar, mediante palabras, una tensión que hace presa en el oyente o en el lector. Siempre importa conseguir un efecto.

Es poeta quien puede hablar el lenguaje artístico.

Todo hablar es expresarse en imágenes. Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego. Quien, en lugar de decir "lengua" dice "la espina del hablar"; por "tierra", "suelo de la sala de los vientos", y "lobo de la selva" por viento, ofrece a sus oyentes un enigma poético que éstos resuelven fácilmente.

Sesión 6a.

5a. EXPRESION CORPORAL.

Tema: Composición. Tiempo, Espacio y Fuerza.
Triangulación 5a. y 6a.

El hombre baila y canta para expresar sus sentimientos. Ambos, canto y baile, son rítmicos, es decir que se caracterizan porque se expresan mediante el fraseo, que ya vimos, es la condición de la naturaleza humana por la que se percibe mucho mejor los elementos, de visión o audición, movimientos o voces, que están agrupados, cuya separación la marcan las pausas o espacios vacíos.

El actor que a través de la encarnación de los personajes ha de expresar también las emociones y tensiones de ellos, utiliza los pasos y movimientos que para ser percibidos con facilidad, han estar dotados de ese elemento coreográfico del fraseo, o ritmo, en sus desplazamientos, gestos y ademanes. O sea que el actor participa en su expresión corporal (y luego veremos que también en su voz) de la composición coreográfica.

Los tres factores de ellas son: TIEMPO, ESPACIO Y FUERZA.

EL TIEMPO. El factor del tiempo, como designación técnica, está formado por dos elementos: el ritmo (estructura del tiempo, su organización de los latidos pulsantes, en frases, visuales o auditivas), y el tiempo o compás, que es la velocidad de ese ritmo.

Todo actor adiestrado, sabe ejecutar sus movimientos, sentarse, pararse, caminar, gesticular, etc., siguiendo un cierto compás interior, "como si la música estuviera allí". Para conseguir ese efecto, lo repetimos, las películas mudas se filmaban con música, para que los actores, aparecieran expresándose con ritmo.

Y el director orienta la utilización de los ritmos del actor, armonizándolos con los que, por su visión unitaria de la obra y sus partes, capta son los de la acción interior de los personajes.

Cuando logra esa combinación, mediante un plan determinado de composición, la obra toda adquiere en su representación la capacidad de ser como un cuerpo vivo, con latidos, pulsaciones, sobre cuyo agrupamiento en períodos, que es el fraseo, descansa el ritmo que es la base del arte creador. Pues el ritmo pulsante está presente en todo lo que es vida, ya que desde nuestros nervios, nuestra sangre, nuestra respiración, actúan en períodos que agrupan la circulación de energía nerviosa, los latidos del bombeo de sangre, o los movimientos de la respiración, separados por pausas.

Me doy cuenta que todo esto parece difícil, pero poniendo atención y estudiando lo que se dice, se motivarán más explicaciones, así cuando nos pongamos un día a hablar exclusivamente del ritmo y su importancia no sólo en el teatro, sino en la vida, lo haremos hasta con gráficas; a fin de que mis compañeros queden debidamente notificados de todo lo que entraña ese elemento, que en este CURSO INICIAL es necesario tengan en cuenta en su trabajo de actuación y dirección; aunque sepamos que sólo a través del tiempo y estudiando el asunto, se podrá esperar resultados más satisfactorios.

Ahora importa la noción de lo que es el ritmo, que coreográficamente se define con el nombre técnico de TIEMPO, como uno de los factores de la Composición.

Ahora pasamos al segundo:

ESPACIO. Los dos elementos que atenderá el actor y el director en el espacio, son la forma del movimiento y su amplitud.

Aprendiendo a conocer el valor de los movimientos bien coordinados y ejecutados con nitidez y facilidad, el actor dominará la manera de utilizar el espacio que lo rodea. Haciéndolo suyo cuando lo complete con su acción, para ofrecerle al espectador una atmósfera abierta, libre al movimiento y por tanto al vuelo de la imaginación. Cuando no puede llegar con su cuerpo, sugerirá mediante la postura y además el uso del resto del espacio.

Y tercer factor, la

FUERZA. El secreto del movimiento del actor consiste en mantener su cuerpo en "estado alerta". En danza esto se llama dinamismo. Los músculos nunca parecen flojos, siempre hay en ellos alguna tensión. El cuerpo está lleno de energía, pronto para la acción que le da movimientos definidos. No relajación. Por eso nosotros hablamos de DESCONTRACCION. Para el actor el "descanso" en escena es relativo.

La fuerza tiene dos aspectos: fuerza e intensidad. Con la fuerza simple el actor puede levantar un objeto pesado, saltar a gran distancia, empujar a su contrincante.

Con la intensidad puede hacer un leve movimiento o un simple ademán y si éste está cargado de intensidad, hará vibrar al espectador.

Ahora veremos la 5a. Triangulación izquierda con desplazamiento y cambio de sostenimiento.

En el caso que se giró con la triangulación con giro o con desplazamiento hacia atrás y que el pie que quedó apoyado en la parte delantera ayudando al equilibrio, es el izquierdo, pero que la acción requiera seguir girando hacia la izquierda, es necesario cambiar el apoyo de sostenimiento del cuerpo, hacia el pie izquierdo, girar con el derecho apoyado en su parte delantera y desplazar el izquierdo.

6a. Triangulación derecha con cambio de sostenimiento y desplazamiento.

La misma cosa, solo que a la derecha, con los pies opuestos.

Estas dos triangulaciones son usadas a menudo por el actor, para corregir cuando la triangulación que hizo con desplazamiento, no "alcanza" a dejarlo frente a frente a la persona o elemento que deseaba.

Sesión Séptima

EL JUEGO IVPapel de la función poética.

Lo primario es la transmutación de lo percibido, en la representación de algo vivo y animado. Ocurre en cuanto se presenta la necesidad de comunicar a otros lo percibido. La representación nace como figuración.

El hombre poetiza porque tiene que jugar en colectividad. Lo lírico se halla lo más distante de lo lógico y lo más cercano de la danza y de la música.

La necesidad de lo desmesurado es una típica función lúdica. Es propia de los niños y la conocen también los perturbados mentales.

Sólo el drama por el hecho de conservar idéntica su cualidad de ser una acción, mantiene una conexión firme con el juego. El drama se llama "juego" y es "jugado", representado. El que los griegos no emplearan la palabra juego para representación o la pieza, hay que entenderlo como que la sociedad helénica se hallaba en todas las manifestaciones en una actitud tan lúdica que precisamente lo lúdico, apenas si podía aparecer a la conciencia como algo especial.

Constantemente se hace patente el hecho de que el origen de la tragedia y de la comedia es el juego. La comedia ática surgió del Komos desenfrenado de las fiestas dionisiacas. Se convirtió en una práctica literaria consciente en una etapa posterior y también entonces, en los días de Aristóteles, muestra toda clase de vestigios de su pasado sacrodionisiaco. En su desfile el coro, la parabase, se dirige a los espectadores con burla y escarnio, señalando con el dedo a sus víctimas.

Tampoco la tragedia es, por su origen, la reproducción literaria y deliberada de un trozo de destino humano, sino un juego sagrado, no literatura escénica, sino "culto" jugado, representado.

El actor que para el espectador se ha desprendido del mundo corriente, se siente en el entusiasmo ditirámbico mediante la máscara que lleva colocada en el yo ajeno, que no ya representa sino que actualiza realmente. Y con este sentimiento arrebatada a los espectadores.

El verdadero poeta, hace decir Platón a Sócrates, tiene que ser a la vez, trágico y cómico, y toda la vida del hombre tiene que ser sentida, al mismo tiempo, como tragedia y como comedia.

Forma lúdica del arte.

El juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad. Lo mismo les pasa a la expresión y las formas musicales. El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad. Lo mismo le ocurre a la música.

Ya sea que la música alegre o divierta a los oyentes, ya sea que exprese una alta belleza o tenga un sagrada finalidad litúrgica, siempre sigue siendo juego. Precisamente en el culto se halla a menudo íntimamente enlazada con esa otra función altamente lúdica que es la danza.

La danza es juego, una de las formas más puras y completas de juego. En sus formas actuales el baile va perdiendo casi por completo el carácter lúdico que le es inherente. La

relación entre danza y juego no consiste en que aquella tenga algo de éste, sino que forma parte de él: es una relación de identidad de naturaleza. La danza, es como tal, una forma particular y particularmente completa del juego.

Porque la danza es a la vez, "música" y "plástica"; "música" porque el ritmo y el movimiento constituyen sus elementos principales. la danza es ejecutada por el cuerpo humano con su limitada posibilidad de posturas y movimientos, y su belleza es la de cuerpo en movimiento. La danza es plástica como la escultura, pero sólo por un momento. Vive principalmente la repetición, como la música que la acompaña y domina.

El juego y los niños.

Digamos que el juego es la forma más evidente de expresión libre en los niños.

"El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es el producto más puro y espiritual del niño, y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y todas las relaciones". Froebel.

De ahí que, el principio rector de la escuela infantil debe ser la actividad lúdica.

"El juego no es solamente el medio en el cual el niño llega a descubrir el mundo: es sobre todo la actividad que le confiere equilibrio psíquico en los primeros años. En sus juegos, el niño externaliza y elabora hasta cierto grado de armonía las diferentes tendencias de su vida psíquica interna.

El juego es en verdad el alimento vital para el niño, pues a través de las actividades lúdicas halla tranquilidad mental y puede trabajar sobre sus deseos, sus temores y fantasías, de modo de integrarlas en una personalidad viviente". Susan Isaacs.

Por eso es que recomendaba Platón: "Evitad la compulsión, y que las lecciones de nuestros niños tomen la forma de juego. Esto nos ayudará también a apreciar cuales son sus aptitudes naturales". Platón.

Las culturas y las épocas de sub especie lúdica.

La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica.

La cultura, en sus fases primordiales "se juega". No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego.

La sociedad romana no podía vivir sin juego, que constituía para ella un fundamento de existencia, lo mismo que el pan. Eran juegos sagrados y el pueblo tenía a ellos un derecho sagrado.

La necesidad que siente el barroco por la exageración sólo es comprensible por el contenido lúdico del impulso creador.

La significación incomparable del siglo XVIII como período musical, se explica en gran parte por ese equilibrio entre el sentido lúdico y el contenido estético de la música de esa época.

En las épocas arcaicas los hombres tienen conciencia de la música como potencia sacra, como existencia emotiva, como juego. Sólo más tarde se presenta una cuarta forma de valoración consciente: como plenitud de vida llena de sentido, como expresión de un sentimiento vital, en una palabra como arte en el sentido moderno del vocablo.

En el siglo XIX, a medida que el poderoso desarrollo industrial y técnico avanza de la máquina de vapor a la electricidad, se va afirmando la ilusión de que el progreso de la cultura coincide con semejante desarrollo. Como consecuencia de ello puede surgir el error de que las fuerzas económicas y los intereses económicos mueven el mundo.

El elemento lúdico en la cultura actual.

La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado. Ni las olimpiadas ni las organizaciones deportivas de las universidades, ni los campeonatos internacionales, que gozan de tanta propaganda, se convierten en una actividad creadora de la cultura. Constituyen una función estéril en la que se ha extinguido, en gran parte, el viejo factor lúdico.

Para jugar de verdad, el hombre mientras juega, tiene que convertirse en niño.

La competencia mercantil no pertenece a los juegos primitivos y sacros.

En las formas arcaicas de cultura, el juego era un factor creador vivo.

Una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. Lo que mata es la agonía del humor.

La cultura exige siempre, en cierto sentido, "ser jugada" en un convenio recíproco sobre las reglas. La verdadera cultura exige siempre y en todos los aspectos el fair play (jugar suelto). Para que este contenido lúdico sea culturalmente creador tiene que presentarse puro. El juego auténtico rechaza toda propaganda.

— Según la tradición, Heráclito decía: "Juego de niños son las opiniones humanas". Y Platón: "No vale la pena tomar con demasiada seriedad los asuntos humanos; sin embargo, es necesario ponerse serio, aunque esto no sea una dicha".

Si el juego por consiguiente, como dijimos al comienzo de la primera charla, es lo más serio, "la vida debe ser vivida, y hay que cantar y danzar jugando ciertos juegos para congraciarse con los dioses y con los hombres... Así vivirán según el modo de la naturaleza, porque en casi todos los aspectos son títeres, pero tienen una pequeña participación en la verdad". Platón.

Es la sabiduría a la que llegó Platón cuando llamó a los hombres juguetes de los dioses, del destino, o del azar.

El juego en sí se halla fuera de la esfera de las normas "moralizantes", pero al participar en la condición estética, va incentivando normas como el ritmo y la armonía que entrañan, al hacerse hábitos, una inconsciente ubicación de lo noble y lo innoble, de lo bueno y lo malo que constituye esencia de una moral de los hombres. Por eso cuando el hombre tiene que tomar una decisión de si un hecho querido por su voluntad le está prescrito con seriedad o le está permitido como juego, entonces su conciencia moral le ofrece la piedra de toque.

Cuando en la resolución hablan los sentimientos de verdad y de justicia, la cuestión ya no tiene dudas ni vacilaciones. Basta una gota de compasión solidaria para que nuestro hacer se eleve por encima de las diferenciaciones del espíritu pensante.

En toda conciencia moral, que se funda en el reconocimiento de la libertad, la justicia y la gracia, se acalla para siempre la cuestión, hasta entonces insoluble de si es juego o cosa seria.

Sesión 7a.

1a. TRABAJO INTERIOR.

Tema: Sensibilidad. Imaginación. Tres fases
Trabajo actor: Composición, Incorporación
y Representación.

Iniciaremos con una definición provisional: TRABAJO INTERIOR del actor es el conjunto de acciones internas que el actor lleva a cabo mediante las funciones orgánicas de su imaginación, sensaciones, intuición y voluntad, encaminadas a buscar la representación de un personaje mediante sus medios expresivos: su cuerpo y su voz.

Si así es el asunto, empecemos a ver la parte que esos elementos de las funciones orgánicas, cumplen en el juego del actor.

Antes de proseguir, debemos dejar establecido algo fundamental, para el T.I. El requisito para poder realizarlo, aparte de la imaginación es la Descontracción. Es la eliminación de todas las tensiones innecesarias en los músculos del cuerpo, de ahí nuestro ejercicios y juegos. Y para flexibilizar la mente, eliminándole también sus tensiones, el medio es la CONCENTRACION, que permitiendo que todo el pensamiento gire alrededor del objeto que voluntariamente uno concentra la atención, deje libre la imaginación de tensiones y ayude al trabajo donde tenemos concentrada la atención, y así podamos poner en funcionamiento nuestra memoria afectiva o memoria emocional con la que también podrá trabajar el actor, a medida que más adelante avance en su formación.

Prosiguiendo diremos que la SENSIBILIDAD del cuerpo humano, es la capacidad del organismo completo del actor, de percibir por sus sentidos la materia que se le presenta y de reaccionar con su cuerpo y su intelecto, de acuerdo o contra ello. Es pues un grado de excitabilidad a los estímulos que se le presenta por la percepción de sus sentidos y de reaccionar, lo que llamamos sensibilidad del actor.

Para que las motivaciones de su trabajo interior sean eficientes es necesario, fundamental, que su sensibilidad sea elevada, su excitabilidad desarrollada, pues cuando mayor es su percepción y su reacción a ella, actuará más esa sensibilidad como encendedor de la imaginación del actor.

La naturaleza de un actor hay que cultivarla para que sea esencialmente apta para responder a la excitación de sus reflejos.

Responder a los reflejos significa reproducir con la ayuda del movimiento expresivo, del sentimiento y de la palabra, una tarea propuesta por el exterior.

El juego del actor consiste en coordinar los modos de expresión así suscitados. Para ello, cuando esté en escena el actor, en ningún momento debe olvidar que "juega". Jugando en escena el actor, con el dominio de sus elementos expresivos, puede no experimentar emociones cuando actúa representando, pues lo que vale en ese momento, no es lo que experimente interiormente el actor, sino lo que experimente el espectador. Si adopto en escena una posición corporal que exprese tristeza, puedo poner triste al espectador, pero no tengo porqué, como actor experimentar tristeza.

Una vez que haciendo previamente el trabajo interior definido, y del que el umbral es la sensibilidad que hemos acotado, el actor crea su visión del personaje, interna y externa. Es necesario arribar en el curso de los ensayos a que el juego del actor con los otros personajes y

objetos, devenga una continuidad de reflejos.

Decimos T.I. previo, porque la reacción psíquica interior, ha de preceder a la física o exterior, por lo que se debe poner la sensibilidad por medios certeros, en un estado de percepción más profunda.

Y para evitar confusiones, establezcamos una cuestión importante. El actor tiene tres fases fundamentales en su trabajo.

- 1º - COMPOSICION. La primera, cuando compone y busca encarnar el personaje, que es cuando para buscar expresar esa encarnación a través de sus medios corporales y la voz, hace TRABAJO INTERIOR, en el que una premisa es su sensibilidad. Trabajo al que ayuda notablemente la elaboración de una secuencia de las acciones físicas del personaje, su línea de comportamiento.
- 2º - INCORPORACION. Segunda fase. Cuando en los ensayos empieza a incorporar a través de sus desplazamientos, gestos, ademanes y actitudes, todo lo que por su trabajo interior y búsqueda de expresarlo, sirviéndose de la determinación de las acciones físicas del personaje fue encontrando y ahora trata de incorporarlo; jugando a que él es para el público el personaje, y haciendo funcionales los reflejos en su cuerpo y en su voz de lo que encontró debe expresar; para lo que empeña a veces, a media máquina su juego emocional.
- 3º - REPRESENTACION. Tercera fase. Es la actuación para el público, en que el actor, con el dominio de todo su cuerpo en primer lugar, y en segundo de todos los medios expresivos del personaje que compuso y ensayó, brinda al público todos los signos externos del personaje; que dará la impresión al espectador de que vió vivo, sufriendo, amando, alegrándose, tal vez muriendo "en persona" al personaje, sin que el actor experimente verdaderamente tales sensaciones ni plenas emociones.

Como nuestra labor es prepararlos para que actúen, se desempeñen en actores, volveremos sobre este aspecto de la sensibilidad.

Ahora la IMAGINACION, que en términos sencillos en la primera charla del CURSO, dejamos dicho como que es la facultad de la mente para concebir, idear, gentes y situaciones como si tuvieran existencia real y propia, lo que permite funcione otra facultad, la de JUGAR.

Se podría complicar esta definición que está destinada a ser útil a la explicación teatral, diciendo que no es solo lo dicho, sino también la de abstraer, separar conceptos, ideas, cotejarlos, proporcionalizarlos, deducir, etc., etc.

Para lo que nos interesa, atengámonos por el momento a la definición primera, que con todos los juegos, improvisaciones y charlas en que han intervenido, realmente lo que es la imaginación, ustedes lo tienen más claro que lo que expliquemos. Como así, todo lo importante, principalísima que es para el actor, y ni que decir para el Director, esa maravillosa función orgánica de la IMAGINACION.

Agreguemos, porque estamos en eso, la IMAGINACION con relación al T.I. El actor debe poseer, desarrollar una fuerte, vívida y ágil imaginación, para el cumplimiento del propósito artístico de animar la vida de un espíritu humano, un personaje. Y esa imaginación debe utilizarla en cada momento de su vida, y de su trabajo en escena, tanto cuando estudia, cuando incorpora ensayando, como cuando representa el papel.

Cada movimiento en el escenario, y cada palabra deben ser el resultado de la verdadera vida de la imaginación.

Vida que se facilita cuando el actor en su trabajo busca y usa las asociaciones de "imágenes" que él crea de su personaje, de las interrelaciones, de las situaciones, habiendo tomado en cuenta el itinerario de las acciones físicas del personaje. La imaginación creativa es la dote indispensable del actor.

Trabajando con ella, en la etapa primera del T.I., el actor ha de tratar de buscar la sensación de la intuición, usando la simple lógica funcional orgánica, que despertará ese material recóndito donde las fuerzas inconscientes de nuestro ser, pareciendo que hicieran funcionar una otra "inteligencia inconsciente", nos darán imágenes, visiones, situaciones, etc., que buscábamos y que espontáneamente aparecen, "sin pensarlo".

Cuando las percibimos, podemos actuar jugando, en una comunión orgánica y auténtica de sensibilidad, imaginación, intuición, que dará crédito a nuestras propias acciones en las actuaciones.

Sesión 7a.

1a. LA VOZ

Tema: Fonación. Aparato vocal. Importancia del lenguaje teatral. Tono.

Fonación.

Más adelante procuraremos ver cómo, según nuestra imaginación nació la palabra. Por ahora empezaremos con que ya tenemos la palabra humana que reemplazó al grito animal, y el canto apoyó a la danza... Por la importancia que tiene la palabra, y antes de considerarla en su función teatral, echaremos un vistazo a su fase física, o sea cómo y con qué se la produce.

El hombre ha olvidado que no existen órganos en el cuerpo humano cuya función específica sea la fonación. La nariz, la rinofaringe, la boca, lengua, faringe, tráquea, bronquios, pulmones y diafragma son órganos para las funciones respiratorias y digestivas, no obstante su intervención en la formación de las palabras.

Las llamadas cuerdas vocales son el borde interno del esfínter que cierra la entrada del aparato respiratorio, o pulmones, como si fuera un portero o un guardián, que evita la entrada de cuerpos extraños, y facilita la expulsión de mucosidades y flemas que se producen en los pulmones o bronquios, mediante el mecanismo de la tos.

Las cuerdas vocales son el esfínter de que forman parte, garantizan la llegada del aire a los pulmones para la oxigenación de la sangre. Esta es su función fundamental llamada esfinteriana.

Una característica de la fonación es que depende de la audición. Si el niño nace sordo, el lenguaje no se desarrolla, produciéndose el sordomudo.

– La fonación pues, es una función a la cual el hombre se está adaptando, agregada a su naturaleza, y aprendida principalmente por imitación y bajo control auditivo. El resultado de la voluntad, del amor del hombre y su inteligencia que busca exteriorizarse y ponerse en relación fraterna con los demás hombres.

Si respirar es vivir, hablar es convivir, y la fonación va cabalgando sobre la respiración. Por ello es que se debe tener claro que el organismo humano no está anatómicamente formado ni preparado para hablar, y por lo tanto debe aprender a hacerlo bien.

La fonación es la utilización inteligente del ruido o sonido producido en las cuerdas vocales, con el impulso de la presión neumática espirativa regulada, sonido que es captado, amplificado, modulado y articulado en las cavidades de resonancia. Todo lo cual trataremos de ver en estas sesiones.

Desde los gritos en que prorrumpían nuestros antecesores prehistóricos, ahora hablar es conversar inteligentemente.

Importancia del lenguaje teatral.

Nosotros reconocemos que el lenguaje es expresivo, conmovedor, comunicativo, y apelativo, y que por tanto en el escenario, ninguna de las palabras del actor ha de sonar a hueco.

El lenguaje teatral, dicho bien, suscita, sigue, enlaza una acción visible, recibiendo de ella y devolviéndole el impulso.

El actor maneja las palabras para suscitar y proyectar emociones y pensamientos. Y como el público se interesa por saber de qué se trata lo que ocurre en el escenario, hay que mantener las voces del escenario en todo momento:

a) Claramente audibles, b) claramente pronunciadas las palabras; c) nítidamente entonadas. Cumpliendo esos tres requisitos los actores despertarán la atención de los espectadores, no sólo transmitiendo los pensamientos sino, produciéndoles emociones, lo que conseguirá utilizando el tono que es el elemento musical, por lo tanto subyugante, del lenguaje oral.

El tono.

El tono o entonación parece ser la mayor o menor elevación del sonido y también la inflexión de la voz y el modo particular de decir una cosa. Los tonos más conmovedores los produce el instrumento vocal humano. La entonación, alma del lenguaje, expresa más que las vocales y consonantes, el carácter, las circunstancias generales y reacciones del personaje.

Un hombre común que actúa en el escenario de la misma manera que en la vida, resulta ininteligible e inaudible. Es necesario "ampliar" y "trasponer" la acción de modo que pueda "pasar" al otro lado del escenario, donde está el público, pues éste quiere oír, claramente lo que dicen los actores en la escena.

El tono mueve al oyente con peculiar fuerza, porque está conectado de modo íntimo con cada parte de la vida consciente de un hombre. Por ejemplo, el oído, adonde llega el sonido del tono y las palabras, tiene por función primaria mantener el organismo humano ajustado a su ambiente.

En efecto las conexiones nerviosas del oído tienen directa importancia para dar el sentido del equilibrio, del arriba y del abajo, de la dirección, de lo que dependen los movimientos de todo el cuerpo. Por lo tanto los actores, emplean en su lenguaje la música tonal, para ponerla al servicio de la comunicación verbal. El tono tiene función comunicativa.

- Los tonos altos o intensos, producen sentimientos de alarma, peligro, excitación general.
- Los tonos bajos y suaves, son calmantes, tranquilizadores y hasta pueden dormirnos.

Lo que puede el tono:

- 1º El tono en su valor sensorial, describe y transmite la expresión de los sentidos, como lo percibieron en TETO.
- 2º El tono, sólo él, independiente de la comprensión del léxico, puede hacernos comprender lo que nos quiere decir, como también lo comprobamos en TETO, ¿O no?.
- 3º El tono es un valor dinámico, indica el impulso de moverse, de explorar, de hacer. Como TETO, cuando quieren entrar a la cueva, por el miedo, o cuando quieren moverse de alegría al haber "inventado" su TETO, su fuego.

Sesión 8a.

2a. LA VOZ

Tema: Sistemas y síntesis anatomía fisiológica.

Dijimos lo importante que es para el teatro la voz hablada y el tono. Y dijimos que el público quiere oír claramente lo que se dice en el escenario, para todo lo cual es necesario que la voz esté bien situada, con buen alcance y tonos justos. Esto requiere servirse de la técnica en la voz hablada.

A este efecto recordemos primeramente que el proceso mental de fonación tiene tres fases: Ideación, imagen verbal, y orden motriz.

Ideación. Primero, pensamos lo que queremos decir.

Imagen verbal. Segundo, buscamos en nuestro archivo mental o memoria, la palabra o frase que representen nuestras ideas o sea una imagen verbal, y finalmente

Orden motriz. Tercero. La zona de la corteza cerebral que rige el movimiento del aparato vocal, dá la orden correspondiente, para que los músculos de la fonación se pongan en disposición adecuada y emitan las palabras ordenadas comunicando nuestro mensaje.

En cuanto al proceso físico de la fonación, digamos que comprende elementos que deben actuar simultáneamente:

- a) Sistema Respiratorio;
- b) Sistema vocal;
- c) Sistema resonador;
- d) Sistema de articulación;

(Somos muy sistemáticos, fisiológicamente, ¿no?)

- a) El sistema respiratorio. Lo fundamental en él son los pulmones, el fuelle, depósito del aire. Los movimientos son de inspiración y espiración. Saber introducir aire en el pulmón y saber empujarlo para apoyar la voz.

La entrada de aire se realiza mediante un movimiento activo efectuado automáticamente por el diafragma, los músculos intercostales y los músculos accesorios: pectorales, del cuello, rectificadores del cuello y columna, etc.

La salida de aire es una función pasiva, realizada por la elasticidad retráctil del tejido pulmonar, de las costillas y cartílagos costales. Puede decirse que el aire sale solo, pero hay que armonizar las dos funciones: espiratoria y fonatoria. Para ello educar convenientemente (lo que tratamos de hacer con nuestros ejercicios) la pared delantera del abdomen, cuyos músculos son "voluntarios" y controlables. Hay que activar la espiración, para fortalecer la columna de aire que actúa sobre las cuerdas vocales.

- b) Sistema Vocal. Principalmente la laringe con la glotis, cuerdas vocales y los ventrículos. Allí se genera el sonido. Las cuerdas vocales están formadas, ya lo dijimos, por el borde interno del esfínter de la laringe, alojado dentro de ella.
- c) Sistema de resonancia. Constituido por todas las cavidades móviles y fijas del cuerpo

adonde llegan las ondas emitidas en la glotis, siendo el reforzamiento del sonido y sirviendo para colocar la voz y hacerla llegar a la sala. El aire pasa por un verdadero desfiladero que lo forman las cuerdas vocales y sube hacia la garganta, boca, rinofaringe y nariz, que actúan como cavidades de resonancia, magnificando el sonido glótico.

- d) Sistema de articulación. El que tiene por función transformar el sonido de la voz en palabra. Para ello, a través de la boca, adonde llega el sonido ya resonado, intervienen los elementos de ella, los labios, la lengua y paladar, y la resonancia de la nariz y rinofaringe.

Como tenemos que ver más adelante los sistemas con mayor amplitud, por hoy nada más que este enunciado sobre las funciones de los cuatro sistemas.

Ahora veremos una síntesis de la anatomía fisiológica de LA VOZ.

En esta síntesis sólo nos detendremos un poco sobre aquellos aspectos que más salientemente tiene que ver con nuestra información sobre LA VOZ.

Músculos. Son órganos formados por tejido muscular cuyo elemento esencial es la "fibra muscular", que tiene capacidad de contraerse. Por ello los músculos se contraen y descontraen.

Veamos ahora los órganos que intervienen en la respiración y fonación.

1. Pared anterior (delantera) del abdomen. En ella están los músculos rectos delanteros, los músculos oblicuos, mayor y menor, y los músculos transversos del abdomen.
Función: La acción combinada de estos músculos, llamados prensa abdominal, produce la contracción y retracción de la pared del abdomen, hacia la columna vertebral, proyectando el contenido visceral abdominal, hacia atrás y arriba, levantando la cúpula del diafragma, a su posición preinspiratoria.
2. Contenido abdominal. Las vísceras móviles: hígado, estómago, intestinos y bazo, constituyen una especie de esfera ovoide que por su casquete inferior recibe la presión de la parte delantera del abdomen; y por su casquete superior transmite dicha presión contra la pared inferior del diafragma, elevando su cúpula. A su vez, el contenido abdominal, recibe la presión de las contracciones diafragmáticas que descienden su cúpula, empujando las vísceras hacia abajo y proyectando el abdomen hacia afuera.
¿Está claro no?
3. El diafragma. Órgano muscular que separa el tórax de la cavidad abdominal a modo de tabique. Tiene forma de cúpula o paraguas abierto, convexo hacia el tórax y cóncavo hacia el abdomen. Unido por delante con el esternón en su punta, y con los cartílagos costales y costillas inferiores por delante y los costados. Por detrás con las costillas flotantes y con la columna, con potentes haces musculares y tendones. La cúpula alcanzada el nivel de la sexta costilla. Es como un émbolo que se mete en la caja torácica en la mitad de su dimensión.

Cuando se inspira el diafragma se separa de las costillas y los pulmones tienen más espacio que deja el diafragma, para insinuarse.

Esos espacios se llaman, senos costodiafragmáticos.

Ya hemos visto, en los ejercicios lo dijimos, que al dilatarse (contraerse) el diafragma, su cúpula separa las costillas hacia los costados, al esternón y cartílagos costales hacia adelante y con ellos la pared abdominal que se proyecta hacia afuera. El émbolo baja y aumenta la capacidad torácica y entra más aire a todos los ámbitos del pulmón.

En la retracción del diafragma, su cúpula se levanta, descienden las costillas y el

esternón. Este momento del diafragma lo realizan fundamentalmente los músculos del abdomen: rectos, oblicuos y transversales. Ese sería el diafragma respiratorio. El lactante lo utiliza. El corazón es a la circulación lo que el diafragma es a la respiración. En la retracción del diafragma (sístole respiratorio) sale el aire.

4. Los pulmones. Ocupan la mayor parte de la caja torácica. El alvéolo pulmonar, es el elemento esencial, siendo una pequeña cavidad donde se realizan los cambios gaseosos de la respiración.
El oxígeno pasa a la sangre y el anhídrido carbónico al aire que será espirado. La elasticidad retráctil de los pulmones, más el empuje de los músculos espiratorios, impulsan la columna de aire, base de la voz.
5. Tráquea y bronquios. Son simples tubos conductores de aire, tanto para la respiración como para la fonación.
6. Caja torácica. Está formada por la columna vertebral dorsal por detrás y el esternón por delante, que sirven de apoyo a los arcos costales, las costillas, que los unen, salvo las últimas costillas que no llegan al esternón y por eso se llaman flotantes. Por su forma arqueada las costillas pueden rectificar su curvatura como resortes, y con ello colaboran con elasticidad de los pulmones, a expulsar el aire de los mismos.

Esta fuerza espiratoria se manifiesta a partir de la 5a. ó 6a. costilla. La parte superior de la caja torácica es prácticamente inextensible, lo que la hace impropia para los movimientos respiratorios y los pulmones se distienden y ahuecan hacia abajo, debido a la acción diafragmática y a los intercostales.

7. La faringe o garganta. Cavidad situada al fondo de la boca, y por delante de la columna vertebral. Se comunica por arriba con la rinofaringe, separándose de ella por el velo del paladar, especialmente durante la deglución de sólidos o líquidos. Por abajo se comunica con el esófago, hacia atrás, y con la laringe hacia adelante, de la que se aísla por medio de la epiglotis, que en el momento de deglución tapa la laringe y aísla la vía respiratoria, (no negarán que estos mecanismos son bastante ingeniosos, ¿no?).
La faringe en sus paredes posee músculos que actúan en el momento de la deglución, haciendo pasar la comida al esófago. La faringe es un tramo común a los aparatos respiratorio y digestivo, cuyo funcionamiento no puede ser simultáneo. La faringe puede aumentar o disminuir varias veces su volumen. Igual se traga una cucharita de café que una cucharada de sopa. Y porque actúa, también como caja de resonancia del sonido que luego pasa a la nariz y la boca, hay que tenerla en cuenta.
8. La rinofaringe. Cavidad situada en el fondo y por detrás de la nariz. Está encima de la faringe, y se comunica con ella por el velo del paladar. Es cavidad de paso para el aire respirable. Actúa como resonador. Cuando el velo del paladar está descendido, la voz se nasaliza. Como cavidad pequeña es apta para la resonancia de los sonidos agudos. Y por eso se llama registro de cabeza al registro agudo, por que vibra más intensamente la rinofaringe y la nariz, y sus vibraciones golpean y repercuten contra la base del cráneo.
9. La nariz. Formada por un conducto que va desde los orificios o ventanas nasales hasta la rinofaringe. Separada en dos mitades por el tabique nasal, mitad óseo y mitad cartilaginosa. El aire penetra en la nariz, tropieza en los pelillos de la entrada y la secreción de la mucosa nasal que actúan como verdaderos filtros. La evaporación de la secreción nasal durante el paso del aire lo humedece; y la circulación sanguínea de los cornetes, esos huecillos de las paredes laterales, lo entibia al aire respirado, que llega en buenas condiciones a los pulmones.

Por eso la respiración por la boca predispone a contagios para las vías respiratorias.

Durante la fonación la nariz vibra, y su vibración sirve de control subjetivo para la buena colocación de la voz. La nariz debe vibrar, pero sin nasalizar el sonido. El sonido y la palabra deben proyectarse siempre por la boca, salvo la emisión "a boca cerrada" o en los instantes insignificantes en que se articula la n, m y ñ (consonantes oclusivas).

10. Senos paranasales, maxilares y frontales. Son cavidades óseas alojadas en el espacio interior de los huesos de la cara (malares) y de la frente (frontales) recubiertos de mucosa y en comunicación con la nariz por pequeños orificios. La vibración del aire contenido en los senos no influye directamente en la voz, pero golpea su mucosa sensible y da una sensación subjetiva de vibración que, como la nasal, sirve para autocontrol de la impostación vocal.
11. Boca. Cavity destinada a la toma, masticación, insalivación y deglución de los alimentos. Dada su movilidad y tamaño es la cavidad más importante para la resonancia y articulación del lenguaje. Los movimientos armónicamente combinados de los labios, lengua, velo del paladar y mayor o menor abertura de la boca, regulan y adecúan en su mayor parte la resonancia y articulación para el buen manejo de la voz y la palabra.

Sesión 9a.

3a. TRABAJO INTERIOR.

Tema: Acción. Sinceridad y Atención.

Ya vimos el modo de acercarse a movilizar las facultades interpretativas del actor mediante el esquema que puede trazar de las acciones físicas del personaje.

La faz física de la acción humana, es un principio organizador de la elaboración del personaje. Como la dificultad es comprender la esencia de lo que se va a hacer, lo fundamental que debe aprender el actor es DESEAR, querer a VOLUNTAD, desear hacer cualquier cosa que según las motivaciones de la obra le corresponden querer hacer al personaje. A éste hay que verlo como persona viviente, un hombre que no es en lo primordial un ente de pensamiento, sino de apetitos y deseos.

Una vez iniciado en la acción, hay que llevar el hilo orgánico de ella pues ese es el método más poderoso que puede encontrar el actor para influir en el subconsciente, para lo que es primordial la concentración del actor.

Ese es uno de los objetivos de la técnica del actor, despertar el subconsciente creador mediante recursos indirectos y conscientes. (Subconsciente a través de la conciencia, involuntario a través de lo voluntario).

Esa técnica permitirá a los actores acercarse a las leyes de la naturaleza creadora humana; influenciarla, encauzarla, descubrir la propia intuición, en la que junto con la voluntad, se genera la acción.

Para que trabaje nuestra naturaleza orgánica con su subconsciente, es preciso crear en el escenario un flujo normal de vida. Eso el actor lo conseguirá desconstruyendo, destrabando los frenos psíquicos, mentales, musculares que impiden la libre manifestación de su naturaleza creadora. No hay que dejar que el razonamiento prime sobre la intuición al componer el personaje. Lo que hay que preparar es la acción a realizar según el esquema trazado de las acciones físicas del personaje.

El "estado de ánimo creador" se ayuda a conseguir mediante: a) completa libertad del cuerpo, y b) desconstrucción de los músculos. Porque los músculos han de estar libres de toda tensión innecesaria, aún cuando en la representación su papel exija una acción emocional fuerte, pues durante ella el actor debe permanecer alegre y no concentrado interiormente para no volverse neurasténico. Es en el estado de desconstrucción que el actor puede lograr la imprescindible concentración.

Recordemos lo dicho. Las tres fases del trabajo del actor:

- 1) La composición del personaje, para lo que fundamental es elaborar, en acuerdo con los otros actores y el director escénico, la secuencia de las acciones físicas, y hacer el correspondiente trabajo interior.
- 2) Incorporación, a través de los ensayos, donde pone en marcha su técnica provocativa de la naturaleza humana creadora, para despertar su intuición y voluntad.
- 3) Representación, donde el actor brinda "vivo" el personaje al público, para conmoverlo con la expresión de las emociones del personaje, manteniendo a salvo las suyas, sin descontar que su actuación puede requerir algunos impulsos emocionales suyos. Su trabajo interior le brindará además el uso de las imágenes guías, y los guiones mentales o subtextos, que puede haber descubierto o inventarlos durante su trabajo

de composición o incorporación. Pero que no comprometen su equilibrio emocional en escena ni fuera. Al contrario, debe esforzarse por lograr placer del cumplimiento de la tarea escénica. Pues el arte inspira un sentimiento de alegría y amor, del que brota energía.

Sinceridad y atención. Ningún papel puede ser verdaderamente logrado si el actor no cree en él, en la situación, en los personajes, en los objetos. Por eso repetimos lo necesario del factor concentración en la atención para aumentar la creencia.

En el teatro hasta la mentira más obvia debe convertirse en verdad. Lo que está dicho o hecho sinceramente no provoca dudas. La capacidad de ser sincero en las condiciones del escenario es el talento escénico.

Uno de los secretos de la escena está en saber escuchar.

Lo que se necesita en el escenario es atención, más sensibilidad y poder concentrarse en las circunstancias dadas. Ejercitar la atención es ejercitar la voluntad.

Hay que considerar que cuando el actor puede concentrarse en un pequeño círculo de atención en el escenario, consigue "la soledad en público".

En ese estado de concentración atenta, resultará la intuición su cualidad activante. El estado creativo del actor existe cuando su respuesta a un estímulo esperado es tan espontánea y genuina como su respuesta a un estímulo inesperado.

EXPRESION CORPORAL

Tema: Echarse y levantarse del suelo.

Empezar por sentarse bien en el suelo, para lo cual..... Luego, apoyando en el suelo la mano contraria a la pierna aún doblada, usando así el eje mano pierna opuestos, apoyarse atrás, codo de esa mano. Apoyar hombro de costado en el suelo.

Apoyar espalda, apoyar codo, otro codo. Estirar pierna replegada y pierna doblada. Acostar la espalda. Estirar brazo primero y luego otro brazo.

Para levantarse. Primero doblar el brazo del lado que se inclinarán y apoyar codo. Replegar la pierna del otro lado haciendo el eje codo – pierna lado contrario; quedan listos para volcarse al lado que escogieron, pudiendo entonces replegar, paralela al suelo, la pierna del lado a que están volcados. Al otro lado, igual pero en vez del codo en que están apoyados, lo hacen utilizando los opuestos, brazo y pierna. para levantarse, si en vez del codo en que están apoyados lo hacen con la mano, ya están con el eje mano – pierna contraria, pudiendo levantarse como cuando están sentados en el suelo:

Sesión 9a.

3a. LA VOZ

Tema: Sistema respiratorio. Ejercicios respiratorios.

El sistema respiratorio. Ya se enunció la función del sistema respiratorio. Por la importancia que él tiene para la vida, y en nuestro caso para el quehacer teatral, lo veremos ahora con más amplitud, así como al describir con más detalle el mecanismo de los ejercicios correspondientes.

La función respiratoria provee al organismo del oxígeno que es el alimento número uno. El hombre necesita, término medio: un kilo y fracción de alimentos sólidos; un litro y fracción de líquidos, y al rededor de 15 mtros. cúbicos de aire, cuyo elemento, el oxígeno, es el verdadero alimento número uno. El peso de 1 m. cúbico de aire es de un kilogramo y fracción, por tanto el hombre necesita para vivir, alrededor de quince veces más alimento oxigenado que sólido y líquido.

- Recordemos que los bronquios se subdividen en bronquiolos, cada vez más finos, hasta terminar en una especie de bolsitas microscópicas o alvéolos. Por su parte las arterias pulmonares se subdividen en una red de arteriolas, quedando reducidos a vasos capilares que entran en contacto con la sangre de los capilares, intercambiándose el oxígeno del aire que pasa a la sangre, a la vez que el anhídrido carbónico que trae la sangre, pasa el aire eliminado por la espiración. Esta una de las varias deseables razones, y las otras las de contar con el aire suficiente para la fonación, por las que hay que ACTIVAR LA ESPIRACION, para lo que es imprescindible el uso de la técnica respiratoria que estamos empleando en nuestros ejercicios, y que busca la educación o reeducación respiratoria de los músculos como los de la pared abdominal, el diafragma, los intercostales y la elasticidad pulmonar y costal.

Esa función respiratoria, como vimos en la charla pasada, en la síntesis anatómica, es ayudada fundamentalmente por el diafragma, que además, veamos cómo ayuda en las otras funciones.

- 1º Ayuda a la función circulatoria, pues: a) al descender la cúpula del diafragma (por contracción) en la inspiración, se produce una disminución de la presión torácica, lo que provoca una mayor afluencia de sangre hacia el corazón; b) En la espiración, se eleva la cúpula por retracción, con lo que se aumenta la presión torácica y se facilita, con suave empuje, la salida de la sangre de la cavidad torácica hacia las regiones periféricas del cuerpo.
- 2º En la digestión, los movimientos diafragmáticos activan y movilizan la masa sanguínea de las vísceras abdominales, especialmente el hígado, evitando su congestión, y colaboran con su suave masaje rítmico sobre el estómago, activándolo.

Ahora, sintetizando, y para no tener que volver sobre el tema, hablemos de los efectos de la contracción del diafragma.

- 1º Zona posterior del diafragma. La contracción de esta zona, la más fuerte y potente del músculo, que va al centro frénico (fibroso sostén del músculo, encima de él) a la zona vertebral y renal, al contraerse rectifica su curvatura y baja la zona de la cúpula diafragmática posterior, empujando el estómago y el hígado hacia abajo, los que a su vez empujan el bazo y a los intestinos que se proyectan hacia adelante, pues abajo está la

pelvis ósea, hinchándose por tanto el abdomen hacia afuera. Además, esta contracción del diafragma, al descender la cúpula, aumenta el diámetro vertical del tórax.

- 2º Zona delantera del diafragma. Es la más débil, y va desde el centro frénico a la punta de esternón, a los cartílagos costales y costillas de la zona delantera del tórax. La contracción del diafragma que estamos analizando también rectifica su curvatura, y la resultante es la elevación y proyección hacia adelante del esternón y costillas pectorales. Se separan de la columna aumentando el diámetro horizontal, delantero posterior del tórax. Es la inspiración anterior o pectoral.
- 3º Zonas laterales del diafragma. La contracción de ellas, una a cada lado del centro frénico, al borde las costillas, las eleva y por tanto separa lateralmente hacia afuera, ampliando el diámetro transversal del tórax. Los espacios (mayores, al hacer la inspiración usando conscientemente el diafragma), que quedan en los senos costo diafragmáticos, que son cavidades virtuales, es decir inexistentes en las espiraciones cuando sube el diafragma y las anula, y reales, cuando la inspiración, con capacidad y volumen que ocupa el pulmón, llenándose de aire. A este movimiento de las zonas laterales, se le llama "aleteo costal".

Bien, como se dan cuenta, todo el tiempo de los ejercicios en las sesiones pasadas, estuvo dedicado a que "sintieran" la importancia de ese músculo que es el diafragma... Ahora, tienen las explicaciones técnicas del caso, con lo que a partir del momento, los ejercicios que haremos en adelante ya incorporados por la práctica, ustedes los encontrarán justificados racionalmente, y así al tomar conciencia podrán incorporarlos y enseñarlos mejor, pues han comprendido la importancia básica de la respiración, y cómo, con el uso del diafragma, aumenta el volumen de aire, aumenta el oxígeno para el organismo, aumenta la vida y aumentará el valor de la voz... en todos sus sentidos, especialmente para el teatro. Por lo que ahora nos detendremos un poco en la segunda parte de la charla, refiriéndonos a los ejercicios del sistema respiratorio, que será, ya lo verán ustedes, una recapitulación organizada de los ejercicios que conocemos y practicamos, sólo que un poco separados para conocer mejor su mecanismo y ligarlos con la voz.

Primero: respiración diafragmático abdominal exclusiva, (Que es el ejercicio primero nuestro). Echados horizontal. Inspirar por la nariz silenciosamente y al mismo tiempo proyectar el abdomen "solamente, hacia arriba (adelante) hasta donde se pueda; retener los 4 segundos; espirar contrayendo el abdomen, solamente, soplando con fuerza en la posición labial del silbido, algo ruidoso. Control; una mano sobre la "boca del estómago" y otra sobre el esternón. Tórax, hombro y cuello descontraídos muscularmente. Pausa.

Para los soplos los labios se juntarán, dientes separados, como para el silbido, la lengua lo más baja posible, soplar de modo que la presión del aire, empuje las mejillas, hinchándolas, con lo que se practica el ahuecamiento de la cavidad bucal, indispensable para su resonancia.

Hay que soplar como para apagar una vela a 50 ó 60 centímetros de distancia. La oposición que ofrecen los labios fruncidos, debe vencer la contracción regularmente fuerte y mantenida de los músculos de la pared abdominal, que así se fortalecen y habitúan a empujar. Si no se sopla con fuerza el ejercicio no sirve.

Segundo: Respiración diafragmático abdominal y costal delantero o pectoral. Inspirar como en el ejercicio anterior, proyectando el abdomen hacia afuera, y después seguido aumentar la inspiración, proyectando hacia arriba (posición echados) la zona pectoral, o sacando pecho, sin hundir abdomen, de modo que ambos queden proyectados hacia afuera. Para ello contraer el diafragma (dilatarlo) zona delantera y los intercostales sin movimiento de hombros ni cuello. Luego de haber, 1º- inspirado con los movimientos uno y dos (abdomen y pecho), 2º- retener, 3º- soplido con abdomen, luego pecho, 4º - Pausa. Con este ejercicio aumenta el diámetro horizontal delantero posterior del tórax.

Tercero: Respiración diafragmático abdominal y costal lateral. Contiene también el primero al que le agregamos la movilización de las partes laterales del tórax, o sea los costados, llamándose este movimiento transversal "aleteo costal". El ejercicio aumenta los diámetros vertical y transversal del tórax.

Inspirar como en el primer ejercicio, proyectando el abdomen hacia afuera y luego, continuamos sin interrupción la inspiración, seguir tomando aire mientras se separan las costillas a los costados hacia afuera, dilatando el tórax transversalmente. Colocamos las manos a los costados del tórax sobre las últimas costillas (flotantes). Espiramos con el soplido contrayendo el abdomen, y luego contrayendo los costados.

Y es el que hacemos porque es el más adecuado para la gente de teatro, pues en el menor tiempo posible hace entrar la mayor cantidad de aire en el pulmón, y durante la espiración puede ser mejor controlado el empuje de la presión del aire.

Creemos que con lo que queda de la costumbre de la respiración pectoral que en la sociedad imponen, con nuestro ejercicio no deja funcionar en alguna medida la respiración del ejercicio segundo, o sea el levantarse y retraerse el pecho.

Los dos tiempos de la inspiración de nuestro ejercicio el 3º, abdomen y costados, con la práctica se van simultaneizando y constituyen entonces, el "golpe de diafragma".

Ahora debemos ver, porque estamos en la materia La Voz, cuales son los ejercicios complementarios de los respiratorios, que incorporamos en nuestras sesiones.

Del soplido que estuvimos haciendo, fuerte y sostenido, y que llamamos, 3º modalidad a) se puede pasar al del soplido suave y lento, modalidad b). Consiste en soplar suavemente con un caudal de aire equivalente al que usamos para hablar un poco fuerte, utilizando todo el aire inspirado en el ejercicio 3º.

Luego viene la modalidad c) que consiste en inspirar según el ejercicio 3º y soplar suave contra el dorso de la mano a un centímetro de la boca, con la posición de los labios en silbido.

Y que es el que les propongo que así echados hagamos ahora...

Ejercicio tercero, 1º - Inspiración abdomen y costados. 2º - Retención. 3º - Espiración, contracción abdomen diafragma y costados, soplando suavemente a un centímetro de la mano... 4º - pausa. Tres veces.

Así reproducimos la situación funcional correcta del lenguaje en los dos elementos: técnica respiratoria y empuje neumático, faltando sólo la palabra.

Sesión 10a.

4a. TRABAJO INTERIOR

Tema: Atmósfera y Ritmo.

Se puede definir la ATMOSFERA, diciendo que es el medio ambiente, el clima psicológico – más preciso, psíquico – que pide la existencia de los personajes de la obra y que ha de ser creado por los actores en la escena, ayudados por el medio ambiente plástico que la escenografía y luces hayan podido crear.

La que tenemos en este momento por ejemplo, es una atmósfera de expectación.

Pero la atmósfera "ahonda" la percepción del espectador. No hay atmósfera carente de voluntad y de vida interior dinámica.

Podemos considerar a las atmósferas "sentimientos objetivos", en oposición a los individuales "sentimientos subjetivos".

Hay que tener en cuenta que el público siente "íntegramente" la obra con su corazón antes de captarla con su cerebro. No analiza en primera instancia, sino que experimenta conmoviéndose, pues el arte será siempre el reino de los sentimientos generados en la obra, sensibilizadores y contagiadores emocionales que movilizan en los espectadores su emoción y su pensamiento.

El hombre, ama, piensa, sufre, inventa, admira, y hasta reza, con todos sus sentidos, su cerebro, sus órganos.

Por ello todo ser humano ejerce varias funciones psicológicas principales: sentimientos, pensamientos, impulsos volitivos, intuición.

Basándonos en la conjugación plena de todas esas facultades, es que hemos de arribar al objetivo del arte teatral, que es la creación de la imagen viva y auténtica de un ser humano, lo que será factible si tenemos en cuenta que nuestro arte es una hermosa ficción basada en nuestra imaginación creadora.

Todos los sentimientos artísticos deben ser suscitados por algún procedimiento técnico que haga del actor el dueño de aquellos, para lo que hay que procurar disponer de:

- a) Una imaginación bien adiestrada, que le permita crear y concentrarse, descontrayéndose.
- b) Vivir en una atmósfera apropiada.
- c) Realizar acciones dotadas de sensaciones, que ante el contraste, origine la necesidad, encendedora de la voluntad con la cualidad de la sensación. Ésta le crea el matiz psicológico.

Moviendo todo el cuerpo con esa cualidad, el actor creará la atmósfera.

La atmósfera inspira al actor. Aproxima al público al actor, así como a los actores entre sí. Agudiza la percepción del espectador. La atmósfera es el alma de la representación.

Ritmo.

Conviene en el trabajo del actor, darle lugar primordial al ritmo, que es un poderoso auxiliar en el trabajo de incorporación y aprendizaje.

Para ello el fundamento es, desde la composición, la incorporación y la representación, el concebir y expresar en secuencias, periódicas y recurrentes, que es el fraseo, todas las expresiones: interiores, exteriores del cuerpo y de la voz.

El ritmo interior, basado en el fraseo y el cambio de compás, lento o rápido, en los pensamientos, imágenes, sentimientos, impulsos volitivos, etc.

El ritmo exterior, basado en el fraseo, manifiesto en las acciones y expresiones corporales y orales, con los cambios de compás lento o rápido.

Como elemento de la composición escénica, el contraste, usado con una oposición de los dos ritmos, interior y exterior, que marchan simultáneamente en la escena, infaliblemente producen una fuerte impresión en el público.

Además, no se puede utilizar el esbozado método de las acciones físicas si no usamos el ritmo, pues toda acción física está ligada a un ritmo del gesto o desplazamiento, es la clave misma de lo que los espectadores llaman lo "natural".

Para ello hay que "atemperar la acción a la palabra y ésta a la acción", recordando que la reacción psíquica, interior, ha de preceder a la física o exterior.

Sesión 10a.

4a. LA VOZ.

Tema: Sistema vocal. Teoría neurocronáxica.
Sistema de resonancia. Ejercicios.
Sistema de Articulación. Ejercicios.

En la charla pasada vimos el sistema respiratorio, de modo que hoy nos corresponde el Sistema VOCAL, la laringe.

1. La laringe.

Forma parte del aparato respiratorio. En su constitución intervienen cartílagos, membranas y músculos. Situada encima de la tráquea debajo de la garganta o faringe, con la que se comunica por amplio orificio que en la deglución es cerrado por una aleta como tapadera, con lo que se evita la entrada anormal de sólidos o líquidos al aparato respiratorio, y permite el paso de los alimentos al esófago. Esta tapa se llama epiglotis y es un fibro cartílago flexible. Posee partes duras y blandas.

Los órganos vecinos. Las duras son de su esqueleto y está formado por tres cartílagos principales: el tiroides, el cricoides y los aritenoides.

Un grupo de músculos está integrado por los que forman el esfínter glótico, esa especie de anillo que cierra y abre la entrada que dá, por la laringe, a la tráquea, bronquios y pulmones. El borde interno del esfínter constituye las cuerdas vocales. Que son dos pequeños músculos alargados que forman el borde libre o parte interna del esfínter glótico.

Se ha observado, científicamente, que durante la fonación las cuerdas vocales, en su parte media, hendidura glótica, forma de un huso, se abren y se cierran, obedeciendo a una descarga de impulsos nerviosas provenientes de los nervios recurrentes de la laringe que vienen del cerebro.

A través de cada una de estas aberturas fusiformes, sale la columna de aire impulsada por la presión traqueal subglótica (siempre que esta presión de aire exista y sea suficiente). Si la glotis se abre de esta forma 194 veces por segundo, emitirá un sonido de 194 ciclos por segundo (o sea un sol 2). Es el mecanismo típico de la sirena. Si el disco de la sirena gira, y no circula corriente de aire, no hay sonido. Igual, si la glotis, si las cuerdas se abren y se cierran, ordenadas desde el cerebro, y no hay aire, no hay sonido. Las cuerdas vocales se contraen por efecto de los influjos nerviosos. Neuro. Y como la excitabilidad de cada elemento nervioso en función del tiempo se le llama cronaxia, entonces la teoría con la que hemos explicado la producción del sonido llamado voz, es la teoría neurocronáxica.

Creo que hemos sintetizado mucho la explicación, pero la información es suficiente para el objeto de este CURSO, no obstante, completaremos la explicación con algunas gráficos (Fgs. 5,6,7,8,9,10,11 de la Voz).

2 - SISTEMA DE RESONANCIA.

Toda vibración del sonido tiende a poner en movimiento los cuerpos elásticos que se encuentran al paso de la onda sonora.

Si la frecuencia del cuerpo en cuestión, es la misma que la de la vibración, ésta comienza a vibrar también. Es el fenómeno llamado resonancia que se produce reflejando la onda sonora que los golpea, multiplicándose así la intensidad del sonido.

Son resonadores infraglóticos, los que están debajo de las cuerdas vocales: la tráquea, los bronquios y pulmones (o sea la caja torácica).

Subglóticos, por encima de las cuerdas vocales: laringe, faringe, boca, rinofaringe, nariz y senos paranasales (maxilares y frontales). Resonadores fijos: nariz, senos paranasales, rinofaringe y laringe. Móviles: faringe (garganta), boca, que pone en juego la movilidad de los labios, lengua, sabiéndose que para el valor resonador de la boca hay que conseguir su mayor ahuecamiento, que favorece la resonancia y proyección de la voz al exterior.

Finalizando con lo de la resonancia digamos que el objetivo es que hay que obtener caudal y volumen de voz, mediante el uso abundante de la resonancia y no del esfuerzo. Voz de resonancia siempre. Voz de esfuerzo, jamás.

Ejercicios posturales de resonancia. Son los que se realizan en la movilización de los órganos y paredes del tubo o caja de resonancia vocal a fin de adquirir la necesaria soltura y agilidad controlada, facilitando la posición adecuada a la buena emisión vocal y obtener una mayor resonancia vocal sin forzar la laringe, lo que requiere educación adecuada y paciente. Obtener separar los dientes, separar los labios, bajar la lengua y dilatar la laringe (garganta).

1er. Ejercicio. La lengua. La boca bien abierta, los dientes bien separados, los labios en reposo, formando el óvalo. Sacar la lengua y proyectarla al frente, lo que se pueda, y luego retraerla despacio, quedando la punta en contacto con los dientes incisivos inferiores. No retrocederla tanto como que empuje la epiglotis que debe estar lo más vertical, destapando la laringe. La cavidad bucal quedará ahuecada en posición semejante a la del bostezo suave, o la iniciación de una náusea o la "boca de tonto".

Este ejercicio repetirlo miles de veces, ante el espejo primero, y luego puede ser ante otra persona, haciendo que el óvalo labial permanezca inmóvil.

2º. Ejercicio. Los labios. Es para aprender a juntar los labios libremente, manteniendo los dientes separados. Boca abierta, labios en óvalo grande sin tensión, y lengua baja. Cerrar el orificio de los labios, haciéndolo contraer al esfínter como el diafragma fotográfico, hasta cerrar por completo. Mantener los dientes inmóviles y separados. Luego abrir el orificio labial, bastando descontraer el esfínter para que los labios recuperen su posición inicial, abierta.

3º. Ejercicio. Faringe o garganta. Es para ahuecar la garganta y obtener mayor resonancia y rendimiento vocal. Delante del espejo. Boca abierta, dientes separados y lengua baja. Cerrar los labios, hasta la posición de la U. Emitirla en media voz y pasar a la I, abriendo blandamente los labios en forma oval y levantar simultáneamente la lengua. Volver a la U, bajando la lengua y el tono. Repitiendo el cambio sin interrupción, quedarse emitiendo la U hasta terminar el aire. Simultáneo a estos cambios se produce espontáneamente el achicamiento y agrandamiento de la faringe, de lo que debemos tomar conciencia y mentalizar el movimiento de la garganta.

4º. Ejercicio. Velo del paladar. Para controlar los movimientos del velo del paladar y por tanto la mayor o menor resonancia nasal y de la rinofaringe para la voz. La boca abierta, con la lengua descendida. Con voz natural proyectar la A horizontalmente, con la impresión que el sonido sale por la boca sin resonancia nasal. Se observará (espejo) que el velo estará elevado a su borde libre y la úvula (campanilla) próxima o pegada a la pared posterior de la garganta.

Luego, emitir la A nasalizada, gangoseada. El velo palatino desciende, se abulta y su borde libre va en busca de la lengua. Emitir la A hasta poder manejar voluntariamente los desplazamientos del velo palatino. Así regularemos la resonancia de la rinofaringe y la nariz. La posición intermedia es la que hay que buscar.

Sonido mudo. Con la boca cerrada emitir la voz en forma de sonido mudo mantenido por la nariz. Abrir y cerrar la boca, el sonido no varía. El velo toca la lengua y la cavidad bucal está aislada.

Sonido con resonancia nasal. Con la boca abierta emitir la voz nasalizada, pero proyectando horizontalmente y durante la emisión tapar y destapar la nariz. El sonido y emisión no varían. El velo está en posición intermedia, permitiendo la emisión por la boca con el agregado de la resonancia nasal (y de la rinofaringe). Posición regulable, dando más o menos resonancia nasal, según la mayor o menor separación del velo de la pared posterior de la faringe.

Estos ejercicios permiten practicar las tres posiciones del velo:

- a) Contacto con la pared posterior de la garganta, alta o "posición digestiva", sin resonancia nasal.
- b) Contacto con la lengua, posición baja o "posición inspiratoria", para la voz muda o nasal exclusiva.
- c) Posición intermedia, regulable, "posición vocal" en la que también se puede respirar. Se puede llegar a mover el velo como flexionando o extendiendo un dedo.

3. SISTEMA DE ARTICULACION.

Es la serie de movimientos que realizan las partes móviles de las cavidades de resonancia, con las cuales el ruido o sonido glótico se transforma en palabras y lenguaje. Sobre la articulación, y simultáneamente con ella, debe realizarse la impostación o colocación adecuada de la resonancia vocal, que viene a ser su punto final.

Recapitulemos: Los elementos formativos de la voz son: a) presión neumática (la columna de aire que espiramos); b) la articulación que transforma la voz en palabras.

Fundamentalmente, la articulación es pues la buena vocalización, ya que con las consonantes el cuidado es de que los sonidos propios de ellas, se emitan lo más suave y brevemente posible, para no estorbar la emisión de las vocales.

Veamos entonces la formación de las vocales. Se forman prácticamente en la cavidad bucal, por lo que tenemos que conocer y reconocerlos.

Moldes vocales: Son las posiciones fisiológicas que deben tomar las cavidades de resonancia para la emisión de vocales, utilizando la resonancia al máximo de las cavidades (resonadores). Los moldes vocales son las posiciones que se consideran óptimas para la emisión de vocales.

Dos grupos: 1º - Las vocales que se deben realizar con los movimientos de los labios solamente: la O y la U. 2º - Las vocales que deben realizarse con movimientos de lengua solamente, la E y la I. La A podemos considerarla como posición básica y de principio para las demás.

Molde de la A. Es de máxima abertura en todos los elementos y órganos que la rodean. Los dientes, separados al máximo, la lengua descendida. La garganta ahuecada en posición U. Los labios formando el óvalo máximo. Al conjunto darle intención de bostezo.

Usar el espejo. Emitir la A, sin forzar, obteniendo una A sonora.

Molde del grupo labial AOUOA. Cambiar la posición del molde A con el ejercicio de los labios, pues con el cierre de los labios obtendremos la O y la U. Al llegar los labios a la posición de cierre intermedio, la A se transforma en O. Al continuar cerrando los labios, aparecerá la U. Al principio emitirlas separadas. Estos moldes tienden a la impostación vocal.

Molde del grupo lingual AEIEA. Combinar el molde de la A con movimiento de elevación y descenso de la lengua. Una vez emitida la A, discretamente elevamos la lengua en su parte media, sin que la punta pierda contacto con los dientes. Así saldrá la E. Si continuamos elevando la lengua se producirá también sola la I.

Luego volveremos con la E y finalmente bajando la lengua a la posición de A. También primero emitir las separadas, y luego ligarlas.

Consonantes. Todos los movimientos para la producción de las consonantes son oclusivos (cierran) y tienen tendencia a cerrar más o menos las cavidades de resonancia.

Las consonantes P, B, M, juntan los labios y los cierran momentáneamente por completo.

La F y V, juntan labios y dientes. La L, Y, N, D, R y S, aproximan la lengua al paladar en diferente forma. La RR hace lo mismo pero vibrando, y la Z insinúa la punta de la lengua entre los dientes. Otras juntan el paladar móvil, con la base de la lengua Q, K, G, y J.

Como la articulación de consonantes es en realidad obstáculo para la buena "vocalización" hay que abrir los moldes vocales después de un movimiento consonante, es decir, hablar con la boca más abierta.

Como los movimientos oclusivos consonantes, al hablar con la boca poco abierta, restan resonancia y rendimiento sonoro vocal, hay que tener en cuenta estas condiciones:

- 1º La articulación de consonantes debe hacerse habitualmente rápida, para permitir que la voz salga fácilmente con las vocales subsiguientes, exceptuando las consonantes finales;
- 2º Los movimientos propios de las consonantes deberán hacerse suavemente, sin violencias ni contracciones bruscas,
- 3º Se procurará abrir más que de costumbre la boca, cuando se habla.

Ejercicios de vocalización muda. Posición inicial básica de la A, boca abierta, labios en óvalo, lengua baja. Todo bien ahuecado.

Inspirar por la nariz (de acuerdo al tercer ejercicio respiratorio, abdomen y costado), haciendo la vocalización muda, hacia afuera, espirando. Para el grupo AOUEA, iremos cerrando los labios como para los moldes vocales. En un solo aliento, en forma continua y ligada. Grupo AEIEA, manteniendo la posición labial de la A, la lengua se elevará en su parte media para producir la E y luego la I. Los dientes deben permanecer separados. Inspiración y vocalización muda.

Ejercicio Voz y palabra cuchicheada. Tiene por fin incorporar otro elemento: la articulación. Nos permite poner atención en los movimientos articulados sin la traba de la voz. La voz y lenguaje cuchicheado suave, viene a ser la misma vocalización muda con un aliento apenas ruidoso, agregando sobre el aliento la articulación.

Luego de los grupos vocales, perfeccionar las articulaciones emitiendo las consonantes, breves y con soltura, sin que molesten a la vocalización.

Usar palabras numerales, semanas, meses. Abrir bien la boca y tener presentes los moldes vocales. Lectura y recitación.

Sesión 11a.

5a. TRABAJO INTERIOR.

Tema: Transformación y técnica.

Hay un factor dinámico no siempre reconocido y que tiene un nombre que alguien llama instinto, y que podemos designar como los fuertes impulsos subconscientes a transformar.

Podemos comprobarlo en todas las esferas de la actividad, y es de tan vieja data y trascendencia que se lo señala como el básico del teatro, porque junto con el deseo del actor de transformar la realidad le permite a éste transformarse en otros seres, viviendo cuyas vidas se siente ciertamente prolongado.

Todo arte sirve al propósito de descubrir y revelar horizontes nuevos de vida, y nuevas facetas en los seres humanos, que sirvan a transformar los contextos actuales, societarios y humanos.

La transformación, eso es lo que busca con anhelo la naturaleza del actor, consciente o subconscientemente.

Un primer paso importante del actor, es preguntarse a sí mismo: ¿Cuál es la diferencia por leve y sutil que pueda ser, existente entre yo mismo y el personaje conforme se describe en la obra? Ante el personaje conjeturar cuál de los tres trazos psicológicos lo domina: voluntad, sentimiento o ideas, y la naturaleza de cada trazo.

Cuando el "que" y el "cómo" del hacer para representar al personaje le acudan simultáneamente al actor, ha alcanzado un alto nivel que le permitirá expresar la vida auténtica de un ser humano sobre el escenario, a través del instrumento maravilloso de su cuerpo, y podrá hacer rebrotar el secreto impulso psíquico del lenguaje anterior a la palabra, que busque transformar lo feo en bello, lo malo y lo injusto en justo.

Además fundamentalmente, como lo hemos dicho antes, nadie está contento con el mundo tal cuál es, por eso hay que transformarlo. Y si para ello el arte es una arma, entonces la mejor arma será el mejor arte.

Técnica.

Y será la técnica la que ayude al actor a alcanzar una nitidez de la forma, que le ayudará a disponer su cuerpo en el espacio, lo que es un principio fundamental del juego teatral, ya que la plasticidad es el medio expresivo para constituir imágenes visuales, que son las necesarias para captar el espectador.

La escena es un lugar físico y concreto al que hay que llenar y hacer hablar un lenguaje concreto, que está destinado a los sentidos, e independiente del contenido racional de las palabras, debe satisfacer ante todo a los sentidos, y hay una poesía para los sentidos psíquicos, como lo hay para el lenguaje.

Ese lenguaje físico y concreto, espacial, sólo es teatral en la medida que los sentimientos y pensamientos que inspira, sugiere y promueve, van más allá del lenguaje articulado. Busca la creación en el teatro de una poesía del espacio que revele creativamente las profundidades psíquicas que motiven el lenguaje articulado.

Todo esto a partir del actor, que en el teatro ocupa el primer lugar por ser un dispensador

de energía.

Por esto el aspecto medular del arte teatral es la técnica escénica y personal del actor, que buscará despojarse de todo lo que perturba el juego orgánico de su naturaleza creadora.

Si el actor se revela a sí mismo, deshaciéndose de su máscara cotidiana, hace posible que el espectador lleve a cabo un proceso similar de auto penetración psicológica.

Si nos despojamos y tocamos las capas más extraordinariamente íntimas, exponiéndolas, la máscara social se quiebra y desaparece, pues creemos que el hombre es algo más que su historia.

Quizás aún en nosotros los deseos y los temores arcaicos, viven una vida subterránea más intensa de lo que advertimos.

Considerando que nuestro arte es un arte colectivo, el entrenamiento de un actor y la adquisición de una técnica, sólo es posible en el teatro. No se concibe fácilmente que un actor no forme parte de un grupo teatral.

Grupo que nutrido de presencia popular, de responsabilidad social popular, ofrecerá al actor la oportunidad de realizarse a sí mismo artística y humanamente, a tiempo que ubica su impulso transformador en la vía de activa búsqueda del cambio hacia la sociedad y la vida, porque ambas son transformables, que haga cierto y deseable que el mejor amigo de un hombre es otro y otro hombre, fraternales y libres.

EXPRESION CORPORAL

7a. Triangulación izquierda con desplazamiento hacia adelante.

El pie derecho que estaba adelantado como apoyo al equilibrio, se desplaza hacia adelante izquierda, pasa el sostén del cuerpo a esa pierna, derecha y recién puede girar el izquierdo y desplazarlo adelante, quedando el cuerpo en 3/4 izquierda.

Ahora la 8a. Triangulación derecha con desplazamiento hacia adelante.

Igual que la anterior pero estando el cuerpo en tres cuarto izquierda, se desplaza el pie izquierdo hacia adelante, se cambia a esa pierna el sostenimiento del cuerpo, y se gira y desplaza el pie derecho, hacia adelante, quedando en 3/4 derecha.

Sesión 11a.

5a. LA VOZ.

Tema: Emisión. Impostación.
La voz en la Composición.

La impostación vocal o colocación de la voz, es la utilización máxima, técnica e inteligente de las cavidades de resonancia, mediante un sonido glótico libre, con presión neumática adecuada, con intensidad vocal variable de acuerdo al tipo de voz que se use y las exigencias del ambiente y auditorio.

Respecto de la nariz ya vimos que la realización de la voz depende de la mayor o menor separación del velo palatino de la parte posterior de la garganta, y que "la nariz debe estar en el tono siempre (por su resonancia) pero no el tono en la nariz", el tono debe estar y proyectarse por la garganta y la boca, pero con resonancia nasal. Se debe hablar y cantar con la nariz, pero no por la nariz.

Aclaremos que el paladar óseo es fundamental para el manejo de la impostación vocal, pues aunque pasivo recibe las ondas sonoras pero las refleja violentamente al exterior, dada la dureza de su superficie y su forma.

Los sonidos graves necesitan caja de resonancia grande, y los sonidos agudos cajas chicas. Boca y garganta para resonancia mayores, por tanto para los sonidos graves y bajos. Faringe contraída y la rinofaringe, chicas, por tanto resuenan los sonidos o tonos agudos o altos.

Al seleccionar la zona de mayor resonancia, las notas o tonos graves nos darán la impresión de ser proyectados por la boca, horizontalmente.

En cambio las notas agudas, que resuenan selectivamente en la rinofaringe, percutiendo sus vibraciones en la base del cráneo, dan la sensación de proyectarse verticalmente.

El trabajo de encontrar la zona correspondiente a cada tono y hacerla vibrar con violencia y energía, es lo que podemos llamar el trabajo de colocación de la voz.

Ejercicios de emisión e Impostación de la voz.

1º. Con las consonantes explosivas P, B, y M, que por su carácter explosivo ayudan a proyectar la voz hacia el exterior con mayor caudal y volumen.

Primero diremos Pa, Po, Pu, Po, Pa. Después Pa, Pe, Pi, Po, Pa. Después Pa, Pe, Pi, Po, Pu. Luego duplicaremos las sílabas: papa, pepe, pipi, popo, pupu.

Nuestro Pa se compone de un movimiento articulatorio de la Pe y emisión de la vocal A. El 1º mediante el movimiento correspondiente de los labios para articular P, juntando los labios sin ningún otro movimiento asociado, con los dientes separados. Contracción labial blanda y elástica. La A con su molde vocal ya estudiado.

Practicar repitiendo miles de veces con atención y paciencia ante espejo. La voz con resonancia sin esfuerzo es el lema. Poco a poco, "sentimos vibratoriamente", que la voz se va colocando cada vez más adelante como si chocara contra la cara. "Voce in maschera".

Luego de Pa, seguir con el esquema, repitiendo con la B y la M. Con el mismo criterio de los ejercicios con las explosivas P, B practicar con todas las demás.

Todos estos ejercicios conducen a una buena impostación, de modo que boca, garganta, rinofaringe y nariz, serán varias cavidades formando una sola caja de resonancia. Da Vinci: "Una voz está bien cuando sus vibraciones golpean los huesos de la nariz".

Emisión del sonido mudo combinado con la M y con la A. Llamado del "Mugido".

Tiene salida exclusiva por la nariz, boca cerrada. Velo palatino separado de la pared posterior de la faringe. Los dientes abiertos, el velo del paladar separado de la base de la lengua en posición intermedia (respiratoria vocal) sin tocar la lengua ni pared posterior de la faringe. Si esto lo hacemos con los labios como para pronunciar la M, la vibración de la voz golpeará contra la nariz, paladar óseo y los labios, y nos recordará el mugido. Así se cumplen las condiciones vibratorias mejores para la "impostación vocal". La práctica de este ejercicio nos indicará la posición y el camino mejor para proyectar la voz "impostada".

Para la Ma, 1º emitir el mudo con resonancia bucal, con articulación previa para la M; 2º Mantenerla en vibración dos segundos; 3º Abrir la boca, separando los labios, pues los dientes ya están previamente separados, y con cierta violencia plástica (sin dureza) articulará la M con la A, o sea decir MAAAAAAA.

Luego repetir con las demás vocales, luego retornar al Pa, Pe, Pi, Po Pu y Ba, Be, Bi, Bo, Bu.

Luego emitir con la misma proyección de la voz que hemos practicado con P, B, M, manteniendo la vocal con el mismo carácter explosivo. Este se llama el "ataque vocal". Alrededor de cinco segundos para cada una. Lo mismo que proyectamos estos sonidos, proyectaremos las frases. Si sabemos mantener una vocal, mantendremos las frases.

Como si fuéramos a ejecutar el ejercicio de Pa, Pe, Pi, Po, Pu, pero nos quedaremos sobre el sonido de Pa manteniendo la A vibrando unos cinco segundos.

Palpar la vibración local, con los dedos apoyados sobre los huesos de la nariz y sobre los pómulos.

Luego contar de uno a diez, nombrar lunes a domingo, etc. Separar los diptongos, CU - A - TRO, y sucesivamente continuar con la lectura, recitación. Esto es "gimnasia vocal" para conseguir que los músculos actúen con soltura, libremente y con la boca más abierta que lo acostumbrado.

La voz en la composición.

La voz en la elocución teatral ha de sujetarse a los elementos de la composición plástica de nuestro teatro, uno de los cuales es el RITMO, cuyo fundamento es el fraseo, que ya hemos repetido y sabemos bien, es el reagrupamiento de impresiones, en este caso auditivas, agrupando varios elementos y luego separándolos por un instante de reposos o pausa, antes de iniciar una nueva serie. Agrupamiento de frases periódicas separadas por pausas periódicas y acentos periódicos.

En un fraseo oral, se tendrá en cuenta los factores tono y fuerza.)Recuerden que para el ritmo, en expresión corporal, los factores eran tiempo, espacio y fuerza. Veamos esos tres factores, tan parecidos a los de Expresión Corporal).

Tiempo. El habla es rítmica, porque el pensamiento es rítmico. (Explicar tal vez porqué es rítmico, lo de la neurona).

Cuando el cerebro y el cuerpo están coordinados al hablar, el acento rítmico y el del pensamiento se corresponden. La palabra clave de cada frase estará en la cresta de la onda de atención mental del oyente porque la atención del público también es rítmica.

El factor del tiempo en la elocución teatral, está formado por dos elementos: el ritmo y el compás o tiempo.

El tiempo o compás que regula la velocidad debe diferenciarse del ritmo que es la organización, la estructura del tiempo.

El compás regula la velocidad y se mide marcando los acentos.

El tiempo compás correcto de un discurso se lo determina sobre la base del ritmo respiratorio apropiado a la situación que se interpreta.

Un actor sabrá la forma en que habrá de decir unas líneas, con determinada entonación y con el respectivo apropiado ritmo.

Los ritmos de compás más veloz, como los registros de voz altos, suelen denotar tensiones, mientras que los ritmos de compás lento, como los tonos bajos o suaves, denotan o buscan el aflojamiento de la tensión.

Tono Osea la altura o registro de la voz.

El nivel del tono contribuye a que el actor comunique sus sentimientos en altura y profundidad, y la elevación del espíritu sobre la fuerza de la gravedad.

Cuando la mente y el cuerpo bailan, la voz tiene tendencia a elevar el tono. Cuando la mente y el cuerpo se serenán, o es la muerte, el tono también baja, o desaparece.

Las notas altas son activas y activadoras, y las notas bajas son más tranquilizadoras. Las palabras que se pronuncian en tono alto parecen más leves, más armadas, más brillantes.

Tonos más bajos, parecen más sustanciosos, con una especie de melancolía.

La alegría, el enojo y la voluntad tienden a elevar el tono.

Los tonos agudos están asociados con la alarma, mientras que los tonos bajos producen calma y alivio.

La fuerza.

El factor de Tiempo y el del Tono (altura o registro) están estrechamente vinculados al tercero: La Fuerza.

Lo mismo que para la expresión corporal (la danza) la fuerza en la interpretación del lenguaje oral, tiene dos aspectos: volumen e intensidad.

Cuando un personaje usa el volumen en escena es porque se dirige a una multitud, llama desde la distancia o lanza un desafío.

Cuando la fuerza de su acción está marcada por la intensidad, podrá usar un hilo de voz. Un susurro puede estar cargado de tal intensidad que el oyente puede quedar conmovido hasta lo más hondo del alma.

El actor que toma del canto sus esencias rítmicas y melódicas, debe apoderarse de la totalidad del espacio que lo rodea. Debe llenarlo con su tono, hasta cuando musita.

Algunos conceptos para poder orientarse en el estudio de la voz en cuanto elocución teatral:

Tesitura: Es la amplitud tonal de una voz en su uso corriente.
Toda tesitura tiene sus registros: grave, agudo, mediano.

Registros: Son las modificaciones, variaciones y movimientos que realizan los órganos del aparato vocal, a través de los elementos formativos de la voz, mediante los cuales el sonido vocal recorre toda su extensión. Registro de pecho, la emisión grave. De cabeza, agudo. De garganta mediano.

Timbre: Es la personalidad de la voz. Cada voz tiene su timbre.
Depende de dos factores: uno, el sonido producido por las cuerdas vocales y otro, los resonadores que lo modulan.

Tono Vocal: Es la mayor o menor elevación del sonido. Y entonación, la inflexión de la voz y modo particular de decir una cosa. Hablar de tono agudo es hablar de mayor número de vibraciones; el tono grave, menor número de vibraciones.

Al finalizar las charlas sobre LA VOZ, tenemos que agregar las siguientes aclaraciones: a) No ha constituido el tratamiento de la materia, un curso de fonética. Porque la realización acá en el CURSO, de las prácticas que exigen los ejercicios señalados, demandaría mucho tiempo, tanto como el que precisa un curso de fonética.

Pero el hecho es que , como se indica en los distintos ejercicios:

a) Del sistema respiratorio. que felizmente hemos hecho por su relación con la expresión corporal y que son los fundamentales para la voz; b) del Sistema Vocal y su articulación, y c) del Sistema de Resonancia, el problema de la voz es íntimo y personal de cada uno. Y por ello todos los ejercicios que acabamos de señalar, y los que ustedes tienen registrados, pueden hacerlos, miles de veces, ustedes mismos con el espejo y fundamentalmente con el oído.

Acuérdense que los sordos se hacen sordomudos, porque la guía, el control y el estimulador de los ejercicios será su oído, aunque claro que pueden ser ayudados relativamente por el registro magnetofónico de una grabadora, si se dispone de ella...

La aplicación pues de lo explicado y comprendido durante las charlas de la materia, La Voz, como constante y paciente realización de los ejercicios, constituirán su elemental curso de fonética del actor.

Y para terminar esta aclaración, les recuerdo que así como dijimos al comienzo, conseguir adaptar el aparato respiratorio para fabricar la voz, fue un logro de "la voluntad, del amor del hombre", así también, buscar y lograr el objetivo que señalan los ejercicios: una voz clara, vibrante, sin esfuerzo, y que exprese lo que siente y piensan sus personajes, la obtendrán también con voluntad y amor a sus iguales. En hacerlo demostrarán, asimismo, su inteligencia.

Sesión 12a.

1a. ESCENOGRAFIA.

Tema: Exigencias. Pasos a realizar. Composición.

Exigencias. La escenografía es un arte especial, que busca la organización y orquestación de un espectáculo en el espacio, dentro del que se establecerán las relaciones entre las formas fijas y móviles, que constituye un hecho plástico al servicio del hecho dramático.

Destacando que la escenografía así entendida, abarca también actividades específicamente plásticas como la pintura, la escultura, diseño de vestuario, artesanía de la preparación de elementos, etc., veamos los aspectos prácticos que debe cumplir.

- 1º Proporcionar el ambiente para facilitar, sugerir el movimiento escénico, es decir la acción de los actores.
- 2º Proveer niveles y zonas de actuación.
- 3º Contribuir a establecer la atmósfera, el modo y el efecto de la obra.
- 4º Ayudar al interés del espectáculo.
- 5º Indicar el emplazamiento general o particular de la acción.
- 6º Sugerir la época o tiempo de la acción.
- 7º Ayudar a hacer resaltar la condición social de los personajes.
- 8º Crear el clima psicológico. Todo ello debe ser coordinado con la iluminación.

Una escenografía simple pone el énfasis en el actor y por lo tanto sobre la obra. El complemento de la simplificación es la sugerencia. Un solo pilar o columna griega, puede crear en el auditorio la realidad física y espiritual de la cultura y arte griegos.

Pasos a realizar. Ahora veamos los aspectos concretos que deben efectuarse para alcanzar el propósito asignado a la escenografía.

- 1º Cuando se tiene el libreto de la obra escogida o elaborada colectivamente, variantes del teatro popular, todos asisten a su lectura y comentarios, en los que se establecen los requerimientos de los actores y director escénico.

A partir de allí, los que en el grupo teatral muestran afición por la escenografía, con la participación del Director (actual INSTRUCTOR) constituyen la Comisión de Escenografía, y lo primero que hacen luego de la lectura, es preparar bocetos en que se satisfaga los propósitos prácticos enunciados en dicha lectura.

- 2º Una vez que el boceto es aprobado por todos con las sugerencias de todos, se traza la Planta Escénica, y si se atreve la Comisión de Escenografía, hacen una maqueta (cartón, cartulina, goma, tijeras, regla, lápiz). Un procedimiento para trazar la planta es usar la escala 1:10, o sea cada 10 cm. un metro, y transportar las medidas del boceto calculadas por la comisión (una mesa de tantos por tantos, una puerta de tanto, un árbol de tanto, etc.) a esa escala, en una hoja de papel sábana grande, donde se ha pensado en un espacio escénico de tanto por tanto.

En las sesiones, con los bocetos de las improvisaciones, haremos la práctica de realizar Plantas Escénicas.

Es sabido que allí, en el trazado de la PE es donde aparecen los problemas, más nítidamente, de la ubicación de los elementos requeridos, tanto para comprobar el espacio por donde se moverán los actores, como para chequear cómo se verá por el público la relación proporcional entre los elementos, como de éstos con los actores, y finalmente para calcular los efectos luminosos que entrarán después.

La planta nos permitirá ver si la escenografía cumplirá: a) con ofrecer todas las condiciones de espacio necesarias a una acción dramática colectiva. Y b) si llena las condiciones para que esa acción pueda llevarse a la percepción inteligible de la vista y el oído del espectador.

Esas condiciones imprescindibles que debe cumplir la escenografía, vista en la Planta con medidas concretas, también pueden ser llenadas en un ámbito que no sea precisamente un salón de teatro. Un patio de escuela, una cancha de basquet, cualquier otro lugar comunal, una vez que se delimitan las zonas para el público y la zona para los actores, se concreta en ésta la disposición del espacio de acuerdo a la Planta Escenográfica y se sitúan en ellos los elementos que componen la escenografía.

Este trazado de la PE divisoria en metros –10 cm.– permite que sobre ella tracemos la división de las zonas de atención con lápices de colores y de acuerdo a la disposición de los elementos fijos que juegan en la composición escenográfica. Ajustamos los números de las zonas de atención de acuerdo al plan elemental que ya vimos en M.E.

- 3º Y tal como lo dijimos allí, si completamos el equipo necesario para trazar el M.E. como lo sugerimos para el actual INSTRUCTOR, Director escénico de mañana, nos haremos con papel engrudado unos muñequitos a escala igual a la base también a escala del triángulo que trazan los pies en la posición Cero.
- 4º Entonces, como explicamos en M.E., con el resultado de la improvisaciones sobre escenas de la obra, más lo que él va componiendo, el D. Escénico mueve los muñecos (según los desplazamientos anotados en las improvisaciones y los que él piensa) sobre la planta, y atiende, delegado del público, a los ángulos que permiten la visibilidad de los actores, y esos movimientos que funcionan los va consignando en la señalada parte izquierda del libreto copiado, con lápiz negro, para poder borrar fácilmente. y es el libreto con que a los ensayos lleva la propuesta del M.E., que se ajusta según lo que van viendo en dichos ensayos y sirve de base para los mismos.

Haremos una práctica durante las sesiones.

Veamos ahora en ilustraciones (ilustraciones y fig. 1, 2, 3, 4) un panorama de los tipos de teatro y descripción de uno de ellos, en los que veremos una escenografía clásica a la italiana. Comprende cuatro elementos principales: bastidores, decorados, bambalinas, telones.

El escenario (fig. 4) se compone de un piso por lo general de madera, sobre el nivel de público. Por lo general cerrado a los costados y abierto por delante de la embocadura, que se cierra con un telón de boca.

En el escenario se ubican los bastidores con sus decorados, puertas, ventanas, telón de fondo, los muebles y demás elementos de utilería, todo de acuerdo a la planta elaborada y cuya prueba en los ensayos haya demostrado ser funcional.

Composición. Teniendo en cuenta que el lugar escénico es el primer elemento visual que percibe el espectador, la organización escenográfica del espacio ha de ofrecer un ámbito donde juegan los dos elementos: espacio y movimiento al servicio del otro, es decir para el actor, a fin de que éste con su expresión corporal y oral trascienda la vida de los personajes, o sea el juego dramático. Pero al mismo tiempo, la organización espacial de la escenografía ha de permitir que las relaciones de las formas fijas como móviles, sean armónicas y de ritmo, para que estimulen y

satisfagan la percepción del espectador, que como ser humano está habilitado para ello por su sentido estético.

Para lograr ese efecto buscado, ya lo dijimos en otras partes, se debe valorizar la composición, varios de cuyos elementos tienden como el equilibrio, ritmo y contraste, a producir esa sensación de armonía que se asienta fundamentalmente en las proporciones, desde luego, armónicas. Y este es el juego estético que permitirá y facilitará el pase al público del juego dramático.

Sesión 12a.

1a. LA PROPORCION.

Tema: Concepto. Definición. Antecedentes.
Demostración.

Estuvimos de acuerdo en que el juego dramático pasara al público a través del juego estético; que para ello la realización de la obra debía ser armónica, y que por tanto basada y expresada en las proporciones armónicas.

Tenemos acá 20 sobres que contiene tres formatos de papel, del mismo color. Sobre aquella forma que sin pensar les gusta más, pongan una X, por favor. Gracias.

Ahora en movimiento escénico. Dos voluntarios A y B. Frente a frente, claro de 3/4. Son hermanos. Hay ocho pasos de distancia entre ambos.

Sin apurarse. Se acercan ambos. A ver un director... ¿En qué punto se encontrarán para darse un abrazo? O sea, cada uno dará cuatro pasos, no? Por favor, a la palmada háganlo... (lo hacen). Ahora, ustedes público, verán otra manera de hacerlo. Tú, camina cinco pasos y tú tres. Por favor, háganlo a la palmada. (lo hacen). ¿Cuál manera les gusta más, la primera o la segunda?

Tomaremos estos dos casos prácticos, los papeles y el movimiento escénico. El formato que más les gustó en éste: Rectángulo. Un lado más largo que otro. Tiene 6 cms. 18 centésimos de mm. (6.18) el lado corto, y el largo 10 cms., es ampliado, en diez veces, un rectángulo de un cm. X 0,618.

El otro caso, en el escenario. Primero tenemos 4 X 4, y en el segundo caso, que más les gustó 5 X 3.

En ambos casos, ¿por qué les gustó esa relación 1: 0,618, y 5:3)?

Porque ambas son proporciones armónicas. Luego veremos porqué son armónicas esas proporciones.

Siempre gustan más y en todas las formas las proporciones armónicas, que las que no lo son y que todos llamamos, desproporcionadas. Siempre.

¿Y de dónde viene eso? ¿Que son las proporciones armónicas?

Es lo mismo que artistas, pintores y escultores, le preguntaban a un señor llamado Fra Luca Paccioli, nacido en Umbría, Italia, en 1445. Y él para contestar les elaboró un "Tratado de la Divina proporción", que se publicó en Venecia en 1509, con muchos dibujos geométricos de Leonardo Da Vinci. Allí Paccioli sintetizó su fórmula: "En el arte la proporción es madre y reina".

Todas las formas artísticas creadas por el hombre, que cumplen la función orgánica de expresión y comunicación, encierran proporciones armónicas que despiertan resonancias afectivas y lógicas en el que las contempla, porque éste, desde que nació, encontró y captó sin razonar, haciéndolas más subconscientes, las proporciones armónicas que encierran las formas creadas por la naturaleza. ¿Simple, no?

Basados en esta verdad, los griegos, derivándolas de la naturaleza, empezaron a buscar fórmulas lógicas que las hicieron matemáticas y algebraicas, poniendo las bases para lo que llegó Paccioli. Aunque éste las tomó de base o en gran cuenta, tomó la naturaleza y la

estudió primero en la forma del cuerpo humano y encontró que esta forma de la naturaleza, cumple en todas sus partes con las proporciones armónicas. Por ejemplo, la distancia del extremo de la cabeza al ombligo es armónica proporcional a la distancia del ombligo a los pies.

Estableció que "la naturaleza al formar al hombre, dispuso su cabeza con todas las debidas proporciones correspondientes a las demás partes del cuerpo".

De todas las experiencias y estudios resumidos por Pacioli, surgió la aplicación artística de la sección áurea o divina proporción, o como las llamamos nosotros, proporciones armónicas.

Ya hemos contestado de donde sale "eso de las proporciones armónicas". Ahora, ¿que es una proporción armónica?

Es la relación, disposición o correspondencia entre las cosas o parte de las cosas entre sí o con el todo, o más simple, es la relación entre dos dimensiones desiguales de un segmento de recta cuya percepción produce la sensación de una armonía para el disfrute del sentido estético del hombre. Es el justo equilibrio de las desigualdades.

Lo del segmento de recta está dicho a propósito, porque es la referencia al Postulado de Euclides, 300 años antes de Cristo, llamado "división de la recta en la media y extrema razón", cuando propone y demuestra geoméricamente "Dividir una longitud en dos partes desiguales, de tal modo que la proporción (o razón) entre la menor y la mayor, es igual a la proporción (o razón) entre esta última y la suma de las dos (que es la longitud inicial)".

¿Complicado?... No. No todas las cosas famosas son incomprensibles.

Veamos lo que quiere decir todo ese chamuyo griego:

(Trazando en la pizarra)

Quiere decir que el segmento de recta AB, se lo dividirá en dos partes desiguales, de tal forma que la relación, proporción, razón entre XB, la parte menor, y XA, la parte mayor, al sentido estético no choca con él,

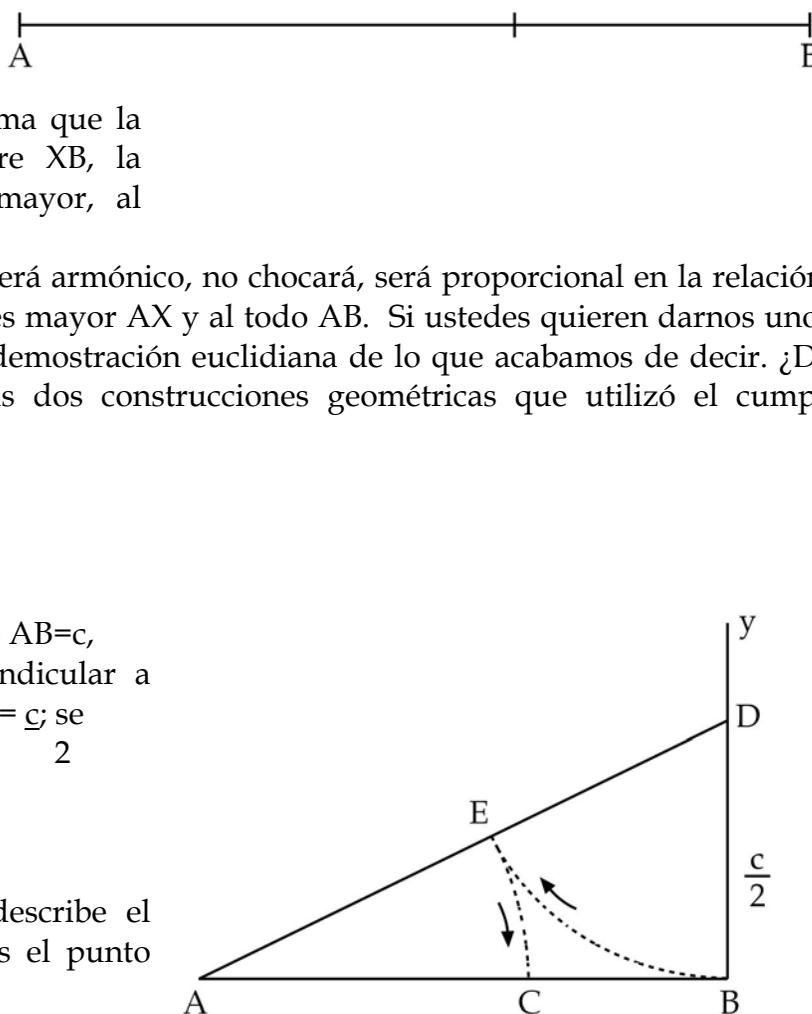
que eso es la armonía, así como será armónico, no chocará, será proporcional en la relación, (razón proporción) entre las partes mayor AX y al todo AB. Si ustedes quieren darnos unos minutos más, podemos hacer la demostración euclidiana de lo que acabamos de decir. ¿De acuerdo? Entonces, veremos las dos construcciones geométricas que utilizó el cumpa Euclides.

Son sencillas

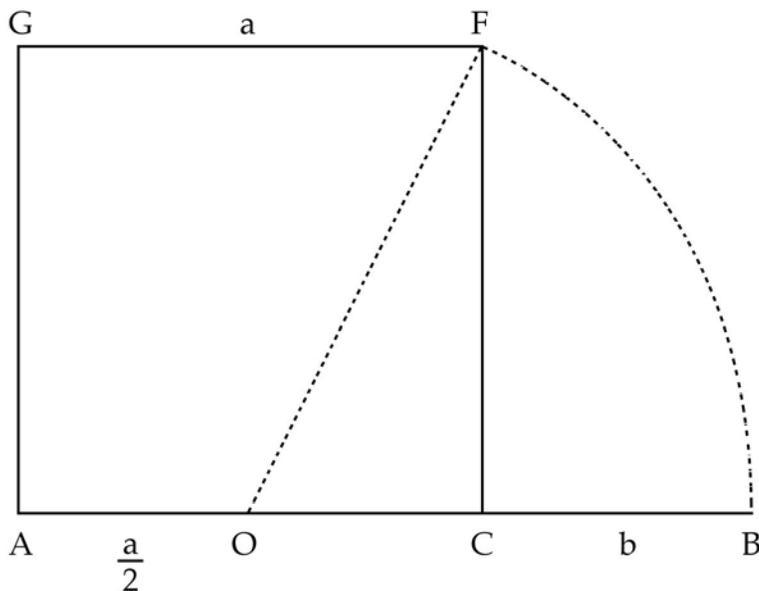
Primero: Dado el segmento $AB=c$, se toma sobre BY, perpendicular a AB, un segmento $BD = \frac{AB}{2} = \frac{c}{2}$; se

une A con D, y se obtiene $DE = DB = \frac{c}{2}$.

Con A como centro se describe el arco de círculo EC y C es el punto



buscado, tal que $\frac{AC}{CB} = \frac{AB}{AC}$.



Segundo: Si el segmento dado es $AC=a$, se construyen b y c . Sobre AC se dibuja el cuadrado $ACFG$; se traza la recta OF que une F con el punto medio O de AC , y con O como centro se describe el arco de círculo FB . La longitud buscada b es el segmento CB .

Para hacer esta construcción se puede aplicar, en general, la propiedad sintetizada en la fórmula:

$$\frac{a}{b} = \frac{a+b}{a}$$

"Dividir una longitud en dos partes desiguales del tal modo que

la razón entra la menor y la mayor, sea igual a la razón entre esta última y la suma de las dos (la longitud inicial".

Esa proporción armónica, postulada y demostrada por Euclides, fue base para Paccioli y para todos los demás, que son muchos, que investigaron el asunto; pero quiero hacer referencia a uno importante, luego de terminar el párrafo que estamos con los griegos.

El impulso que le dio Euclides al asunto, hizo que siguieran trabajando en el tema otros y llegaron a través de solucionar ecuaciones a la letra griega Π fi, que designa la cifra de 1.61803398875... cantidad a la que llegaron euclidianamente, con regla y compás, y que así mismo la demostraron...

Un progresión geométrica cuya razón es Π fi, goza de la siguiente propiedad que encaja perfectamente con el postulado de Euclides: un término cualquiera es igual a la suma de los dos precedentes.

El número de particiones asimétricas, desiguales, posibles, todas proporcionalmente armónicas, es infinito, produciendo una impresión de armonía y equilibrio en la desigualdad.

Como prometimos, volveremos con la acción de los números de la letra fi que designa un factor de proporcionalidad armónica... ¿está claro?... ¿no?... Bueno, factor de proporcionalidad armónica quiere decir que cualquier número que ustedes tengan de medida de un lado de algo, y quieren saber cuál es el otro lado o la otra dimensión desigual pero que sea proporcionalmente armónica, es decir que producirá agrado, se multiplica por esa cantidad, ese factor fi: 1,618... y les dará el lado mayor, y si multiplican por 0,618 les dará el lado menor, siempre armónicos.

Decíamos que como estamos en los números, me acordé de ese señor del que quería hablarles... Es Leonardo, pero de Pisa, llamado Fibonacci que tratando, el año 1202, de calcular... ¿saben qué?... algo tan natural como el número de conejos nacidos de una pareja, que cada mes produce una nueva pareja, que a su vez ya está apta para reproducirse, encontró que el número de parejas agregadas cada mes sería: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21... etc. Lo que se llama la sucesión de números naturales de Fibonacci que, gran cosa ésta, son armónicamente proporcionales, al punto de que al llegar a los números 89 y 55, divididos dan ¿adivinan?... 1,618... etc. o sea la letra Π fi, de los griegos.

De modo que al postulado de Euclides le pone los números algo tan natural como los conejos de Fibonacci... Y si no, veamos, que por eso no hemos borrado en la pizarra el postulado de don Euclides... el segmento de recta... AB... Le ponemos, tomando de la parte de Fibonacci, el 8 a AB, 5 a AC y 3 CB. Tres es a cinco, como 5 es a 8, armónicamente proporcionales... O sea en síntesis, y acudamos a los modelos proporcionales armónicos que dentro nuestro la naturaleza ha impreso, para comprobar nosotros que por ejemplo esas desigualdades, 3, 5, 8, 13, etc. no nos chocan, porque siendo desiguales nos brindan su equilibrio, y así volvemos a lo que les dije no era una definición, pero resulta que más o menos sí, cuando hablamos de la armonía que era la propiedad de dos desigualdades de no chocarnos porque muestran equilibrio y no nos chocan ahora sabemos por qué y cuándo; porque son, y cuando son, armónicamente proporcionales.

Ya hemos contestado de donde viene, y qué son las proporciones armónicas. En la segunda y última charla que llamamos Breve, pero que no sé porqué se alargan, sobre la Proporción, seguiremos y tocaremos el por qué les gustó ese formato y prefirieron la forma de movimiento casualmente con esos números 5 y 3... con lo que ya más o menos saben el porqué... Si les pareció interesante esta breve charla, la redactaremos para la fotocopia, o, ¿así nomás con las notas que tomaron es suficiente?

Sesión 12a.

1a. LUMINOTECNIA.

Tema: Propósitos. Planos. Proyección
Nomenclatura.

PROPOSITOS.

Luminotecnia teatral es el arte de la iluminación de la escena viviente del teatro valiéndose de la aplicación y uso del material técnico, para cumplir a través de la iluminación con los siguientes propósitos artísticos:

1º Para pintar y modelar; 2º Situar la acción; 3º Crear el clima físico y psicológico; 4º determinar la atmósfera de la escena o la situación; 5º sugerir los impulsos dramáticos de los personajes o sus condiciones emocionales; 6º hacer valer su ritmo propio dentro del ritmo general; 7º subordinarse a la representación, sirviendo al actor, cuyo rostro escruta por los juegos fisionómicos.

Las dos principales características que puede tener la iluminación teatral son: a) la "iluminación específica" que revela las formas, produciendo sombras; y b) la "iluminación general", luz sin sombra.

Los propósitos generales de la iluminación teatral, aparte de los particulares citados ya, son tres:

- 1º Revelador de formas. Siendo la luz un medio dinámico de expresión emocional es también un factor equilibrante, pues para el espectador debe haber siempre un buen equilibrio entre luces y sombras. (Da Vinci: "Las sombras son de suprema importancia en la perspectiva. Sin ellas los objetos opacos y los cuerpos sólidos resultarían indistintos".) Por lo tanto la luz teatral ha de cumplir la función real de REVELADOR DE FORMAS, ya que creando sombras crea el relieve, que implicando el contraste, modela, revela la forma.
- 2º Composición. La iluminación debe orientar la atención del público y crear un nuevo diseño en cada movimiento del actor. Sin luz el diseño no existe, y sin diseño la luz únicamente alumbra.

Para ello es imprescindible que el uso de la luz teatral se sujete a la composición.

- 3º Visualidad Selectiva. La iluminación teatral ha de estar al servicio de una visualidad selectiva, para que el público vea solo aquello que se trata de presentarle, haciendo que lo vea claro, y luego la luz debe hacerse activa, como el actor, siendo un medio expresivo dramático al servicio del actor en la expresión dramática y plástica de éste.

Existe un ritmo de la luz, físico (cambio de color, aumento, disminución) y psíquico (claridades de atmósferas psicológicas). Las luces, haciendo latir sus haces, (sobre todo los proyectores), y con las mismas pulsaciones de ese cuerpo vivo que debe ser una representación teatral.

Es por la suma de los diversos aparatos, sus proyecciones y su densificación por medio de filtros de color, reguladores de voltaje y tablero de control, que se obtiene una iluminación general o iluminación específica.

PLANOS.

Veamos ahora qué aspectos hay que llenar para obtener una mejor iluminación teatral en las representaciones.

Si todo el grupo teatral participa en los trabajos de luminotecnia o puede organizativamente constituirse una Comisión de Luminotecnia, así como hicieron otra de Escenografía, y como éstos, desde el principio dispondrán de todo el conocimiento desde el boceto, maquetas, planta escenográfica, así como el tema de la obra, sus personajes, sus conflictos, el superobjetivo de la obra, etc.

El equipo de luminotecnia desde el comienzo es parte, participa de la preparación y representación de la obra. No es un adorno o aditamento.

PROYECCION DE LUCES.

Cuando se tiene el boceto, la planta escenográfica y la maqueta, aún sin conocer el local de la representación, pero mejor si se conoce, se procede a elaborar el plano de proyección de luces, sobre la planta escenográfica (fig. 1) en el que de acuerdo al alumbrado plástico, llamado también de proyección cruzada, los haces de luz llegan a los actores y elementos, de izquierda y de derecha, estableciendo ese equilibrio del que resulta el modelado de cuerpos y elementos escénicos.

Una vez cubiertas con iluminación todas las zonas de atención por donde, según la planta y el libreto de M.E., circularán los integrantes en primer lugar y estarán ubicados los elementos; en segundo lugar, se considera para iluminar con refuerzos, tanto de luz blanca como de colores, los centros de interés que deberían ser remarcados en los distintos momentos de la representación.

Como se nota en la fig. 1, los conos de proyección de unos aparatos, resultan más grandes que otros y es porque los más grandes pertenecen a los reflectores y los más chicos a los haces concentrados de los proyectores (P).

Ubicación de luces Confeccionamos luego el plano de ubicación de luces, en el que se respetará la disposición de proyección de izquierda y derecha, cruzada.

Restablecemos una denominación de los lugares y elementos de ubicación de luces, que como la gran convención del teatro, también es convencional, pero responde al uso en distintos lugares donde se hace teatro.

Las luces ubicadas en un soporte horizontal, paralelo y arriba de la caja del escenario constituyen una Herce. Esta puede ser un Central, cuando sus rayos caen perpendicularmente al piso. De contraluz cuando colocada en el fondo, sirve para la proyección hacia adelante y abajo de sus luces, y puede crear el efecto de contraluz. Puente de la Embocadura es el soporte con un conjunto de luces ubicado en la parte superior de la embocadura.

Puente de sala, el soporte que en la parte delantera y superior de la sala, frente al escenario, contenga los aparatos de luz.

Varal, llamamos al soporte vertical que puede estar ubicado en distintos costados del escenario, y entonces serán varales primer término derecha, o segundo término izquierda, etc.

Cuando estos varales van colocados en la sala, los llamamos árboles, que pueden ser de derecha o de izquierda, entendiéndose las del actor, ya que la iluminación se hace al servicio integral de la representación cuyo núcleo central es el actor.

NOMENCLATURA LUCES

Es la lista de los aparatos de luces de que dispondremos (fig. 3) en la que se hace constar el lugar donde irán ubicados, las zonas del escenario hacia donde se proyectarán; si serán usados con reguladores de voltaje y si serán dosificados con filtros de colores, y qué colores; si alguno de los aparatos será usado móvilmente, o cualquier otra observación útil tanto para la instalación como para el funcionamiento de los aparatos.

Guión de luces. Ya tenemos todas las luces instaladas, y sabemos a qué parte y extensión del escenario llegan las distintas proyecciones de los distintos aparatos. Nos corresponde planificar cuando y cuáles encenderemos y apagaremos.

Para ello confeccionamos un guión de luces (fig. 4) en el que como vemos, al lado del texto de la obra, está el espacio para anotar las marcas provenientes desde la palabra o acción del texto en que se requiere encender o apagar tal o cual número de luz, que coincide con el número de la llave del tablero, y por consiguiente se enciende o apaga sobre el escenario el cono de luz consignado en el plano de ubicación.

Cuando se haga la instalación se hace coincidir el número del aparato con el del tablero, pues cuando se confeccione el guión se lo hace siguiendo el movimiento de los actores como veremos enseguida, y tendremos en frente el plano de proyección de luces.

Como el director, con ayuda de los actores del elenco, luego del período inicial de ensayos, improvisaciones, ajustes y rectificaciones, ha confeccionado un definitivo guión del movimiento escénico, en que están marcados los desplazamientos de los intérpretes, y los cuándo de los mismos, entonces con él y la planta que contiene el plano de proyección de luces, y con los muñequitos que se utilizó para el trazado del M.E., vamos desarrollando toda la obra a través de reproducir el M.E., y vamos "viendo" a los personajes y elementos de la escena, y según lo que parece, vamos en el guión, con lápiz negro y borrador, encendiendo o apagando, dosificando con filtro de colores, o con regulador de voltaje, luces sobre los actores.

Así vamos llevando de manera natural y fácil, por medio de la dirección de la vista del público, su atención (y su consiguiente disposición a percibir emocional o racionalmente) hacia las zonas y momento que interesa a la puesta en escena sean más y mejor percibidos, buscando la posibilidad de la mayor participación mental y física de los espectadores, para que entren en mayor comunicación con el espectáculo que se les ofrece.

Esta es la iluminación específica, que en el alumbrado plástico, también llamado de proyección cruzada, se logra normalmente.

La concentración del espectador en determinados ángulos y momentos es lo que nos interesa y es lo que nos ayuda a conseguir el tipo de iluminación que hemos descrito.

Sesión 13a.

2a. ESCENOGRAFIA.

Tema: Construcciones 1a. Decorados. Bastidores
Cámara Negra.

Construcciones 1a.

Los decorados teatrales durante siglos, sirvieron en el escenario y aún sirven, para delimitar el espacio, y eran pintados bajo la perspectiva italiana, simulando con efectos los relieves de lo que representaban, pero posteriormente, y como una consecuencia de la incorporación de la luz eléctrica a la iluminación teatral, han sido sustituidos en gran parte por los elementos tridimensionales, conformando aparentes estructuras, llamadas por eso "construidos", que cuentan, no siempre, con el aporte de bastidores con decorados pintados.

Una justificación del decorado tridimensional, ya llamado escenografía tridimensional, es la de que el actor tiene esa cualidad, y por que sus movimientos solo pueden tener satisfacción en relación con obstáculos o elementos de contraste.

Colocados en los delineamientos precisos que se han hecho en la planta, los decorados, tanto pintados como construidos, han de responder al hecho de una buena composición escenográfica que resulta armoniosa cuando se aplican los principios de unidad, contraste y equilibrio.

La necesidad del uso de la perspectiva no ha desaparecido, pues ahora se la aplica a la disposición en profundidad en el escenario de los volúmenes tridimensionales, así como a todos los proyectos y planeamientos de elementos y disposiciones escenográficas.

Decorados.

Son los elementos teatrales que pese a todas las evoluciones escenográficas, seguiremos considerando su utilidad, pues no ha podido prescindirse de ellos.

Los decorados se construyen de tela o papel. Para cuyo pintado se las fija al suelo, que es la superficie usada. Luego que están secas las pinturas utilizadas (tierra al agua, témperas, anilina, etc.) se fijan a los bastidores de madera, claveteándolos sobre ellos.

A nosotros nos conviene ver con más detalle, la construcción de decorados de papel, no solo por razones económicas, sino por que facilitan el aprendizaje inventivo, ahorro de tiempo, etc. Una forma con la que hemos experimentado, es la siguiente:

Cuando ya se tiene el boceto, la planta y hasta la maqueta, discutidas y aprobadas por el grupo, se calcula, de acuerdo a la escena con la que se trabajó, las dimensiones que deben tener los decorados.

Se hace para cada decorado un plano a escala, con las dimensiones, en el que de acuerdo al tamaño del papel con que se cuenta (de madera, kraft, o de grueso de envoltura) se proyecta la disposición de las hojas del mismo.

En cada hoja de papel se le marca una distancia de 4 ó 5 cms. en los bordes, que lógicamente irán superpuestos. En los que serán los bordes exteriores del decorado se calculan unos diez centímetros, pues se pegarán con engrudo en un borde, 5 cm. al piso, al mismo tiempo que un pliego con el otro, quedando así fijado el decorado para ser marcado con carbonilla y luego pintado con tierras, ocre al agua.

La pintura que se utilice, puede ser preparada, poniéndole a cada cuatro litros de pintura una taza y media de cola derretida (de gelatina, molida o en escamas).

O también puede optarse por esta otra fórmula de cola de conejo $3/4$, y $1/4$ de cola de carpintero, o sea un kilo, que se pone en un recipiente con 7 y $1/2$ litros de agua (o si se quiere preparar menos, rebajar proporcionalmente todo) dejándose en remojo toda la noche.

Luego se la cocina en "baño María". Sacar en otro recipiente un poco de esta cocción y añadirle agua y resulta "coleta", que es lo que se agrega a la pintura preparada con agua. Para verter el pigmento, la tierra color, la coleta debe estar caliente.

Así la pintura del decorado quedará fijada al papel.

Una vez seca la pintura y que los decorados quedaron bien estirados, se los corta del piso en el borde que los fija, y dándoles vuelta, la cara contra el piso, se vuelve a pegarlos a él con engrudo, por los cinco centímetros que en los bordes dejamos libres previsoramente.

Después, del borde pintado hacia adentro, se le pega al decorado tiras de unos cuatro o cinco centímetros de ancho, de lienzo, tocuyo, bien engrudado y arrollado en un pedazo de palo de escoba. Esas serán las grillas. Una vez todo seco, se corta por el borde separado del piso, y esas grillas servirán para que los decorados, no obstante clavarlos varias veces del bastidor, no se deterioren.

Para armar la escena, los bastidores se afirman en el piso de acuerdo al trazado de la planta, y se mantienen unidos uno al otro, utilizando clavos que espacialmente se colocan en cada larguero de los bastidores, uniéndolos por medio de soguilla que va entrelazándose de arriba abajo, (fig. 13).

Bastidores.

Forman parte fundamental de toda escenografía, tanto para el caso de usarlos con decorados pintados o planos, como para el caso de los construidos, llamados tridimensionales o voluménicos.

La necesidad de construirnos nosotros mismos los bastidores, es una experiencia de gran ventaja para la instrucción y capacitación, pues necesariamente los participantes han de enfrentarse con sus manos, sus sentidos, directamente con los materiales nobles que para los bastidores se usan, tales como las distintas clases de madera y las herramientas.

El lugar donde esto se haga se convertirá en una carpintería teatral, donde junto al cultivo de la habilidad y destreza con las herramientas, todos irán adquiriendo el sentido del ensamble, del ajuste de unas partes con otras, todo lo cual —habilidad, destreza, ensamble— forma parte del sentido etimológico del vocablo arte, por lo que así tenemos una explicación clara de nuestra afirmación de que en el teatro, en todo instante la cuestión práctica es una cuestión artística.

En la carpintería teatral, todo lo que se construye es precedido también por la noción de que en el teatro los elementos con que se trabaja no tienden a ser una ficción de la realidad, sino más bien una realidad de la ficción. Una ventana por ejemplo, de escenografía teatral, no servirá como tal a la realidad común, sino a la realidad de la ficción.

Los bastidores son armazones de madera (fig. 8) sobre los que se clavetean los decorados, tela o papel.

Para confeccionarlos se utiliza madera de pino blanco, aunque en nuestro caso será la clase de madera, resistente, blanda y más derecha que consigamos. La medida de los

listones a emplearse, por lo general son de 1X2 pulgadas, también pueden ser aproximadas, para los parantes o largueros, y travesaños del bastidor. Y 1X1 pulgada para las escuadras diagonales con que se refuerza los bastidores como lo muestra la fig. 8.

Ofrecemos (fig. 9) algunos tipos comunes de ensamble de los listones que se clavan unos con otros para formar el bastidor. En los teatros profesionales los ensambles para las esquinas de los bastidores se sustituyen clavando directamente un listón contra el otro. En el grupo teatral de la comunidad, los que se ocupen de los bastidores irán con el trabajo y la imaginación encontrando nuevas soluciones a los ensambles y formas de armarlos y desarmarlos con rapidez, y preservar la duración de los mismos.

Con los bastidores se fabrican las puertas, ventanas, balcones, etc. que se requiera, para cuyo funcionamiento de abrir y cerrar se fijan en los parantes correspondientes del bastidor, las bisagras comunes.

Los decorados se clavan sobre los bastidores usando tachuelas del número más grande que se consiga. Profesionalmente usan las apropiadas estoperolas (taperolas las llaman).

Ya dijimos que con los bastidores se construyen todas las partes posibles de los tridimensionales.

Cámara negra o ciclorama.

Es de uso muy común porque permite ahorro en el tiempo y en el gasto para la escenografía, pues permitiendo el uso artístico de la síntesis a través de las sugerencias, por ejemplo, un bastidor simplísimo, que son dos largueros y un travesaño, unido por la base al piso, es una puerta. Esta Cámara la costumbre la designa por negra cuando es tela de este color, o gris, si es de alguno de los medio tonos de color.

Consiste en dos tipos fundamentales. Uno que se la coloca circularmente (fig. 7) y otro casi rectangular siguiendo las partes de la caja de escenario. En ambos casos, su confección debe ser hecha de tela, que va colgada de soportes de madera, o tubos metálicos o trozos de hierro, varilla de construcción. Si se la usa para representaciones exteriores ya estirada o tesada y curva, y en cambio si es para simular interiores, cae formando pliegues verticales, bien sea que vaya semi curva o casi rectangular.

Los trozos de tela cosidos en sentido vertical, teniendo en cuenta que si ha de ser usada para interiores hay que calcularle más cantidad para los pliegues. En los extremos de la cámara conviene reforzarla, bien sea cosiéndole un franja de unos 10 cms. de arpillera u otra tela, considerando que en la parte superior han de coserle tirillas, que la sujetarán al material que se usa de soporte, o argollas para el mismo objeto.

Por la parte de abajo, el refuerzo es también útil, pues muchas veces es necesario sujetarla, aún claveteándola al piso, cuando es de madera, o con piedras o ladrillos, si no lo es.

Para un grupo de teatro popular, como será cada uno de los de las comunidades de ustedes, conviene que la primera cámara que hagan sea gris claro, pues se prestará para presentar varias obras con este fondo, complementando con unos muebles, algún decorado, algunos decorados tridimensionales y... la imaginación siempre liberada y dinámica de sus participantes.

Sesión 13a.

2a. LA PROPORCION.

Tema: Equilibrio. Proporción y conclusiones.

Dijimos que luego de que los griegos sentaron las explicaciones racionales, hasta geométricas y algebraicas de las bases en que se asientan las proporciones armónicas, todo el mundo, en especial los artistas, acuciaron como hemos dicho, la búsqueda de mayores razones y formas de producirlas y aplicarlas con los resultados que consignamos en la primera charla sobre la proporción.

Equilibrio. Por eso es que hoy a nadie sorprende que, consciente o subconscientemente, el hombre pueda buscar también en el teatro esa versión de la armonía que ha venido persiguiendo en todo, a través de la historia. De ahí que sea necesario en la composición de la escenografía en nuestro caso, tenerlo muy en cuenta, sabiendo que la armonía es ritmo y equilibrio. Es el equilibrio dinámico, que consiste en la unificación de las formas, o elementos de formas, a través de la oposición continua, en la desigualdad, expresada por medio de una proporción armónica, lo que permite definirla como que ella es la relación entre desiguales en equilibrio, que es lo armónico, por lo que place, agrada a nuestro sentido estético.

El equilibrio que el hombre es capaz de crear o controlar, es lo que lo hace fuerte. Cuando el equilibrio se pierde, nada tiene justificación. La enfermedad es equilibrio en suspenso, la bomba atómica estallando es equilibrio roto.

Conclusiones. Toda expresión de arte, y la escenografía lo es, tiene leyes que concuerdan con la ley principal del arte y de la vida, el equilibrio, por lo que su relación dinámica, que es la proporción armónica, tenemos que tratar de aplicarla con los conocimientos adquiridos, en todo el quehacer teatral.

Proporción. Retomando este punto específico, recordemos que Paccioli, partiendo de la base de que todo lo que está distribuido en el universo inferior y superior está necesariamente sometido a número, peso y medida, se abocó al estudio de las proporciones en relación con el hombre. Tomó como punto de partida el hecho de que las proporciones se generan en la naturaleza y son el principio de relación entre las cosas, base o fundamento de la concepción estética.

Y llegó, ya lo hemos visto, a presentar su "Tratado de la Divina Proporción", que sirvió para que en el Renacimiento todos los artistas creadores la tomaran de referencia imprescindible para su trabajo artístico, bajo el nombre de sección áurea, número de oro, etc.

Pero después del Renacimiento cayó en el olvido, sacándola de él el alemán Zeyzing, que publicó en 1855 su tratado donde dice algo para nosotros muy pedagógico y recordable en cualquier instante:

"Para que un todo quede dividido en dos partes desiguales, y parezca hermoso desde el punto de vista de la forma, debe haber entre la parte menor y la mayor, la misma razón que entre la mayor y el todo".

Este Zeyzing se dedicó a comprobar la letra Π fi, o sea la mencionada proporción armónica en la fachada del Partenón; en el perfil de muchos huevos; en la ley del ángulo de las ramas de las plantas correspondientes a la Π fi; en el cuerpo humano; y hasta en la música, etc.

Ah, agreguemos a Fechner, Gustavo Teodoro, que en 1876 hizo una serie de experiencias de estadística estética, de las que hemos tomado la prueba que hicimos de las formas de papel.

A propósito de lo cual, y del movimiento escénico, que indudablemente no es de Fechner, ya casi al final de la charla anterior, les explicamos el sencillo porque a la mayoría les gustó el rectángulo, que es progresión de la letra Π fi, 1 y 618... etc., y en el M.E., hicimos la demostración geométrica, es el caso de los dos números armónicos, 5 y 3. Esa es la explicación por qué en los dos casos ustedes prefirieron las dos formas de proporciones armónicas.

Quisiéramos dejarles un aporte práctico. Se trata del compás áureo.

En el Renacimiento, cuando Paccioli, inventaron este instrumento que es un compás doble. En efecto, de un lado medían una dimensión de la forma, digamos que en el segmento de recta medíamos el lado mayor, el 5, pongamos; el compás áureo del otro lado, estaba marcando el armónico, 3.

Para comprobar en cuadros y otras formas, la persistencia de las proporciones armónicas, o la falta de ellas, ustedes pueden fabricarse un compás áureo... (explicarles)

Conclusiones. Finalmente, creo que lo de las proporciones armónicas está claro. Saben qué son, de donde vienen, y lo que es más importante, cómo aplicarlas. Creo que en el devenir de nuestro trabajo nos sobrarán oportunidades de hacerlo. Y sé, que a medida que lo hagamos ustedes sentirán una sensación íntima, tan profunda como que llegará al subconsciente, donde están adormecidas esas proporciones armónicas, repelidas por una sociedad de usos, costumbres y formas, nada armónicas.

Hay que trabajar con las proporciones armónicas, y despertando esa inteligencia inconsciente, que es la intuición, ésta nos hará ver claras, como si las tuviéramos a la vista para aplicarlas en todo el quehacer teatral, por de pronto, y luego en nuestra vida, esas proporciones armónicas para que uniéndonos, a través del cultivo del sentido estético, con el ritmo y el equilibrio, nos hagan más fuertes para luchar por un sentido intenso de amor y de libertad.

Sesión 13a.

2a. LUMINOTECNIA.

Tema: Construcciones 1a. Candilejas. Laterales
Herces, Puentes, Reflectores, Fuentes de Luz.

Candilejas. Ustedes saben que las famosas candilejas tienen un uso cada vez menor, pues su principal defecto es la creación de excesivas sombras y que su luz se proyecta de abajo hacia arriba. Hay dos tipos: de cara abierta y la compartimentada. Por lo general no son más que una angosta batea metálica, asentada en el piso, que se la hace con latón, o simplemente hojalata, pintada el fondo de blanco para que refleje. Contiene focos de 50 ó 75 vatios, colocados a intervalos de 15 ó 20 cms.

Para obtener colores se sumerge los focos en tintura o se usan focos que ya vienen coloreados, o se los cubre con vidrios de colores, o finalmente, se le coloca gelatinas en sus respectivos marcos, y en último caso, celofanes enmarcados en cartón. (fig. 17).

Laterales. Son secciones portátiles de candilejas. (fig. 21) que pueden colgarse de soportes de tubo o de madera (varales) aunque la madera no es recomendable. O bien, usarlos como equipo de alumbrado aéreo, cuando es necesario iluminar desde arriba alguna sección (herces). Se construyen en secciones cortas que contienen seis lámparas blancas o de colores, y que pueden tener su propio reflector metálico o de vidrio en la parte de atrás, o bien no habiendo esa posibilidad, se pintará de blanco la chapa de hojalata, o en extremo, en vez de hojalata se hace de cartón la batea y se la forra con papel aluminio, que reflejará las luces. Al usar cartón los porta lámparas irán fijados a un listón, mejor si es de plástico.

Los marcos para cubrir las herces con colores, gelatina o celofanes, conviene utilizar un bastidorzuelo de madera o cartón, que protege al celofán en su flexibilidad ante el calor.

Herces. Cuando los focos son colocados en toda la hilera que abarca el soporte que atraviesa el escenario, (en último caso, listón de madera, con la armazón de cartón, forrada interiormente de papel plateado), y colocado superiormente y en forma paralela a la embocadura, se las denomina, como sabemos herce. Su construcción, es tal como la vista para las secciones laterales. (fig. 18)

Puentes. En la misma disposición, superior y paralela a la embocadura, al lado de ella, o más atrás hacia el telón de fondo se colocan soportes de tubo preferentemente, en los que se ubicarán tanto proyectores como reflectores, según plano de ubicación de luces elaborado. Según el lugar que ocupen esos puentes atrás, o hasta ser como vimos, puente de sala, si es que se lo coloca por delante de la embocadura paralela a ella, en la parte superior.

Antes de hablar de una forma práctica de construir los mencionados soportes metálicos, veamos cómo se hace un reflector.

Reflectores. Son tubos de hojalata o chapa delgada de latón, aunque también pueden tener la forma de caja (fig. 22) que contienen un foco de alguna potencia, 150, 300, 500 o más vatios y que se usan para iluminar profusamente ciertas zonas del escenario, de acuerdo a plano confeccionado. Pueden trabajar desde un pedestal o colgados en la altura desde alguno de los puentes o herces.

¿Cómo hacer un reflector para nuestro teatro? Tomamos una lata vacía de 5 litros, esas de aceite (fig. 23 - a) La abrimos de un lado siguiendo su forma redonda. Del otro lado se traza sobre el fondo, desde fuera, un círculo más pequeño que el de su superficie (fig. 23 - b),

y en él se trazan unos seis o siete radios. Con un clavo se agujerea el centro, y con tijera de lata, se corta por los radios hasta el círculo trazado, y se levantan los triángulos resultantes (fig. 23 - c). Se ubica una lata corta cuyo diámetro exceda el del círculo trazado y sea menor que el del fondo del tacho, y se hacen pequeñas aberturas en ella (fig. 23 - d), que coincidan con las puntas de los triángulos levantados.

Antes de colocarla se hace en el centro de ésta lata corta, una abertura en la que hay que soldar la parte metálica de un portalámpara (zoquete). Luego se introducen las puntas de las aletas triangulares en las aberturas de la lata corta, y doblándolas, puede también soldárselas para que todo quede bien sujeto.

El largo de la lata corta ("sombbrero" le decimos), debe ser lo suficiente para que colocada, deje un espacio entre ella y el fondo del tacho, pues por él circulará el aire sin dejar salir la luz al exterior.

Además, a los costados del tacho (así llamamos al reflector que es la lata de 5 litros) se abren varias aberturas en el sentido del tacho (fig. 23 -e) de tal forma que al levantarse, por su parte media hacia arriba y adelante, queden abiertas hacia atrás, con lo que la luz tampoco saldrá y circulará el aire.

Luego, cubrimos estas aberturas con una aleta de lata, con tres o cinco lengüetas que van insertas en aberturas del tacho y dobladas hacia adentro. Con esta circulación de aire se evita el calentamiento excesivo del tacho y por ende del foco, porque con ello la duración de éste, que no es barato, se alarga.

Después se termina de armar el portalámparas y es muy conveniente que quede una línea corta de cordón eléctrico, terminando en un enchufe hembra, lo que facilitará su manejo para colocarlo en los soportes. En los costados del tacho se hacen dos agujeritos suficientes para que pase un perno tal vez de 1/16 de pulgada, con tuerca mariposa, que será el que ajuste el tacho al soporte en U (fig. 23 f), y que servirá para colgar o fijar el tacho al soporte de tubo del que hablaremos en la próxima sesión.

Nos faltará sólo pintar el tacho por dentro de blanco, y por fuera de negro, con pintura para resistir temperaturas.

Con marcos de cartón, o con anillos de alambre, se construye soportes para la gelatinas o celofanes, y así colorear la luz según lo que quieran los planos y guión respectivo.

Fuentes de luz. La luz está constituida por ondas electromagnéticas y su velocidad de propagación en el vacío es de unos 300.000 Kms. por segundo; se la puede también considerar como flujo de partículas energéticas desprovistas de masa, los fotones. El aprovechamiento de luz para su aplicación en la escena teatral ha seguido una larga evolución que abarca las siguientes fuentes de luz.

(Fuentes de luz. Texto y fig. 1 a 16).

A partir de aquellas fechas, a los dos años, 1881, el teatro de la Opera de París, adoptó la lámpara incandescente de Edison para sus instalaciones en el escenario. El desarrollo del uso de la luz eléctrica no sólo que ha sido fantástico, sino que aún no tiene límite la investigación. De las primeras lámparas se pasó a las de filamento de tungsteno; luego a lámparas cuyo filamento soportaba los 1000 vatios; en seguida a las lámparas de sodio y a las de mercurio. Después a las llamadas de cuarzo y luego a las de gas xeno.

La dosificación de la cantidad de luz que producen los aportes mencionados se la hace por medio de regulación de voltaje que así logra la disminución o aumento de la intensidad luminosa. Esta regulación se la consigue mediante aparatos que son: los reductores líquidos; resistencias variables; autotransformador de voltaje; reductores electrónicos en base a la lámpara Tyratron; reguladores electromagnéticos; los reguladores S.C.R., construídos en

base de pastillas de silicio que controlan y rectifican la corriente que pasa por ellas, o sea estamos ya en los transistores, que para el caso que nos ocupa son los llamados tiristores, y que se han hecho comunes en los teatros.

Todo control de la intensidad y encendido oportuno de luces de un teatro y su dosificación, se la hace a través de un tablero de control.

Desde el antiguo "juego de órgano" se ha llegado al uso de las instalaciones electrónicas, controladas por fichas perforadas o magnéticas, o con unidades Dimmer, en que todo está transistorizado.

Pero digamos aún, que la investigación considera que no obstante los progresos que se registra en el aprovechamiento de la electricidad para producir luz, se malgasta demasiada energía sobre el escenario mediante aparatos que producen mucho calor, y por tanto, desde hace años se estudia cómo aprovechar el rayo láser para la iluminación escenográfica.

Sesión 14a.

3a. ESCENOGRAFIA.

Tema: Construcciones IIa. Escenario. Telón de boca.
Embocadura. Bambalinas. Tridimensionales.
Tarimas.

Telón de boca. Éste tiene por objetivo mantener oculto al público todo lo que contiene la caja del escenario hasta que llegue el momento de la representación. Si la obra que se prepare, porque se dispone de un salón escenario; o porque se quiere tenerlo hay que hacerlo, conviene sea el de corredera, que se logra cosiendo en forma vertical los necesarios trozos de tela, fijándole en la parte superior unas cuantas argollas que pueden deslizarse por dos alambres bien tesados, paralelos, lo que evitará enredos y permitirá una ligera superposición de un lado sobre el otro del cortinado, asegurando un buen cierre de telón.

Las argollas tiradas por dos soguillas unidas, para que funcionen abriendo y cerrando el telón desde un solo lado del escenario, puede seguir el circuito indicado en la fig. 5, corriendo sobre dos pequeñas roldanas, una de dos guías, que también pueden fabricarse en dos carretes de madera.

Los trozos de tela han de ser colocados siguiendo la línea vertical porque así su caída favorecerá la formación de pliegues del cortinado. Se unen cosiendo uno a otro los trozos, y en la parte superior, como en el demás contorno se lo refuerza, tanto para sujetar en aquél las argollas, como en el resto para protegerlo del uso.

El material con que se puede fabricar este telón es de los más variado y la inventiva de los participantes tendrá la oportunidad de encontrarle solución, ya que puede ser utilizada desde la arpillera hasta telas muchísimo más caras como el terciopelo, pasando por telas delgadas, pintadas o engrosadas con tiras de papel pegado, con cintas pegadas, o con retazos de varios géneros.

Embocadura. Puede ser hecha con bastidores, que cubran el espacio a los costados y arriba de la abertura de la boca de escenario. Pueden cubrirse esos bastidores con telas pintadas baratas, o con decorados de papel pintado.

La bambalina fija, o bambalinón. Es una franja de tela o puede ser hecha también con decorado de papel, que va detrás de la embocadura, a una altura fija.

El resto de las bambalinas (fig. 6), las que sirven para continuar con la bambalina fija, el cierre de la visión del techo a la platea, pueden ser hechas de tela liviana, naturalmente usadas en sentido horizontal, de colores lisos. Conviene que hagan juego con la cámara que se use, o pueden ser decorados de papel.

En cuanto a las bambalinas que sirven para la decoración, que terminan en los costados, en las "patas", o el telón de fondo, si no se usa cámara, pueden confeccionadas en tela o decorados de papel, y si se usa cámara, pueden ser bastidores o colgantes en telas, lisas y comunes, o de papel ambientado al color de la cámara.

Tridimensionales. Para la fabricación de estos elementos escenográficos, usados como útiles, muebles, etc., se usan los bastidores (o bastidorzuelos, según su tamaño); estructuras armadas con listones, alambre, cartón papel maché, espumas de plástico, etc. Es muy importante que el trabajo escenográfico esté hecho por los integrantes del mismo grupo, pues el simple hecho de participar, aumenta la sensibilidad en la percepción de las

proporciones y permite adquirir la destreza ayudada por una inventiva, que duerme en cada uno y que a todos sorprenderá cuando ésta se exprese, acuciada por la necesidad de preparar los elementos.

Un ejemplo de un tridimensional, Fig. 14, una urna o copa de funeraria.

El ámbito de entretención, expresión y comunicación artística que se logre entre los participantes del grupo, favorecerá que se atrevan elaborando, pintando, modelando, etc., a desarrollar su imaginación creadora, en torno al conjunto de la escenografía, de la que una parte es producir con economía de medios y con habilidad montar todos los tridimensionales necesarios.

Tarimas. La carpintería teatral es la proveedora de las partes con que se construyen los voluménicos, tales como tarimas, plataformas, escalones, "practicables", etc., para todo lo cuál se utiliza, demás está decir, desde cajones hasta deshechos de tablones, o saldos de madera que se consiguiera. El uso de tornillos para madera, facilita considerablemente el hecho de que los elementos sean desarmables para volverlos a utilizar.

Algunos tipos de plataforma, tarimas y escalones, se ven en las fig. 10, 11, 12. Más con menos.

Ahora algunas someras nociones de cómo conseguir algunos efectos audiovisuales de utilidad en el teatro. Nociones que serían relativas a la inventiva creadora de los participantes del grupo.

Trueno. Se cuelga del techo, con cuerda, una hoja de latón, o lámina ligera que puede ser de 90 x 180 cms. aproximadamente.

Conviene asegurarle a esta "hoja de trueno", un pedazo de tabla en su borde inferior, fijándole un par de manijas. Agitando la hoja, ligera o fuertemente se crea el efecto de truenos, según el volumen de sonido que se quiera.

Lluvia. La forma más sencilla de crear el ruido de la lluvia es meter uno o dos puñados de arvejas secas o garbanzos pequeños, en la tapa de una caja de cartón, agitándolos con la mano de un lado para otro. También puede prepararse una caja de madera con fondo de hojalata, con dos tablillas transversales, y fijándola a un eje de tubo para el movimiento (fig. 15).

Esta caja puede usarse para hacer el sonido de oleaje de mar, variando el ritmo de movimientos.

Lluvia. Conseguir el efecto de ver que llueve, a través de las ventanas o puertas vitrales de la escenografía, es bastante fácil. Se conectará a una llave de agua una manguera en cuyo extrema se fija un tubo que tiene numerosos agujeritos, y como largo sea más o menos el ancho de la ventana o puerta. Al chorrear el agua de los agujeritos que hay en el tubo, cae en una batería o canal de lona ahuecada o hecho de cámara vieja de goma de autos, y una manguera la lleva fuera del escenario.

Conviene dirigir un haz de luz de color claro sobre las gotas que caen.

Nieve. Conseguir pedacitos de papel blanco son lo mejor, para dar la impresión de una caída de nieve. Un participante sobre una escalera de tijera, situada al lado de una ventana, con un recogedor lleno de esas partículas, que se las deja caer ligeramente del recogedor con una escobilla. Al igual que la lluvia, conviene que la "nieve" caiga a través de una luz azul claro.

La lista de efectos teatrales puede ser muy larga, ya que empezando por los descritos y

pasando por los sonidos de disparos, explosiones, etc., lleguen a las grabaciones amplificadas y hasta a las proyecciones, pero lo que más importa es que los participantes, urgidos por la necesidad de presentar los efectos que les requieren sus actuaciones, agucen el ingenio y den vida, también en eso, a su imaginación creadora.

Escenario. El escenario es una superficie por lo general de madera, establecida por encima del nivel del público a fin de que éste disponga de mayor o mejor visibilidad de los actores. Si no se cuenta con un escenario de un teatro, del salón de actos de una escuela, colegio o vecinal, o sindical, lo haremos con elementos que tengamos al alcance o que puedan conseguirse.

Puede ser hecho con unos cuantos turriles o tambores vacíos de combustibles, sobre los que se tienden unos tablones, de esos usados en construcciones. Su peso hace fácil ajustarlos unos con otros, con ligaduras de alambre. O podemos hacerlo con esos mismos tablones, usando como pilares, montones bien dispuestos y trabados, de adobes o ladrillos. Utilizando estos mismos elementos, si no tenemos escalones de madera, que también podremos construir, podremos improvisar escalones por los que los actores puedan bajar o subir del escenario.

El escenario bien puede ser usado en forma abierta, como un ring, o podemos (según fig. 4, ya vimos de qué parte consta un escenario común) construirlo, valiéndonos de los elementos que pueden ser tubos metálicos o listones de madera, para armar la embocadura del escenario, y para el resto de la caja del escenario, incluidos los soportes para bambalinas y telón de fondo así como para el telón de boca.

Sesión 14a.

1a. RITMO.

Tema: Concepto. Definición. Fraseo.

Considerado en su base, el ritmo es una pulsación.

Es parte inherente de todo lo que está en contacto con nosotros. Se halla en todas partes, alrededor y dentro de nosotros.

Desde lo más pequeño hasta lo más grande, desde las gotas de lluvia, hasta el viento, toda existencia dinámica y variable está afectada por latidos pulsantes.

Hay vibraciones, oscilaciones periódicas, ocurrencias y recurrencias, en formas muy diferentes en toda la naturaleza que nos rodea, en el aire, en la tierra y el mar.

Mar. El viento golpea la superficie del océano. Se forman olas, late el océano. Sobre cada ola se dibujan ondas pequeñas que se quiebran a la vez en olas más pequeñas. Late la ola. Debajo de las olas están las ondas profundas, cuyo ritmo periódico se compone por el movimiento de las corrientes. Y por debajo de ambas se mueven las mareas, con su latido pulsante.

La luz, con el día y la noche, las estaciones, los años, los siglos, los milenios...

La tierra, gira sobre su eje una vez cada veinticuatro horas y alrededor del sol cada doce meses.

La ley de los intervalos recurrentes gobiernan el movimiento de los objetos inanimados y más aún el de los seres humanos.

La vida es una expresión de ritmos, de miríadas de latidos, grandes y pequeños. La pulsación de la sangre, la actividad de los sistemas respiratorio y digestivo, los músculos locomotores contrayéndose y descontrayéndose, la periódica necesidad de alimentos, ejercicios y descanso.

Las funciones mentales se ven influidas por los intervalos recurrentes: momentos de atención, desatención, temores y esperanzas...

En resumen, todo lo que vive, late y se expresa, agrupando esos latidos en períodos separados por intervalos recurrentes, es decir que vuelven.

Definición. La psicología moderna define el sentido humano del ritmo como "una disposición instintiva hacia la agrupación de impresiones sensoriales recurrentes, vívidas y precisas, marcadas por el tiempo o la intensidad, o por ambos a la vez, de tal modo que su reagrupamiento suscita deleite y provecho".

Nosotros, para entre nosotros, manejando esto del ritmo, podemos usar otra definición más limitada, es posible, pero más abordable: ritmo es la disposición biológica del ser humano a agrupar y reagrupar los latidos que expresamos y que percibimos, en estructuras periódicas y recurrentes, lo que nos causa deleite y provecho.

La periodicidad simple reside en el centro del ritmo pero no constituye todo el ritmo. Por ej. el latido uniforme del reloj no es más que una repetición. El ritmo en su sentido más amplio, implica como lo dijimos en la definición, el reagrupamiento de los latidos en

estructuras.

El ritmo puede ser objetivo y subjetivo. Objetivo consiste en la percepción de estructuras naturales o artificiales que ya están formadas como la música.

El subjetivo, consiste en la capacidad de reagrupamiento de latidos que son uniformes en tiempo e intensidad, y que podemos percibirlos como si estuvieran estructurados, siendo la mente la que realiza tal reagrupamiento.

El sentido subjetivo del ritmo es lo fundamental y esto se debe a que la disposición en grupos forma parte de nuestros procesos naturales, biológicos. Pensamos, sentimos y actuamos rítmicamente. El ritmo es un principio biológico de eficiencia (figuritas).

– Ritmoanálisis. Lectura. (Sin puntuación ni acentuación. Textos). Lectura (con puntuación y acentuación. Textos). Flores. Fósforos. Números. Toques de mesa. Ritmo objetivo y ritmo subjetivo.

Fraseo. Los estímulos visuales y vocales que ya están formados en estructuras de grupos, son rápidamente percibidos y comprendidos por el observador. Porque el mecanismo psicológico está preparado para ello. Lo notamos en el ritmo objetivo de la lectura con puntuación y acentuación, y en el ritmo subjetivo de las flores, los fósforos y los golpecitos. Es pues biológico, como lo repetimos y para convencernos más, si es posible, veamos.

La célula nerviosa, es una especie de transformador o batería, que modifica energía química que le es proporcionada por la nutrición, en una energía eléctrica que se propaga a lo largo del tronco nerviosos con un proceso periódico. El influjo nervioso circula a lo largo de los nervios, bajo forma de trenes de oscilaciones cuya frecuencia puede sobrepasar en el hombre, el millar por segundo. El mensaje nervioso motor, es decir la orden motriz que parte de los centros nerviosos para poner en marcha los movimientos de los músculos, está constituido por un tren de impulsos que corre a lo largo de la fibras motoras.

Igualmente, el mensaje sensorial, elaborado en los receptores periféricos o en el seno de los órganos de los sentidos, está formado también él, por trenes de impulsos que a lo largo de las fibras sensitivas, se dirigen a los centros.

Así la actividad periódica, es decir rítmica, parece ser característica esencial de las fibras nerviosas. Por tanto el impulso al ritmo para expresarnos o percibir bien, es biológico.

Dependemos del ritmo, para sentir, pensar, movernos y actuar en forma eficaz.

Al estar hablando de los impulsos nerviosos, hemos estado hablando de fraseo. Su base es el hecho de que la mente humana está biológicamente dispuesta a agrupar las impresiones de los sentidos en estructuras rítmicas, grupos periódicos que favorecen la percepción y encauzan las corrientes de la atención.

Atención humana que también, por naturaleza, es periódica y no fluye en forma continua sino a sacudones.

Las composiciones se disponen en períodos, de modo de suscitar en la mayor medida posible las pulsaciones del observador.

Los reagrupamientos rítmicos de expresiones que produzcan impresiones visuales, auditivas o relacionadas con otro sentido, reciben el nombre de fraseo. Un fraseo feliz se logra por medio de sentimiento, y las divisiones entre las frases visuales, auditivas o de movimiento pueden marcarse mediante pausas claramente trazadas.

En síntesis: el fraseo es la disposición práctica de los agrupamientos periódicos de

elementos de expresión e impresión para conseguir el ritmo, tanto en la expresión como en la percepción, que Scriabine llamó "el tiempo encantado".

Sesión 14^a**RITMO ANALISIS.**

Tema: Sentido del ritmo. Fraseo
Pruebas de ritmoanálisis.

Como acabamos de ver hay una disposición natural del ser humano que tiende instintivamente a expresar y percibir mejor, todas aquellas impresiones y expresiones, tanto visuales como orales, que se manifiestan agrupadas en períodos, separados por pausas también periódicas, y cuya recurrencia, repetición, producen gusto y deleite.

Esa disposición natural es el sentido del ritmo.

Éste está compuesto del ritmo, que es la organización o la estructura del tiempo, y el compás o velocidad con que se realiza ese ritmo.

El ritmo puede ser objetivo, que consiste en la percepción de estructuras naturales o artificiales que ya están formadas como la música, o la pintura, etc.

Y ritmo subjetivo, que es la capacidad de reagrupar latidos que son uniformes en tiempo e intensidad, y que podemos percibir como si estuvieran estructurados, siendo la mente la que dispone tal reagrupamiento.

La disposición de esos reagrupamientos se llama FRASEO. Su base es el hecho de que la mente humana está biológicamente dispuesta a agrupar las impresiones de los sentidos en estructuras rítmicas, grupos periódicos, que favorecen la expresión y la percepción.

FRASEO es la disposición práctica de los agrupamientos periódicos de elementos expresivos, corporales u orales para conseguir el ritmo, tanto en la expresión como en la percepción.

Ahora vamos con algunas de las pruebas, que sólo demostrarán el nivel de desarrollo del ritmo subjetivo de cada uno, pues tenerlo, lo tenemos todos, más o menos sumergido más o menos despierto.

Primera: Los toques de mesa. Di, por favor, ¿cuál te gusta más?...

(entre a) y b). Luego b) y c). Luego c) y d) (cuatro tipos)

- a) Pulsación repetida. (monótono)
- b) Ritmo simple.
- c) Ritmo libre.
- d) Ritmo complejo.

Lo que dá el ritmo o revela su estructura es el fraseo, la separación en períodos de expresiones, mediante la pausa. Casos b) y c).

O separando los períodos por las pausas y la acentuación. Caso d).

Anotar resultados 1, 2, y 3.

Segunda:

- a) Los fósforo: Acá hay veinte fósforos. Disponerlos uno por uno sobre la mesa (o tablero), por favor.

(1a. Disposición. Repetición. Monotonía.

2a. Disposición. Repetición simple.

- 3a. Disposición. Ritmo libre.
- 4a. Disposición. Ritmo complejo.
- 5a. Disposición. formativa. Ritmo formativo.
Anotar resultados).

Segunda b): Levantar los fósforos, uno por uno, por favor.

- (1a. Disposición. Repetición.
- 2a. Disposición. Ritmo simple.
- 3a. Disposición. Ritmo libre.
- 4a. Disposición. Ritmo complejo.
Anotar resultados).

Tercera: Flores. Si tuviéramos un florero con flores iguales, o un vaso lleno de lápices que serán flores. Sacar una por una por favor.

- (1a. Disposición. Repetición
- 2a. Disposición. Ritmo simple.
- 3a. Disposición. Ritmo libre.
- 4a. Disposición. Ritmo complejo.
- 5a. Disposición. Formativa ramos. Ritmo formativo.
Anotar resultados)

Cuarta: Lectura párrafos sin acentuación ni puntuación ni mayúsculas. ¿Ven ahora mi asociación de ideas que hice cuando mencioné la lectura? Lean los cinco párrafos, de los tres distintos que hay, por favor. (Controlar con párrafos acentuados y puntuados. Comprobar:

- 1a. Disposición. Separación palabra por palabra,
- 2a. Disposición. Repetitiva.
- 3a. Disposición. Ritmo fraseo simple.
- 4a. Disposición. Ritmo fraseo libre.
- 5a. Disposición. Ritmo fraseo complejo.
Anotar resultados).

Lean los cinco párrafos acentuados y puntuados, por favor. (Controlando lectura, anotar resultados y capacidad lectura en voz alta, respecto ritmo acentuación objetiva, y si aparece subjetivo).

Quinta: Números. ¿Te gusta más un número PAR o un número IMPAR? por favor... (los cinco) (Anotar resultados. Disposición despierta, el impar, a las separaciones proporcionales, básicas del equilibrio de las desigualdades, que en fraseo es elemento de ritmo).

Sesión 14a.

3a. LUMINOTECNIA.

Tema: Construcciones Ila. Proyectores.
Reguladores. Control.

Proyectores. Como dijimos, estos aparatos sirven para condensar la luz y proyectarla en forma concentrada sobre el espacio determinado del escenario.

Para construir un proyector (fig. 24) es necesario un reflector y un lente, de tipo plano convexo, que se puede obtener de una lámpara eléctrica de mano. El reflector puede ser el de un farol viejo de automóvil o motocicleta. La forma en que se dispone el foco, mejor dicho la lámpara de proyección (que no son precisamente baratas) y los demás elementos, está explicada en la figura. A los costados, igual que para los reflectores se hacen aberturas, para "respiraderos" del aparato y se agujerea también el tacho para pasar los pernos que aseguren el soporte en U, hecho de tiras de hierro de 1/8 de espesor y un ancho de dos centímetros será suficiente (fig. 23 - f).

Soporte. Recomendamos el siguiente modo de hacerlo, porque ha dado buen resultado en diversos sentidos. Se utiliza tubo metálico de una pulgada de los que se usan en las construcciones.

Cortados a medida de 1.50 y un metro, se tendrá la oportunidad, para transportarlos de un lado a otro, de desarmarlos y llevarlos en una caja.

Se les hace rosca exterior en ambos extremos. Se les hace agujeros que permitan el paso del perno que ajustando el soporte en U de los tachos al tubo, permitirá que queden éstos asegurados al tubo, bien sea que éste vaya colocado horizontalmente como herces, o puentes, o que vaya verticalmente con pedestales como varales.

Aprovechando las roscas de los extremos, se fija uno al otro tubo, mediante el uso de esos acoples también metálicos (que en algunos lados llaman cuplas) roscado internamente.

Así, de acuerdo al largo del tubo requerido como soporte, se acoplan trozos de éste.

Para el caso de usarse como verticales, se usa en la base una plataforma metálica, que lleva en su centro soldado un acople metálico roscado interiormente, en el que se enroscará el tubo.

De los extremos, en caso de ir los tubos horizontales, se aseguran alambres cortos, más o menos gruesos, a través de un agujero en el tubo, y en dicho alambre se fijan sogas que serán con las que se icen las herces o puente, ya armados con los tachos sobre los tubos.

Reguladores. Ya dijimos que hay una gran variedad, y los de transistores (tyristor) son modernamente los más difundidos, hasta para lámparas de 1000 vatios.

Pero en el grupo que ustedes formarán, es necesario hacer la siguiente experiencia y uso, limpia y económica, para que los participantes incorporen el conocimiento de cómo y porqué funciona la regulación de la luz.

La figura 25 muestra un recipiente de vidrio o de material plástico, recomendándoles aquellos que vienen con pintura. Contiene agua.

Ustedes saben cómo funciona un interruptor eléctrico de foco, ¿no? bueno, igualmente la línea que iría al interruptor, se la abre en dos puntas, una se sumerge al agua, teniendo en su

extremo una bisagra metálica o soldada una chapa de cobre, y la otra, otra bisagra o chapa. Se la va sumergiendo y acercando hasta que se unan, que será cuando el encendido será total. El agua hace la resistencia. Como no pueden ustedes llevar los botes sueltos, ni los cables colgando, es necesario que se ingenien y organicen el equipo de reguladores de voltaje que funciona con agua... Hay varias formas.

Control. El control de las luces que se encenderán y apagarán, se hace por medio del tablero de luces. Un modelo de fácil construcción es el siguiente:

Se utilizan dos tablas o trozos de fibra aislante, de la que una será usada para fijar en ella las llaves, que pueden ser simplemente las llamadas de cuchilla, sólo monopolares, una faz (fig. 26). Formará esa la parte delantera del tablero, en tanto que la de atrás la constituirá la otra tabla o fibra, portando fijados solamente todos los enchufes hembras correspondientes, uno para cada elemento iluminador, pues el tipo de iluminación específica que hemos explicado y propugnado, demanda un enchufe, una llave para cada elemento de iluminación.

En el tablero de las llaves se coloca una bipolar, general, como el respectivo portafusibles, y es la que corresponde a un enchufe donde se conectará la línea general que se toma del local donde se actuará. Además de las llaves para las luces se colocan otras, para que comanden enchufes para grabadora, luces de camarín, amplificador, dispositivo de timbre, etc.

Para aligerar el peso del tablero es bueno tomarse el trabajo de separar las cuchillas de las bases de porcelana, sobre las que vienen generalmente montadas, y fijarlas directamente en la tabla o fibra escogida.

Luego se hacen las conexiones correspondientes, en paralelo, de llaves con enchufes, buscando la forma de mayor economía del material, no obstante que las conexiones son todas en paralelo, es decir que aunque algún elemento se inutilice, sigan funcionando los demás.

Después las dos partes, tabla o fibra, se montan encastradas en un marco de madera abisagrado, para que pueda ser fácilmente desarmable, y se le coloca dos tapas, también abisagradas, obteniéndose la forma de un maletín cómodamente transportable.

Algunos datos y reglas prácticas para manejar la electricidad, podrían ser:

En electricidad, vatio es la unidad de potencia; voltio es la unidad de fuerza; amperio la unidad de intensidad; ohm, la unidad de resistencia.

Si quieren averiguar qué clase de cable pondrán para la conexión de una lámpara, y si conocen los voltios de la corriente en uso y los vatios de la lámpara, podrán encontrar el amperaje, o sea la intensidad requerida, por medio de la fórmula:

$$\frac{\text{Vatios}}{\text{Voltios}} = \text{amperaje.}$$
 Suponiendo que la lámpara es de 500 vatios y la corriente 110 voltios, entonces tenemos:

$$\frac{500}{110} = 4,5 \text{ amperios}$$

Con este dato, en las casas de electricidad que cuentan con las tablas respectivas, les indican el cable necesario.

También la fórmula Vatio = Voltios por amperios, es útil. Conociendo el tipo de corriente y su amperaje, para saber qué cantidad de vatios en lámpara puede usar.

Ley de Ohm es la relación que se aplica en los circuitos eléctricos, entre la corriente en

amperios, la resistencia en ohmios y la fuerza electromotriz en voltios. La fórmula para hallar la resistencia en ohmios, para esa lámpara que estamos suponiendo, es:

$$\text{Resistencia} = \frac{\text{voltios}}{\text{amperaje}} = \frac{110}{4,54} = 24,2$$

No está demás recordar que es buena prevención cuando se trabaja con el material eléctrico, que debe ir comprobándose a medida que se lo construye, con el buscapolo, y demás herramientas específicas, trabajar sobre piso de madera, o calzarse con zapatillas o zapatos con base de goma.

Al entrar los participantes del grupo, con su "propias" manos al mundo "mágico" de la electricidad, las luces, los colores y efectos, estamos seguros que su inventiva se verá incentivada y el conocimiento teórico será por medio de los sentidos, conocimiento que será fácilmente incorporado como base para mejores realizaciones artísticas teatrales con la obra.

Sesión 15a.

4a. ESCENOGRAFIA.

Tema: Color. Valoración. Rueda de Prang.

Color. Sabiendo que cuanto ocurre en el escenario debe promover y mantener el interés del público, está demás decir que el color debe ser tratado, pues su uso, tanto en la escenografía, vestuario y luminotecnia es imprescindible.

Por tanto digamos que el color es una sensación, un fenómeno subjetivo, absolutamente individual, producido por la luz. El color posee una capacidad al ser iluminado, de devolver una determinada longitud de onda y por lo tanto una cantidad de ondulaciones dentro de un determinado tiempo.

El rojo se transmite con tal longitud y frecuencia, mayor que el violeta, por lo que la retina registra de preferencia el rojo y luego el violeta. Esto determina la calidad de cada color, de entrante o saliente.

Salientes, aproximativos o cálidos, son los colores que participan del amarillo, y entrantes o fríos los que tienen parte de azul, esto no podemos desconocerlo en el teatro, especialmente en escenografía.

Cuando el ojo se detiene sobre un color puro, rojo por ejemplo, se produce en la retina un desequilibrio. La retina es naturaleza, por tanto previsor, recurre entonces al color verde que rodea en un primer momento al rojo, provocando así su natural equilibrio. El mismo fenómeno se produce con el amarillo y el azul, son los colores complementarios, que resultan ser los secundarios.

En el amarillo la retina echa mano al violeta, y en el caso del azul al anaranjado. Por ello el equilibrio lo logran los pintores en sus obras cuando usan un color primario, con fondo en gris de los intermedios complementarios, a fin de que el primario quede, no obstante el desequilibrio, expresando su valor.

Como todo ello no es fácil, puesto que resulta del dominio de la pintura; y como tenemos necesidad de contar con un elemento orientador que nos ayude al uso armónico del color, les ofrecemos la fotocopia con el SISTEMA DE RUEDA DE PRANG, que es una guía práctica para comprobar cuando usamos el color (vestuario, escenografía, etc.) que no nos salimos del uso y efecto armónico del color. Igualmente, como complemento, acompañamos una tabla con apuntes de la valoración dramática del color.

Pero finalmente advertimos que al pintar decorados, deben recordar que se colorean las superficies mediante síntesis sustractiva, pues la mezcla de pigmentos supone siempre restar luz.

Mezclando pigmentos primarios (rojo, azul, amarillo) al pintar obtiene el color negro o resta total de los primarios luz.

Sesión 15a.

2a. RITMO.

Tema: Danza y Canto. Teatro y Actor.

La danza resulta del impulso a la acción provocado por una emoción, al concretarse en saltos, pasos y movimientos que se van conformando, bajo la influencia organizante del ritmo, proyecciones biológicas, en un conjunto dinámico, expresivo y estimulante del cuerpo humano.

La danza originalmente hizo a la música la importante contribución de la medida. "Chorus", en griego, significa danza, movimiento o compás. En latín "versus", la vuelta que se dá al final de la medida. Los movimientos de danza formaron, en realidad, las primeras medidas de la poesía.

El hombre baila y canta para expresar su emoción, su sentimiento y sus pensamientos.

El movimiento y el canto rítmicos hablan directamente de los deseos y sueños del hombre. Ante el movimiento pulsante de la danza, el observador imaginativamente baila con él. Gran influencia visual del ritmo.

En la danza, la significación fundamental reside en la pulsación y sus estructuras, el fraseo, o sea el ritmo.

Canto. El canto afecta poderosamente al organismo humano al igual que la danza, ya que toda tonalidad musical es estimulante. Ocasiona una alteración en el pulso, en la respiración, en la presión externa de su sangre.

Emociona, conmueve física y mentalmente. Y es porque en el canto musical, junto con ese elemento mágico que es el tono, está siempre presente el acogedor, dinamizante y organizador factor del ritmo.

Como la civilización considera de "mal gusto" el que cantemos cuando tengamos ganas de hacerlo, nos vemos obligados a cantar en las canciones de los otros que expresan, junto con nuestras ansias, alegrías y penas, una incitación a participar a nuestro propio sentido del ritmo.

La danza y el canto, ritmo y tono, estimulan la actividad de la mente y el cuerpo, y constituyen medio de expresión de los sentimientos, ansias y pensamientos. Siendo incitantes y elocuentes, se asientan para su expresión y percepción en el factor del fraseo, reagrupamiento de impresiones, en la periodicidad pulsante, o sea en el ritmo.

Por ello canto y danza constituyen valores esenciales que confieren al arte de la representación valores dramáticos básicos, de los que el teatro toma para el actor el movimiento pulsante que se agrupa, se acentúa y se compone en el espacio.

Recordemos que en la danza y el canto, el factor ritmo, que técnicamente definen como el tiempo, consta de dos elementos que es necesario tener claros, que es la estructura del tiempo, su organización, y el tiempo o compás, que es la velocidad con que se realiza dicho ritmo.

Teatro. En la representación teatral que busca producir un efecto sobre un auditorio, una impresión única y sintética, hecha con movimientos y sonidos, colores y luces que se componen de acuerdo a un plan determinado, el factor que aglutinará, por ser factor de

todas las artes, y logrará estímulo de la expresión general, es el ritmo, que constituye la base del arte creador.

Las artes visuales son combinaciones en el espacio, y las artes tonales son combinaciones en el tiempo, pero ambas se asientan en estructuras, organizaciones de sus elementos mediante la duración, las pausas y reagrupamiento, el fraseo, que son las cualidades del ritmo.

Inicialmente la pauta rítmica de una producción teatral depende en gran parte del ritmo del texto de la obra, pero el ritmo del movimiento escénico contribuye principalmente a ello.

El movimiento escénico, en su ritmo es resultante de los diversos ritmos de funciones variadas. Su función es fundamental, primordial, para la justa significación de la obra y la completa eficacia de la representación, para lo que se debe buscar una organización rítmicamente fundamental y plástica del espacio.

Los silencios, son elementos rítmicos en el conjunto de la partitura escénica. Esta supone un ritmo de silencios de duración desigual, de proporciones armónicas, que por esto, serán equilibrantes.

Toda obra contiene en potencia sus valores rítmicos, sus duraciones, su movimiento escénico, que abarcarán dentro de un sentido de unidad y equilibrio de la composición, los ritmos de cada personaje.

Actor. Es fácil comprobar que la gente de circo tiene necesidad de la música en su trabajo, como de una referencia rítmica, que los ayude a organizar el tiempo.

Es que se busca conseguir que los actores midan la distribución del tiempo como del espacio, de acuerdo a las agrupaciones sensoriales periódicas, fraseo, para lo que se orientan por el ritmo objetivo de la música.

El actor hace y conversa con ritmo tomando convenientemente en ambos casos tanto de la esencia de la danza como de la música que en sí son estimulantes, activan el organismo.

Es tan notable este factor de la influencia rítmica que, como ya lo dijimos y repetimos, en las viejas películas mudas, que dejan una sensación de cosa continuamente atractiva y "bien acabada", se la filmaba con música para facilitarles a los actores la adquisición de su ritmo de trabajo.

Ahora en el teatro el actor debe actuar "como si la música estuviera allí", oído mental, actuación del ritmo subjetivo, para que sus actos exteriores se vuelvan igualmente rítmicos.

Los movimientos de los actores por ser rítmicos deben estar señalados por el fraseo. Movimientos periódicos, pausas periódicas y puntos periódicos de énfasis especiales.

Digamos finalmente que el ritmo es una palanca auxiliar en el trabajo de aprendizaje e incorporación, por lo que los ejercicios para adquirir adiestramiento y control deben realizarse con apoyo en el fraseo, para desarrollar un rápido sentido de ritmo.

La expresión lograda del actor muestra una acción y un descanso periódico.

En el actor y aunque invisibles para el público, los ritmos básicos han de estar presentes y constituyen un potente factor de la creación de emociones y motivaciones del pensamiento.

Sesión 15a.

4a. LUMINOTECNIA.

Tema: Color. Color luces. Mezcla de colores
Pigmentos y luces.

Color. En el escenario el juego de las luces coloreadas es de una importancia vital. Hace más de 300 años Newton, descompuso la luz blanca en sus diversos elementos, pasando un rayo de luz del sol a través de un prisma de cristal, demostrando que era una fusión de violeta, azul, verde azulado, verde, amarillo, naranja y rojo: el espectro visible.

Había descubierto que los colores conforman la luz blanca.

Señalemos algunas particularidades de la luz del color en el escenario. Indiquemos por ejemplo, que un trasto amarillo (un bastidor ¿recuerdan?) puede desaparecer de la vista del público si lo coloreamos de amarillo luz.

Si tomamos un boceto A, panel blanco con tiza azul, y le proyectamos luz azul, desaparece el azul, y si le proyectamos luz roja, aparece el azul.

En un boceto B, papel blanco con tiza anaranjada o rojo, le proyectamos luz azul, aparece negro el anaranjado, y si le proyectamos luz roja, desaparece la tiza roja o anaranjada. De la combinación e intensidad de luces de colores, son muchos los fenómenos ópticos que hacen del escenario una cosa viva, poética, hasta misteriosa y acogedora.

Volvamos ahora a lo de la luz blanca de Newton. Otro investigador científico, Young, nos planteó lo siguiente:

Si nosotros tuviéramos ya, y acá, los elementos de un Taller de Luminotecnia (algún día lo tendremos), proyectaríamos tres haces de luces: verde, azul oscuro, y rojo, se podría recomponer la luz blanca, según lo expresa Young.

Pero antes de seguir aclaremos que mezclaremos esos tres colores porque son los primarios, pero, ¿no era que los primarios eran el rojo, el amarillo y el azul?... sí compañeros pero en pigmentos... Porque en luces los tres primarios son el rojo, el azul oscuro y el verde, como lo veremos enseguida en triángulo aditivo (mostrarlo).

Mezclando esos tres colores por parejas, se obtienen los tres restantes, secundarios o complementarios, como ven la lista que acompaña al triángulo aditivo.

Pero lo que queríamos señalar respecto de la luz blanca, porque es importante para nuestro teatro, es que la combinación de un primario y un secundario (en luces), por ejemplo, azul y amarillo, produce también luz blanca, lo mismo que la combinación de los primarios rojo, verde y azul oscuro.

Es aprovechando esta tendencia de los colores luces combinados, que surge el sistema de iluminación teatral que ya lo hemos mencionado se llama, de proyección cruzada, y por el cual los haces se proyectan con cierta diagonalidad sobre la escena, teniendo en cuenta que cada zona iluminada lo será por dos rayos convergentes. Un rayo será de color más oscuro que el otro y ambos se combinan para formar luz blanca, con lo que la cara del actor (un lado sombra relativa) no tendrá aspecto plano y sí relieve. (fig. 27).

Igualmente el azul diurno se cruza con rosa carne para producir blanco. Conviene que los colores oscuros lleguen de un solo lado, generalmente izquierda del actor.

Este tipo de iluminación con proyección cruzada se llama, también lo dijimos ya, alumbrado plástico, porque al crear relieve, revela la forma, la plasmata. Exige un sólo punto máximo de luz en cada escena.

Los rayos de los aparatos de la embocadura superior sirven para las zonas del fondo, y para el primer término del escenario, desde el auditorio, puente de sala con sus reflectores.

Los medios para producir color en las luces, son por lo general las gelatinas, puestas como filtros por delante de los artefactos, y en el peor de los casos, celofanes, algunas veces protegidos por vidrios, y otras simplemente tesados dentro de marcos de cartón.

Acompañamos la tabla de referencia N° 3, conteniendo el triángulo aditivo, y los colores luces.

Y la tabla de referencia N° 4, mezcla de colores pigmentos y la mezcla de colores luces.

Sesión 16a.

1a. MAQUILLAJE.

Tema: Consideraciones. Cráneo. Músculos.
Pinturas. Normas. Procedimiento. Base.

Ningún recurso escénico: luz, música, escenografía, vestuario, ni maquillaje, pueden sustituir el recurso fundamental del arte teatral: el juego del actor. Por eso la tarea del maquillaje consiste en ayudarlo al actor a hallar la afinidad existente entre la imagen ideada del personaje y el rostro del intérprete y no en exhibir desde el escenario el aspecto exterior del personaje o guiarse por la idea de escudarse detrás del maquillaje.

Por ello creemos que cada actor debe maquillarse solo, dado que es él quien será el que haya llegado a conocer a fondo su personaje, y por lo tanto relacionar mejor la expresión corporal con el maquillaje, sin que eso signifique que una vez logrado, no se sujete al acuerdo con los demás del grupo, y a las consideraciones del colorido de la escenografía y los efectos de la iluminación de la obra, pues el espectáculo es integral colectivo.

Además, como así el actor, a las luces y sombras de su rostro y sus colores debe manejarlos con sus manos, se exalta el cultivo de sus sentidos.

Para los participantes las fuentes más ricas de estudio en caracteres y peculiaridades del rostro humano, son los de la realidad que lo circunda, empezando por su rostro y el de los dibujantes y escultores. Junto a esa actitud de abierta y plena observación que mantenga, irá paulatinamente adquiriendo el conocimiento de la técnica del maquillaje, pues incorporar el conocimiento inicial de los elementos del maquillaje es sencillo.

Modernamente en muchos teatros hay la tendencia a usar un maquillaje que dé la impresión que no se usa maquillaje. Pero para la formación del actor, para la representación teatral consideramos que es necesario que los instructores no sólo conozcan teóricamente lo básico de la técnica, sino que incorporen también por la práctica los conocimientos, repetimos, en lo básico, pues como saben todos, el maquillaje es una profesión.

Cráneo y músculos. Para saber maquillarse correctamente, es necesario conocer la estructura del cráneo y los músculos de la cara. El cráneo se divide en la caja craneal y la parte correspondiente de la cara. La caja craneal está formada por el hueso frontal, dos parietales, el occipital, dos temporales y la base del cráneo (fig. 1)

La parte de la cara está formada por los maxilares superiores e inferiores, dos pómulos y una cantidad de pequeños huesos nasales. Todos estos huesos forman protuberancias y depresiones. Las protuberancias y convexidades son seis: los dos pómulos, la nasal, los dos arcos superciliares y el mentón. Las depresiones o concavidades son once: dos temporales (sienes), dos oculares, dos subpomulares, la nasal, dos submaxilares y submentón.

Si bien es cierto que la forma de la cara depende de la forma del cráneo, la expresión de ella depende del estado de los músculos. Es bajo la influencia de los distintos reflejos que los músculos se contraen y modifican la expresión de la cara. Los músculos cuya contracción determina las expresiones se llaman mímicos.

El frontal, levanta la piel de la frente y las cejas; el circular del ojo (orbital) tiene la parte superior e inferior, la primera hace bajar la ceja, la segunda eleva el párpado inferior. El músculo que junta las cejas está situado por encima de los arcos superciliares. Luego los músculos pomulares, el circular de la boca, los triangulares de la comisura bucal, los transversales de la nariz, el submentón del cuello.

Así, la gesticulación, la mímica del rostro constituye uno de los medios más expresivos del actor, y es considerando la distancia que separa el escenario del espectador, que el intérprete se ve exigido, para llegar mejor al público, a necesitar la ayuda del maquillaje, con lo que acentuará los rasgos de la mímica de su rostro que expresa el personaje teatral.

Rostro. Sobre éste es que el actor, pudiendo usar el llamado método escultural, podrá maquillarse modelando, conociendo bien las protuberancias y las depresiones de su rostro, y buscando cómo disimular unas y acentuar otras, con el uso de sombras y luces o reflejos que le proporcionarán las pinturas. Así podrá expresar mejor la mímica facial que transmita su visión del personaje.

El maquillaje levanta o bajo los planos individuales del rostro. Se levantan mediante reflejos en blanco o amarillo claro. Se bajan, aplicando sombras: azul, gris, violetas.

Pinturas. Las pinturas grasosas del maquillaje se presentan en forma de masa espesa que se aplica sobre el rostro y se quitan fácilmente con vaselina, con crema limpiadora, usando una toalla, pañuelos desechables o, finalmente con papel higiénico.

Una caja de pinturas de maquillaje, comúnmente contiene uno 8 ó 9 colores:

1) El blanco solo no se aplica, se usa para suavizar o mezclar con otros colores; 2) Rosa pálido, como se acostumbra llamarlo en pintura, el base N° 1; 3) Rosa carne, de base o como se denomina el N° 2; 4) Rosa oscuro, también para base, llamado N° 3; 5) Rojo claro, (carmín), para las mejillas y labios juveniles; 6) Rojo oscuro, para mejillas y labios de personas de edad; 7) Marrón o sepia, para las sombras, depresiones y cejas, mezclando con el rojo oscuro, para arrugas; 8) Azul, para sombrear los ojos y para simular un rostro no afeitado y hematomas; 9) Negro. se usa para ojos y cejas de personas de cabello renegrido, y a veces para mezclar con otros colores.

Las bases. Tanto la uno, como la dos, y la tres, pueden prepararse económicamente, adquiriendo un litro de la crema que en base a lanolina preparan en casas de perfumería o cosmética. Se le agrega polvos ocres faciales, correspondientes a los tres tonos, y se guardan en potes o frasquitos de donde se usarán.

Los colores oscuros se obtienen con corcho quemado o carbón vegetal pulverizado y disuelto en agua. El blanco puede ser sustituido con polvo de cinc, o con tiza, disueltos en pequeñas cantidades de cualquier sustancias grasosa. El rojo puede mezclarse con lápiz labial o remolacha.

Existen también modernas pinturas líquidas que se aplican con una esponja, y otras más en spray. Para las cejas o las arrugas que circundan los ojos, hace falta un sombreador o pincelito fino. El sombreador puede reemplazarse con un fósforo quemado.

La laca. La barba, bigotes y patillas, se aplican a la cara con laca blanca al alcohol, muy pegajosa y se seca rápidamente, y se quita con vaselina. También puede utilizarse el mastic, que se prepara utilizando cola de pez, disuelta en alcohol o agua de colonia tibia.

Normas para la aplicación. Higiénicas. La cara debe estar completamente limpia en el momento de iniciar el maquillaje. Es recomendable frotar la piel con agua de colonia rebajada con agua. Las manos bien lavadas. Todos los útiles: pinceles, sombreadores, vaselina, esponjas, etc., deben estar limpios, para que no ensucien o irriten la piel. La cara se prepara, aplicando una capa delgada de crema limpiadora que llena los poros y luego ayuda a quitar el maquillaje.

Al quitarse el maquillaje, debe untarse el rostro con vaselina o alguna crema limpiadora, usando la toalla o papel higiénico. Luego, lavarse el rostro con agua tibia, que al dilatar los

poros disuelve las partículas de grasa y vaselina que hayan quedado. Las pinturas que no contienen grasas, se lavan con agua y jabón.

Técnica. El actor, sentado, derecho ante el espejo, frente a un foco de cada lado, a la altura de los ojos. El cabello debe recogerse, y si es largo, atarse. La peluca con frente se coloca antes del maquillaje. Sin frente y las de mujer, posteriormente a éste y el empolvado.

Procedimiento. La base. Una vez cumplida la norma higiénica y el rostro con la capa delgada de grasa limpiadora, se toma el tono de base escogido, y con los dedos se deposita un poco en la palma de la mano izquierda, que hará las veces de paleta, si es necesario mezclarse a la base un color. Luego se va tomando de esa mezcla, con el índice de la mano derecha, y se aplica sobre la cara, sin frotar, pegando sólo leves golpecitos y siempre en el mismo sentido, desde arriba a abajo, y a ambos lados de la nariz, (fig. 3) hasta las orejas y cuello.

Al aplicarse el tono básico deben tenerse presentes las normas claroscuro modelante. En casos que fuese necesario disimular depresiones del rostro, muy acentuadas, se las "levanta", aplicándole un tono más claro, lo que determina una mayor redondez del rostro. Y para disimular o disminuir las protuberancias se las "bajará", utilizando un tono más oscuro. Para estrechar la cara, debe colocarse el tono más oscuro sobre los costados de ella, y en la parte media, desde la frente al mentón, más claro.

Desde la cara hacia el cuello, el tono básico debe irse esfumando.

No debe ser muy gruesa la capa de color base. Deben verse los poros naturales de la piel debajo de la base. Hay que tener presente que tanto la base como las pinturas que se usarán para completar el maquillaje, la cantidad debe ser mínima pues cuando menos se aplique, la cara resultará más animada y expresiva. Es bueno advertir que ni el espectador debe advertir las pinturas, ni el actor sentir las.

Al pasar de un color a otro, es necesario secarse bien las manos para evitar que los colores se mezclen. El sombreador o pincelito, se aplicará horizontalmente. Conviene disponer de un pincelito para cada color y si no, hay que limpiarlo bien luego de cada uso.

Para quitarse de la cara la transpiración o el exceso de grasitud, no debe restregarse, sino suprimiendo con ligeros toquitos de algodón o gasa. Se empolva la cara solo a la terminación del maquillaje, a fin de que quede bien fijado, y suprimir el brillo del rostro. Para el empolvado, muy suavemente se utiliza un cisne o algodón, procurando no borrar las pinturas.

La barba, bigotes y cejas, se aplican después del empolvado.

No olvidar que con un escenario intensamente iluminado y habiendo una distancia no muy grande entre intérprete y espectador, el maquillaje debe ser suave. Y si el escenario está alejado, los colores en tonos más fuertes.

Finalmente, tengan en cuenta que el maquillaje hecho en el camerín, no se puede considerar concluido. Hará falta probarlo sobre el escenario, probándolo con distintas iluminaciones. Este control hacerlo en los ensayos generales.

Mejillas. El colorete de las mejillas es determinado por el color básico de la cara. Cuando más claro es el básico, más lo será el colorete; en un rojo oscuro, el colorete también lo será. El color natural de las mejillas se logra aplicando el colorete en una zona más o menos triangular (color de grasa rojizo, o colorete húmedo o carmín). Hay que ir esfumando suavemente los límites del color, reduciéndolo suavemente hasta llegar al color básico. El color sobre la piel jamás debe notarse como tal, simplemente debe eliminar el tono mate y pálido de la cara. Una cara redonda y ancha se puede hacer más angosta llevando el colorete

a las mejillas hacia más cerca de la nariz, y bajándolo un poco en la cara. Una cara larga y ancha, se puede hacer más ancha dejando el colorete en las mejillas en la parte de arriba y llevándolo hacia los lados, es decir alejándolo de la nariz. (fig. 5).

Sesión 16a.

1a. LA ESPONTANEIDAD.

Tema: Significación y valor. Interferencias de la educación y la sociedad.

"Espontáneo" y "espontaneidad" han llegado finalmente a ser consideradas un valor humano. La espontaneidad está claramente reconocida como un valor biológico tanto como social.

Cada día aumentan y se desarrollan los elementos con los cuales se hacen conservas, envasados y empaquetados de conceptos culturales para la sociedad, poniendo cuidado en su presentación para que tengan mil influencias sobre las personas. Y cada día, lastimosamente, crece la sensación de que la gente no manifiesta la necesidad del ejercicio de su espontaneidad creadora. Por eso es interesante que hablemos de la espontaneidad.

La raíz de la palabra "espontáneo", sus derivados, es el término latino "sponte" que significa "por libre voluntad". La espontaneidad tiene la tendencia a ser experimentada por un individuo como su propio estado, autónomo y libre, esto es, libre de influencias exteriores. Para el sujeto al menos, tiene las características de una experiencia libremente producida.

La espontaneidad es también la capacidad de un sujeto de enfrentar cada nueva situación, adecuadamente.

La espontaneidad no es solamente el proceso dentro de la persona, sino también el flujo de sentimiento en dirección del estado espontáneo de otra persona. Del contacto entre dos estados de espontaneidad que naturalmente están centrados en dos personas distintas, resulta una situación interpersonal.

La espontaneidad es una disposición del sujeto a responder tal como es requerido. Es una preparación del sujeto para una acción libre.

El niño por ejemplo, no es arrojado al mundo sin su participación. Desempeña un papel fundamental en el acto del nacimiento. El factor por el cual el niño está impulsándose a sí mismo en la vida, es llamado la espontaneidad.

Este factor ayuda al niño durante los primeros días a mantenerse en un mundo extraño y nuevo, afrontando grandes desventajas. Cuando la memoria, la inteligencia, y otras funciones cerebrales están todavía poco desarrolladas o no existen, el factor espontaneidad es la fuente principal de los recursos del niño.

La espontaneidad es el más importante vitalizador de la estructura viviente.

Lo que luego sucede con los niños, ya lo sabemos. Desde el jardín de infantes y la escuela, es enseñarles a quedarse quietos, a no hacer bulla, a hablar formalmente, a comportarse según reglas convencionales. Y a veces se lo hace sutilmente, condicionándole los reflejos, como a los famosos perros de Pavlov. Esto se llama disciplina, para la conformidad con las normas establecida, consiguiendo que los niños obedezcan a las diversas restricciones impuestas a sus instintos, y por consiguiente a su "libre voluntad" que es la espontaneidad.

Se lo hace sabiendo que el gusto por las cosas y la vitalidad, dependen del continuo

renovarse de la espontaneidad. Al fallar la cual, comienza en el ser humano a producirse la separación entre lo que "tiene que hacer" y lo que desde su profundidad, él quiere hacer...

La separación interior es el nacimiento de la neurosis. Que siendo individual terminará en colectiva, como la que padece la actual sociedad enferma.

Contra ello, revalorizamos la espontaneidad, vital y vitalista, ya que la integridad del hombre en sí, y en relación con sus semejantes, la integridad del hombre en sí, y en relación con sus semejantes, la integridad de los grupos, depende de la capacidad de desarrollo espontáneo. Ya que, concretando, la libertad no es más que dar espacio para la acción espontánea.

Los hombres vivimos en comunidad inicial y exclusivamente para procurarnos ese espacio... pero como lo señalamos, nos han confiscado esa intención y es función necesaria recobrarla.

¿En qué punto nos confiscan la intención de buscar espacio para nuestra espontaneidad?

Hasta cierta edad todos los conocimientos de los niños son adquiridos espontáneamente. Pero pronto el adulto interfiere en el mundo infantil con "contenidos", conceptos no relacionados con las necesidades del niño.

Éste comienza a distinguir entre los numerosos actos y sueños que surgen de sus necesidades biológicas y la masa de contenidos, conceptos que impone la autoridad paterna. Comienza, presionado, a aceptar como superiores a esos contenidos y desconfiar de su propia vida creadora.

Así, de temprano, hay una tendencia a estropear y desviar el crecimiento natural. Y el error se perpetua durante toda la vida; el individuo vive cada vez menos su vida desde adentro, mientras que mecanismos de toda especie: la escuela, la calle, la películas, radios, televisión, libros y sus herencias "culturales" imponen sus pautas y exigencias sobre él.

El estado de espontaneidad es una característica condición psico y fisiológica, que opera en todo ser humano cuando éste, de "libre voluntad", desea lo que necesita y es capaz de ejecutar, y hace lo que desea.

Sesión 16a.

1a. VESTUARIO.

Tema: Consideraciones. Telas. Armonía.
Diseño. Moldes. Taller de costura.

El vestuario teatral es un elemento que a la hora de la representación parece reclamar su importancia en el espectáculo visual que es el teatro. En efecto, el vestuario es el portador no tan sólo de las formas corporales que lo ocupan, sino del factor color, que siendo móvil produce una animación y estímulo a los sentidos, no siempre considerados por el autor teatral, pero que nosotros sí debemos tenerlo en cuenta.

Es necesario que el grupo teatral en su comunidad, que propiciamos, promoviendo y manteniendo ustedes una participación activa de todos los miembros, incentivados en su imaginación creadora, sea una oportunidad para que el ingenio y la fantasía aporten a través del vestuario, factores de mayor sugerencia artística para el público espectador.

Como asimismo es tan deseable el cultivo de las coordinaciones mental manuales, sería conveniente que aunque sea con una máquina de coser prestada, una mesa, una cinta métrica, unas tijeras y unos alfileres, se habilite un provisional taller de costura del grupo, y allí, con la presencia de los interesados se confeccione el vestuario que sea menester para la presentación.

Una vez que comienzan los ensayos, se sugiere que una Comisión de Vestuario se responsabilice, cuando en mesa redonda con el Director Escénico se debata el tema de los vestidos y trajes que han de usar, y si es que no se tiene lo que hace falta, entonces se hacen los diseños (dibujos) de los trajes, y una vez que se los apruebe por todos, en cuanto a forma y colores (que tendrán en cuenta los de la escenografía y la iluminación) entonces mano colectiva a la obra.

Sabiéndose que no faltaría en el Taller y ayudaría muchísimo a solucionar los problemas que se presenten, la presencia de alguna madre, hermana, pariente o vecina de alguno de los participantes, y que sepa de costura, para orientar en los diversos pasos que requiere el vestuario.

Telas. En ellas es importante la superficie y la visión que la misma produce desde el escenario, por lo que conviene investigar entre las baratas, y se encontrarán que varias como la franelas, sustituyen eficientemente al terciopelo o fieltro.

Esto, sin contar con que el grupo vestuario del elenco, consiga recabar todas las ropas que no se usan, o retazos o saldos, con todo lo cual el taller de costura del grupo, hará trajes insospechados.

Armonía. Como el público que sale de ver una obra, aparte de lo que por su contenido haya podido conmoverse y reflexionar, lleva el recuerdo visual de la representación, se debe prestarle desde cuando se preparan los diseños, gran importancia a la armonía de los colores, sabiendo que al estar en movimiento se producen numerosas combinaciones que no deben crear impresiones desagradables. Para ello hay que orientarse por la Rueda de Prang, y tener en cuenta la referencia N° 2 en cuanto al valor en intenciones de los colores.

Diseños. Los dibujos que se hagan de los proyectados trajes, pueden hacerse con colores transparentes, y convendría incluir, abrochando a cada uno un pedacito de tela que se dispone, para que se tenga una referencia cuando se discute en M.R. antes que pasen al Taller de Costura del grupo.

Para modelos de los trajes diseñados no les faltaría oportunidades a los encargados del

dibujo, de encontrar en periódicos, o revistas, algunas ilustraciones semejantes a la que se debe diseñar y el resto lo hará la imaginación, siempre encendida en un grupo de teatro popular artístico.

Moldes. Una vez aprobados los dibujos, ya en el taller de costura del grupo corresponde la elaboración de los patrones o moldes que pueden hacerse, cortándolos en papel para envolturas o de periódicos viejos. Por lo general éstos se basan en las proporciones de hombre o mujer promedio, con pecho de 95 cms. y 90, respectivamente, como máximo, pero en el caso del Taller de costura del grupo, pueden confeccionarse los moldes de modo que el corte y el ajuste se hagan fijando el papel con alfileres, directamente sobre la persona que usará el traje.

Teniendo presente la forma en el diseño, y el tamaño y la conformación general del portador ante ellos, los participantes del Taller podrán cortar y recortar los moldes hasta obtener un resultado eficaz. En muchos casos varias partes terminadas del molde pueden unirse con alfileres sobre la ropa de la persona que ha de usar el traje. Así puede confirmarse el ajuste y obtener una idea de cómo quedará el traje con la tela.

Además, puede descoserse ropa vieja del portador, y las piezas emplearse para trazar los moldes, de acuerdo al modelo ideado. Este método es útil con camisas y abrigos.

Las medidas que conviene tomar de los actores y actrices, individuales, pueden ser éstas, (fig. 1 y 2) que servirán para rectificar el traje una vez hilvanado:

Para las mujeres:

- A— Largo de la falda
- B— Medida de la cintura
- C— Medida del busto
- D— Medida del cuello
- E— Medida de la manga interior
- F— Medida de la manga exterior, con el brazo doblado.

Para los hombres:

- A— Medida del pantalón por la costura exterior.
- B— Medida de la cintura
- C— Medida del pecho
- D— Medida del cuello
- E— Medida de la manga interior.
- F— Medida de la manga exterior
- G— Medida de la entrepierna.

Para las prendas ajustadas, conviene tomar también la medida del pecho y de la espalda, hombro a hombro.

Generalmente son necesarias dos pruebas para la buena hechura de los trajes. Una, cuando el traje está hilvanado y la otra para rectificar el acabado, tan tenida en cuenta en la ropa de calle, queda totalmente perdida en el teatro. La consideración principal es el servicio que rendirá el traje. El hilo grueso no se notará; una puntada sencilla, realizada rápidamente, acelerará la labor del taller, sin desmejorar el aspecto del traje. Importan los movimientos del actor en escena.

Lo demás es la capacidad organizativa de quienes estén a cargo del Taller de costura del grupo. Disponer de esa mesa grande, regularla con ladrillos en las patas, una altura cómoda. Los útiles que enunciamos, contar con regular cantidad de broches de presión o corchetes que son los que se usan en el vestuario, y disponer de ganchos para la ropa, para colgarla, la ya terminada y la que está en hechura. Con un par de barras o tubos, se improvisa un tipo de ropero abierto.

Distribuyendo el espacio para que nadie estorbe a nadie y que todos se sientan ayudados por todos.

Sesión 17a.

2a. MAQUILLAJE.

Tema: Arrugas, ojos, cejas, nariz, frente, labios mentón, orejas. Pelo crepado.

Arrugas. Para pintarlas se usa el mismo color que para las depresiones. Puede ser el rojo oscuro mezclado con azul y marrón. El color debe ser más oscuro que el de la base. Con el pincel se traza la línea. Luego con el dedo se le dá la forma adecuada. En el centro la arruga acusa el tono más fuerte, en los bordes más claro, esfumándose suavemente. Puesto que la piel sobre las arrugas es siempre un poco abultada, su borde superior se aclara, cubriéndose con tono más claro que el básico.

Ojos. Los ojos que resultan más expresivos son los moderadamente profundizados, para lo que se cuenta con el azul, celeste, rojo ocre, marrón y negro. Se toma un poco de pintura del color necesario y se la coloca en el centro de ambos párpados, en forma más o menos triangular, y se la extiende primero en el párpado superior, de adentro hacia afuera, esfumándola gradualmente. Se aplica un toque de bermellón o rojo intenso en el ángulo interior, donde la nariz se une a la frente, y en el ángulo exterior, sobre el reborde de las cejas. Con el dedo índice se mezclan cuidadosamente los dos colores, debiendo quedar azul oscuro en el centro. Luego se acentúan las cejas con color delineador, aplicado con un palillo, aunque se puede usar lápiz de cejas.

Para agrandar la hendidura ocular, se aplica una línea delgada de delineador sepia, marrón, tanto arriba como abajo de los ojos. junto a las pestañas. Se juntan las líneas en la esquina exterior del ojo, y se puede extender hasta más o menos medio centímetro. (fig. 6).

A las pestañas se les aplica rimmel, especialmente para las mujeres. Y finalmente puede agregarse un pequeño punto rojo, en las esquinas interior y exterior de los ojos, para aumentar el brillo.

Los ojos bizcos se logran sombreando en un ojo el ángulo interior, siempre el extremo se cubre con el tono básico. En el otro, en cambio, se sombrea el ángulo exterior y se aclara el interior.

Cejas. Cuando no coincide la forma de la cejas del intérprete con las del personaje, se las cubre parcial o totalmente con jabón, o cualquier pasta mezclada con pintura tipo carne, o con mastic. Para ello una vez alisadas se las unta y aprieta con una toalla o algodón húmedo, luego se cubre con una capa de tono básico y se empolvan bien. Disimuladas así las cejas del actor, se pueden dibujar otras o aplicar unas artificiales. Para dibujar las cejas, primero se trazan y luego se retocan, aplicando en el centro tono más oscuro.

La nariz. Para alargar una nariz corta, los costados se sombrean con colores más oscuros que los del tono básico, comenzando desde la línea de las cejas y terminando junto a las aletas.

Para enderezar la nariz torcida, una línea recta de color delineador blanco se traza directamente por el centro y se mezcla ligeramente con el matiz de base. Las irregularidades de cada lado de la nariz se retocan con sombra azul claro o gris, para disminuir su prominencia.

Para formar una nariz torcida se sigue el mismo procedimiento en forma inversa. Una línea irregular de reflejos se traza por el caballete de la nariz, y los correspondientes reflejos y sombras se mezclan con el matiz de base para dar el aspecto irregular. (fig. 7).

Para afinar la nariz ancha, también se sombrea los costados (fig. 8)

Para modificar una nariz levantándola, sirve una cinta de gasa, tul o tela adhesiva de 1, a 1.5 cms. de ancho. La distancia entre la base de la nariz, surco labial, hasta la línea de las cejas se une con mastic, pegándose y apretando la cinta hasta que el material pegante se seque. (fig. 9 y 10) Luego se procede a concluir el maquillaje.

Se pueden confeccionar narices artificiales con algodón o plastilina. Para esto el actor unta la nariz con mastic en la parte donde debe colocarse el aplique. Un trozo de algodón o la plastilina se pega sobre la nariz engomada. Se le da forma con los dedos humedecidos, y se le pone una capa de mastic o laca, se humedece con algodón y se le da el tono básico. Luego se concluye el maquillaje.

Así, en algodón, pueden confeccionarse otros apliques para el mentón, pómulos, arco superciliares, cejas, etc.

La frente. Para lograr pequeñas modificaciones en la forma de la frente se recurre al dibujo. Todas las protuberancias de la frente se retocan con un tono más claro que el básico. Las frentes altas, cuadradas, abombadas, etc., se logran recurriendo a apliques o frentes postizas.

El mentón. Pequeñas modificaciones del mentón se obtienen fácilmente por medios pictóricos, pero cuando es necesario realizar modificaciones fundamentales, se recurre a los postizos, cuyas formas se acentúan con el maquillaje.

Los labios. Cuando los labios del actor coinciden con los de la imagen a interpretar, éstos solamente se colorean siguiendo su dibujo. Si son grandes o gruesos, se cubren con el color básico y encima se dibujarán dándoles la forma deseada. El colorete para los labios se aplica con el dedo meñique. Una boca chica se puede alargar extendiendo el color a los límites de la boca, y una grande se disminuye apartando con cuidado el color de los lados. Para que la pintura de los labios no se borre, se la fija pasándole agua de colonia.

Las orejas. Para comunicar a la cara un aspecto de lozanía deben colorearse ligeramente los lóbulos de las orejas. Para simular orejas separadas, detrás de éstas se colocan corchos que se fijan con mastic.

Cuello y manos. En los casos en que el color del cuello y las manos no coincidan con el tono de la tez escogida, se maquillarán. Para eso se utiliza una pintura especial que se prepara así: Se diluye polvo blanco de zinc en agua caliente, revolviéndolo hasta que tome la consistencia de una crema. Se le agrega un 20% de agua de colonia y un 5% de glicerina. Para darle a la mezcla el tono rosado que se desea, se le agrega polvo de color rojo, o del ocre facial con que se preparó el tono básico.

Las cicatrices. Son siempre de tono más claro que el de la piel, por eso el tono color carne que se utiliza debe aclarárselo en los bordes de acuerdo al tono básico. También se puede obtener el efecto frotando con éter el lugar elegido, y el trazo de la supuesta cicatriz se unta con colodio que hace contraer la piel obteniendo el efecto buscado.

Pelo. Los bigotes y patilla se dibujan, en el mismo tono que el color del cabello. Para representar un rostro no afeitado se utiliza pintura gris.

En cambio para representar una cara bien afeitada, especialmente en personas trigueñas, se usa un tono ligeramente azulado.

La aplicación de pelos, barbas, bigotes, patillas, y a veces también cejas, es uno de los procedimientos básicos en el maquillaje masculino.

Para contar con el material necesario, detallaremos la confección de los crepés, (aunque resulte un poco largo), y con los que se dispondrá un material para los bigotes, patillas, cejas, barbas.

Un crepé está constituido por pelos trenzados en forma de cordón. Se prepara así:

Sobre dos varillas fijadas verticalmente sobre una tabla (fig. 11) se tienden dos cordones de hilo de yute, haciendo que sus dos extremos izquierdos se unan y fijen sobre una de las varillas. Los derechos quedan separados y fijados a la otra varilla, separados unos 10 cms. Este es el bastidor para la fabricación del crepé. Como material pueden servir tanto el pelo humano como la lana de oveja o crín de caballo.

Hay que desinfectar los pelos, para lo que se los hace hervir un buen rato, luego se sacan y peinan. Se dividen en mechones de medio centímetro de grosor y se hacen pasar del lado izquierdo, por donde los cordones están unidos. Con la punta más corta del mechón se envuelve uno de los cordones. Y se vuelve a unir el mechón. Luego, sosteniendo el cabello sujeto de esta manera con la mano izquierda, con la derecha se pasa la otra punta alternativamente y en movimiento envolvente, sobre los otros dos cordones (fig. 12) Cuando un mechón ya está crepado, se toma el siguiente, cuyo extremo se junta con el mechón de la crepada. Cuando todo el pelo está crepado, los extremos de los cordones se unen en un solo nudo. Luego de esto el pelo se vuelve a hervir durante unos quince minutos y se deja secar. A medida que se necesite, del cordón del crepé se quita la cantidad de pelo necesaria y se extiende sobre el modelo. La parte donde debe ser aplicado el crepé, se unta con mastic, aplicándosele luego dichos pelos.

Cada parte pegada debe apretarse con una toalla. El crepé ya pegado debe recortarse para darle forma necesaria. Los lugares donde deben aplicarse las barbas, cejas, patillas, bigotes, deben estar limpios de maquillaje y la piel bien estirada.

Para preparar barbas que vayan sobre montura, es decir no pegando el pelo crepé directamente sobre el rostro, primero hay que confeccionar una horma, que preferentemente se la hace de madera de tilo, de unos 12 centímetros de diámetro y 20 cms. de largo. A un extremo se la deja redonda y al otro se le da forma de mentón (fig. 13).

La superficie de la horma debe estar bien pulida. Se recorta la montura de la barba en un trozo de tul de color carne, cosiéndose los recortes correspondientes al mentón (fig. 14).

La montura de la barba se fija a la horma con tachuelas o alfileres, y luego se le aplica el pelo crepado, de la misma manera y en el mismo orden en que se procede aplicándolo directamente a la cara.

Para preparar bigotes y cejas falta saber además del color, la forma y el tamaño. Se recorta en un papel la forma de la montura, y se pega en la horma. Sobre ésta se fija un trozo de tul o gasa y se comienza la implantación del pelo de acuerdo a la forma deseada.

Peinado. Debe estar de acuerdo con las características de cada rostro, pues completa el maquillaje de éste. La conocida norma del claroscuro, según la que el color claro dilata y acentúa el objeto, mientras que el oscuro lo estrecha y aleja, rige para el peinado. El cabello negro y caído sobre las orejas, aparenta rostro más delgado. El rubio y levantado, lo hace más redondo y lleno.

Para aparentar canas, se engrasa ligeramente el cabello y luego se empolvará con almidón de maíz, aunque se usa la barra grasosa de blanco, pues los sprays modernos que se usan son más bien caros.

Sesión 17a.

2a. LA ESPONTANEIDAD.

Tema: El juego. La improvisación. El arte.

Se trata de buscar caminos que nos permitan revalorizar, y que la gente recupere la estimación de la espontaneidad perdida; ya sabemos dónde, cuándo y por qué.

Porque hoy parece vergonzante, cuando ante una tarde soleada, un Illimani enhiestamente erguido hacia el infinito, y unos niños pobres jugando con unos papeles pintados, nos hacen surgir "espontáneamente" el entonar un canto... y los que pasan nos miran reconviniéndonos, y tenemos que guardar el canto y reprimir nuestra espontaneidad...

Un camino para la espontaneidad, ya lo hemos mencionado, el juego, pero los adultos no quieren que se pase de la frontera de la niñez... y "según qué juegos"...

Otro camino es el de la improvisaciones, y ambos, juego e improvisaciones nos conducen a nosotros, grupo, al gran juego estético del teatro... Donde jugamos e improvisamos para despertar nuestra reprimida espontaneidad, movida o movilizadora por y de nuestra imaginación creadora.

El teatro apela al individuo por entero, a su profunda humanidad y a su conciencia de los valores y a su más inmediata y espontánea sociabilidad.

El juego, esa capacidad de nuestra imaginación de creer en lo que inventamos, alternar con ello, divertirse, ser otros, es lo que prueba que la espontaneidad es el factor que hace que todos los fenómenos psíquicos parezcan nuevos, frescos y flexibles.

Porque en el juego y en el salto que desde él da la imaginación hasta la actividad artística, está presente la espontaneidad, es por lo que en toda teoría del comportamiento y la motivación humana debe otorgarse lugar central a esas actividades humanas.

En cuanto a las improvisaciones, digamos que toda acción improvisada supone una liberación del subconsciente, que atesora la intuición y la espontaneidad.

El agente de la improvisación, actor, poeta, músico, pintor, halla su punto de partida no afuera, sino dentro de sí mismo, en el "estado" de espontaneidad. Tanto que la primera propiedad del actor creador es la espontaneidad, sobre todo la espontaneidad de la imaginación creativa.

Por lo demás, la psiquis humana guarda dormida en su interior una energía de expresión espontánea y plasmación, que es justamente lo que precisa ser liberado a través de los caminos, las manifestaciones que hemos señalado como el juego, el arte, la improvisación, el teatro, ya que en todas ellas, movilizadas por la imaginación creadora, es la espontaneidad la que ha de actuar creativamente.

La creación de algo nuevo no se realiza por el intelecto, básicamente, sino por el juego del instinto a impulsos de una necesidad interior que se manifiesta espontáneamente.

La misma intuición, de tanta incidencia en la creación, es una síntesis espontánea realizada por debajo del nivel de la conciencia de tal manera que sólo los resultados afloran en ella.

La técnica de la improvisación es, junto con el juego y el arte, una vía real de adiestramiento de la espontaneidad creadora.

Finalmente, digamos que es la espontaneidad la que motiva, produce y aumenta la espontaneidad, no la reflexión sobre ella.

Sesión 17a.

2a. VESTUARIO.

Tema: Ilustraciones y trajes: bíblicos, griegos, romanos, Edad Media, duendes, payasos, etc.

Las ilustraciones que veremos se refieren sobre todo a modelos que no se disponen en la vida común, ni existen en el contorno donde vivimos, pues allí la realidad nos proveerá en demasía de los trajes, en los distintos tipos y variedad de los mismos.

Trajes bíblicos. (fig. 3) La base de todos los trajes hebreos es la túnica larga que llegaba al tobillo. La llevaban hombres y mujeres. Los hombres la usaban con mangas casi hasta el codo, y las mujeres con mangas largas amplias hasta la muñeca. Puede hacérsela de percal. Se ajusta en la cintura con una banda de tela de color. Encima de la túnica se llevaba un manto, tanto para los hombres como para las mujeres. Eran grandes cuadrados de telas, plegadas sobre el hombro izquierdo y alrededor del cuello, dejando libre la mano derecha. La parte plegada atrás se podía levantar para tapar la cabeza, donde muchas veces se ajustaba con una banda de color. También se usaban los turbantes. Se los hace con una pieza de tela de un metro de ancho y tres o cuatro de largo, dando vueltas a la cabeza hasta obtener la forma deseada.

Para los sumos sacerdotes, encima de la túnica se llevaba otra prenda, que llegaba un poco sobre la rodilla. Las túnicas exteriores se pueden hacer de yute. Los adornos simulando bordados, se aplican con pincel. El fleco de las mangas y del borde de la túnica se hace con retazos de flecos de cortina o de toalla.

Los griegos. La túnica o chitón, como se llama, es la base de todos los trajes griegos. Se puede hacer de tela de tienda a colgar para que dé los pliegues característicos. Las túnicas para hombres de una sola pieza dan la vuelta al cuerpo por el lado derecho debajo del brazo, y se sujetan por encima del hombro izquierdo con un pequeño broche. Llegan a la rodilla, o un poco más abajo, y se ajustan en la cintura con una banda o una cuerda.

Las túnicas de mujer son más largas, hasta el tobillo casi, y se hacen para sujetarse en ambos hombros con broches decorativos. La túnica llevaba también una cuerda larga que pasaba alrededor de la cintura, se deslizaba por los hombros y descendía por la espalda y terminaba alrededor de la cintura otra vez. Hombres y mujeres usaban con frecuencia una sobretúnica. Pieza adicional colocada en la parte superior del chitón, y que caía plegada hasta la cintura. (fig. 4) Se puede usar dibujos integrales de formas sencillas, o franjas lisas en oro, plata o colores para realzar los chitones.

Los colores se aplican usando tinturas para pincel. Para el oro se usa la purpurina mezclada con el líquido correspondiente, aplicado con pincel.

Los romanos. Los trajes romanos se pueden hacer de percal crudo. Se usaba la túnica. Para los hombres llegaba a la rodilla y para las mujeres hasta los tobillos. Se puede hacer como el de los hebreos, pero para las mujeres la parte superior de la manga se dejaba abierta y se sujetaba con broches.

Las túnicas se ajustaban en la cintura con una banda de tela para los hombres, y para las mujeres con cuerdas que daban vuelta al cuerpo como a los griegos. Se dejaban colgar hasta el dobladillo de la túnica, luego de anudarse en la cintura (fig. 5).

La toga es la prenda especial del hombre romano. Aunque se hace de una sola pieza

consta de dos partes diferentes: un semicírculo completo, con diámetro tres veces el del portador, y un segmento más pequeño del círculo del mismo largo.

Los trajes tanto griegos como romanos, tendrán mejor caída si llevan pesos de plomo en las esquinas. Son apropiados los anillos y aretes. Las mujeres pueden llevar un tocado tipo tiara. Calzaban sandalias. Se puede coser a ellas tiras angostas de tela o piel, y amarrar la prenda en la piel.

Las togas romanas llevaban una faja púrpura, de quince a veinte centímetros. Los generales conquistadores llevaban toga púrpura, con franja dorada, y en la superficie dibujos dorados de palmas cruzadas u otra insignia.

Edad Media. Con cambios menores los trajes aquí descritos podrán usarse para cualquier parte del período hasta el Renacimiento. (Fig. 6)

Los hombres usaban la sobreveste. Pieza larga de tela, con un agujero para la cabeza en el centro. Se ponía por la cabeza y llegaba hasta los tobillos.

Ajustada en la cintura por un cinturón de piel con lengua larga, se usaba con frecuencia sobre las armaduras. Luego ostentaba en el pecho el escudo de armas del portador.

El vestido de las mujeres se puede hacer de raso o satén o de algodón estampado. Es suelto y se ajusta en la cintura con una faja. La segunda manga se la cose con la primera al hombro. El tocado estilo monja, sirviendo muy bien la popelina o algodón blanco. Conviene pintar los adornos que simulen bordados, en tiras de tela, antes de coserlas a las prendas.

Para imitar la malla de acero de las armaduras, se usa esos paños de fregar el piso que se adquieren en los negocios de artículos de limpieza. Se la tiñe de gris mediano y una vez cortada y cosida, se usa brocha medio seca que se la arrastra ligeramente sobre la superficie, tocando sólo los nudos, para formar reflejos.

La túnica superior de la malla se hace con una camisa moderna, sin los faldones. Se hacen manoplas, con el dedo pulgar únicamente por separado, y con la palma de alguna tela oscura.

Para el yelmo se cortan dos piezas similares al patrón de la fig. 6, con un agujero en una de ellas, para que asome la cara. Se corta una pieza ovalada del tamaño y la forma de la cabeza y se cose formando la parte superior del yelmo. Podrán usarse pedazos de cartón en forma de banda alrededor de la cabeza, para dar rigidez a esta parte del yelmo.

Los siervos. Usaban una túnica de manga corta, con un cordón amarrado en la cintura. Para los campesinos y siervos, el yute común o la bayeta servirán. Se puede hacer mallar sueltas, de la misma manera indicada para al armadura, y se amarra con lazos hasta la rodilla. Puede usarse la misma tela para las mallas y túnicas. El calzado puede hacerse con calcetines de lana. Abarcas toscas, cortando telas gruesas, en forma de suela grande. Se le cosen cordones o atirantes de tela y la pieza se amarra al pie en forma cruzada.

Hadas. En los trajes de hadas, gnomos del bosque, duendes, etc. Se puede emplear bastante la imaginación, ya que son fruto de ellos mismos de la facultad del ser humano de inventar en alas de la fantasía.

Las reinas de hadas se pueden vestir con una versión en gasa blanca del chitón griego. Esa túnica puede decorarse con estrellas doradas. Lleva una corona dorada y una varita en la mano. Suelen llevar alas. Se construyen sobre armazones de alambre número 20. Se dobla uno en forma de alas de mariposa, y se sujeta en la parte trasera del traje a la altura del hombro. La superficie de las alas se hace con gasa cielo o celofán. Se puede agregar dibujos pintados, para indicar las venas de las alas. El rey de las hadas también puede salir de blanco luminoso. Usará malla y una breve capa. Su corona es dorada y el blanco del traje

podrá cobrar vida con aplicaciones o adornos dorados. (Fig. 7).

Duendes. El traje típico del duende se hace de un estampado liso de algodón. Se usan mallas. La parte superior del traje se forma de la breve túnica con mangas algo amplias. Las mangas y el borde de la túnica se cortan en ondas. la gorra del duende, inspirada en el etilo de las usadas por Robin Hood. Las piezas se cortan en forma de sombrero y se cosen.

Los duendes de agua se visten de tul, los de fuego de rojo. De la cosecha, en amarillo dorado y los de la primavera de verde. El del fuego lleva tiras largas en punta, para indicar llamas. El de la escarcha un traje semejante en blanco. Las hadas de las flores se indican usando trajes largos de verde claro. Llevan en el cuello una gran gorguera de tejido ligero de algodón, cortada para imitar la flor, o el traje entero se corta para imitar la flor.

Payasos. (Fi. 8) Es conocida la ropa suelta y abolsada del payaso. El molde de la figura muestra la parte delantera derecha. El traje debe quedar muy suelto para dar libertad de movimiento. Generalmente el traje es blanco y la decoración es de ribetes angostos de cinta bies en rojo, azul o amarillo, en la orilla de los volantes. En los trajes multicolores cada mitad de la sección delantera y trasera se corta en tela de distinto color: verde y amarillo, rojo y azul, amarillo y violeta, o combinaciones semejantes. Se puede usar percal. Las gorgueras para el cuello, las muñecas y los tobillos se hacen de la misma tela. El casquete blanco se cose en jersey blanco, aprovechando parte de una camisa vieja.

Hombre de la selva. Se usa un traje interior de una sola pieza, previamente teñido del color deseado. El taparrabos de hierba se hace de género amarillo estampado, de algodón o parecido. Primero se cosen varias capas de tela, y después se cortan con tijeras. Se sujeta en la cintura con un elástico. La cara y las manos se cubren con corcho quemado disuelto en cerveza. Se usa peluca cómica de negro, y la joyería se hace con argollas de cortinas. (fig. 8)

Arlequín. Este traje debe ceñirse perfectamente al cuerpo. Se pueden usar mallas blancas para la parte de abajo. Para el talle y los brazos una camiseta de punto con manga larga. El efecto de los parches rombos en el traje entero se aplica con pincel y pintura en verde, casquete negro, y podrá calzar zapatos de tenis negros. Colombina usa el traje que se ha adoptado para el ballet moderno. Polichinela se viste de satén o percal. Su traje se parece a unos pijamas grandes, con mucha amplitud en mangas y piernas. Las borlas forman la decoración y se las hacen en tela, tarlatana, en negro y colores, y se frunce un solo largo de tela para hacer una bola inflada. Se usan zapatos de tenis, negros. Una borla en una banda de elástico, mejorará el aspecto de los zapatos. El sombrero alto y picudo exigirá una armazón de alambre y cartulina, cubierta de tela. (Fig. 8)

Indios norteamericanos. La tela para este traje es de algodón colorante. Un vestido liso y sencillo con adornos de cuentas, servirá para las mujeres, mientras que los hombres usan pantalón y camisa. Se cortan amplios. Al armar el traje se deja una tira adicional de 10 cms. de ancho, en cada costura, asomándose hacia afuera. Después se corta en forma de fleco, lo mismo que los bordes de las prendas. En el cuello se llevan collares de cuentas, de preferencia grandes y de madera. Para la aplicación en el traje mismo es mejor usar pincel y pintura. (Fig. 9)

Se comprende que sólo hemos enumerado en forma abreviada unos cuantos trajes de la infinita cantidad de ellos que pueden ser requeridos. Asentándose en la base del conocimiento, la habilidad y el juego de la imaginación que adquirirá el grupo en el Taller de costura, con los diseños y confección de trajes, se tendrán resultados óptimos y estimulantes.

Sesión 18a.

1a. LA IMPROVISACION.

Tema: Definición. Significación. Estimulación.

Definición. Todo lo que llevamos jugado con las improvisaciones, creo que nos permite avanzar una definición provisional.

Improvisación es el acto que se cumple cuando se hace de pronto, sin la existencia de una preparación consciente de lo que se va a hacer.

Se improvisa gracias a que motivadores de imaginación, en los que por jugar se cree en personajes y situaciones que llevan a participar y generar una sensación o emoción, de la que brota un impulso que cuando más sincero y profundo, más activa la espontaneidad que alimentada por la intuición, da como salida una acción, por supuesto, espontánea

Significación. Por ello es que hemos tratado de crear en el CURSO un ambiente suelto, de juego y liberación lo más completos posibles, que levanten todas las barreras y suspicacias posibles para que los elementos subconscientes, como la espontaneidad y la intuición, afloren con facilidad.

Proveyendo entre todos hemos constituido una gama de motivos iniciadores específicos, (los juegos, los ejercicios, las improvisaciones).

Inicialmente se motiva la imaginación para que el participante pueda creer en la posibilidad de los acontecimientos, y luego dentro de ellos participando con los demás de las situaciones, experimentando una sensación; contra la que aparece un obstáculo, que activa un deseo, o de continuar su estado alegre, o cesar su estado triste, o lograr una solución contra el obstáculo, y al tratar de tomar decisiones el participante se ha visto arrastrado a las acciones.

Una sensación verdadera realizada con sinceridad y fe, puede ser la "llave" que poniendo en funcionamiento sus emociones despierte y movilice su espontaneidad, apoyada en su intuición que dará la salida "espontánea" de la improvisación.

Las improvisaciones así se constituyen en un adiestramiento de nuestra espontaneidad, ya lo dijimos, tan reprimida. Por medio de la educación de la espontaneidad un ser se hace relativamente más libre de los prejuicios, preconceptos y contenidos conservados.

Estimulación. Desde la visión teatral la improvisación nos brinda varios aspectos estimulantes.

Primero. La improvisación nos ofrece la enorme satisfacción de transformarnos en cada papel, conociendo así el verdadero significado creador de la improvisación.

Segundo. Liberando, como es su función, nuestro subconsciente, nos allega a sentirnos seres más auténticos, que miraremos con reserva el rol social que tenemos, y en el que tantos factores y presiones del medio intervinieron.

Tercero. Nos permite reconocer, al liberarnos también para la recepción de espontaneidad, que somos un ente social, que no estamos solos, y que somos partícipes con los demás de la aventura de vivir.

- Cuarto. Nos hace comprender que toda obra teatral reconoce su motivación inicial en una improvisación, la generada por el autor o autores, puesta espontáneamente en actividad, con requerimientos y factores del subconsciente.
- Quinto. Nos permite estimular y abrir la percepción, a través de la actuación de nuestros sentidos, para incorporar los conocimientos para el aprendizaje–enseñanza.
- Sexto. Finalmente, creemos es el mejor medio para el entrenamiento del actor y del INSTRUCTOR, que así se adiestra a improvisar los medios, temas y circunstancias con que proveerán la improvisación de los participantes de un grupo comunitario.

Sesión 18a.

MUSICA – SONIDO

Tema: En el teatro. Consideraciones.

El sonido consiste en ondas que se propagan en el aire a una velocidad aproximada de 340 metros por segundo...

Una onda es originada por una vibración (movimiento repetido) que puede ser periódica o no, simple o compuesta.

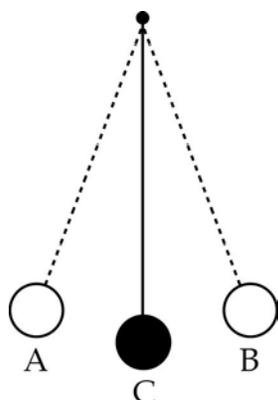


Fig. 1

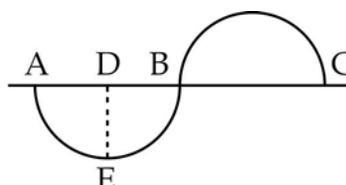


Fig. 2



Fig. 3

Vibración periódica simple: los movimientos del péndulo. El movimiento del cuerpo que vibra de un extremo a otro del péndulo, es un período o vibración doble, llamado también un ciclo. (fig. 1)

A–C, el ciclo. La distancia D–E es amplitud de la vibración. (fig. 2) Una simple vibración periódica puede simbolizarse con la curva senoide siguiente: (fig. 3)

Quien organiza la producción de esas vibraciones, ciclos, utilizando instrumentos de sonido y los organiza, componiéndolos artísticamente de acuerdo a la armonía, y sus normas: contraste, unidad, equilibrio, etc., y siempre valiéndose del poderoso ritmo, es la música.

A ella le debe tanto la vida del hombre y las sociedades humanas.

En nuestro caso, aparte del valor comunicativo y expresivo, la música ha sido y es para nuestras viejas culturas aymara y quechua, y por tanto para nuestra sociedad, el principal elemento aglutinante del espíritu popular.

En nuestro teatro el sonido como tal y como música, interviene, como lo han comprobado ustedes, desde antes de la representación teatral, en la promoción y el adiestramiento de los actores, como en la preparación de la obra y finalmente en la representación para un público.

Hay ocasiones en que se compone música especial para una obra. Interviene en unos espacios como elemento generador de emociones, que refuerzan o ayudan a las de ese espacio de la obra y que han sido percibidas por el músico en los sentimientos o emociones de ese espacio, y luego recreadas expresivamente.

En otros casos, se buscan párrafos musicales que cumplen el mismo cometido. En ambos, la música ayuda a los actores, a expresar con la acogida que le presta el ritmo (sin el que no hay música) y que a su vez al público le facilita la percepción.

Otras veces la música y el canto intervienen en la representación como partes integrantes de la pieza teatral, interpretados o no por los actores, y la exaltación de los sentidos que produce en todos ayuda al mismo fin de la expresión y percepción de la obra.

Ya lo hemos dicho anteriormente, que nuestra música nos ofrece el caudal inconmesurable de sus ritmos y melodías, que compuesto en especial para trozos de una obra, o utilizándolos como tal, o interviniendo íntegra, la música es una parte de los elementos teatrales con que debemos contar.

Por el lado de los sonidos, está demás decir el uso necesario pero prudente que hagamos de los mismos, producidos por el elenco, o producidos por cinta magnetofónica y amplificación, pero su función, está demás decirlo, es complementaria de la representación teatral.

Sesión 18a.

1a. DIRECCION ESCENICA.

Tema: Consideraciones. Pasos de la Dirección Escénica. Del 1º al 8º.

Consideraciones.

Hemos planeado que las tres Charlas-debate sobre Dirección Escénica, las realicemos en las mismas tres sesiones, junto con las tres charlas debate sobre Trabajo Colectivo, porque aparte de ser concomitantes, facilitará la mayor comprensión de ambos temas, aunque la verdad ya anticipada en la PROPUESTA de Nuevos Horizontes, es que lo que digamos en las seis charlas, será repetitivo para ustedes, teniendo en cuenta que a través del contenido de las materias, cuya incorporación estamos poniendo a prueba en la preparación de la obra de Trabajo Colectivo, ustedes ya adquirieron todos los elementos necesarios para desempeñarse como directores escénicos.

La preparación de la obra del CURSO, es una práctica, que naturalmente tiene la desventaja de que en once sesiones, que abarcan la mitad del tiempo de las ordinarias, no podemos pretender hagamos aquello que requiere una maduración en el tiempo de trabajo para la función expresiva, tiempo que sí tendrán ustedes con su grupo.

Por ello estas charlas-debate serán una rememoración rápida, más bien enumerativa, pues lo explicativo consta no sólo en lo que hemos dicho durante el Curso, al servicio de la dirección escénica, sino en lo que hemos hecho y estamos haciendo en la preparación de la puesta en escena del libreto base elaborado colectivamente.

Así, hemos resuelto la redacción de PASOS DEL DIRECTOR ESCENICO. Si es obra de un autor la que se pondrá en escena, hay un libreto. Si es trabajo elaborado colectivamente, cuyo procedimiento para lograrlo se verá en los PASOS DEL TRABAJO COLECTIVO, se llegará también a elaborar un libreto.

De modo que nos situaremos en el caso que el Director Escénico tiene ante sí un libreto. De autor o de autores. En el caso de ser autores puede que él haya participado en su elaboración, o no. Y en el caso de obra de autor, puede que él haya contribuido a su elección o no, y a la correspondiente serie de improvisaciones sobre el mismo.

Primer paso. Estudio del libreto, ayudado por su adiestrada imaginación, o sea su capacidad ya de profesión, de ir viendo en imágenes de acción la obra que estudia. Va tomando notas. Cuando más desarrolle su oficio, hasta irá viendo y anotando la ubicación de los personajes en un ámbito que él mismo irá bocetando.

Segundo paso. Estudio del libreto. Desentrañando el tema que anota. El argumento, que anota sintéticamente. Los personajes, en una primera visión como los ve. Los comentarios que contiene la pieza, tanto sobre las situaciones como sobre los personajes.

Tercer paso. Estudio del libreto. Determinando su género: comedia, drama, farsa, melodrama, tragicomedia, tragedia, y si la obra es realista, naturalista, expresionista, surrealista, etc. Desentrañando el superobjetivo de la obra, lo que el autor busca con ella. Anotar su primera creencia acerca de lo que busca el autor: criticar, defender, halagar, vituperar, burlar, satirizar, enseñar, o mostrar y hacer reflexionar, etc.

Cuarto paso. Estudio del libreto. Separar en escenas la obra, aunque el autor lo haya hecho, pero que a él le interesa sean unidades que abarquen acciones físicas que se designará cada una con los verbos correspondientes. Y ese será el objetivo activo de cada escena, con lo que va preparando su trabajo con los actores para elaborar la línea de comportamiento físico de cada uno de ellos. Anotar todo.

Quinto paso. Definir en cada escena, por acciones, que él separó en la obra y que ya tiene nominado el objetivo de cada uno, cuál la situación culminante de cada una y cuál la parte de unidad de acción culminante de la obra.

Sexto paso. Estudio del libreto. En una visión más cercana y completa de la obra, establecer cuales son, en lo que estudia, las características físicas (alto, bajo, delgado, gordo, trigueño, blanco, rubio, cabeza, rostro, etc.); sociales (clase pobre, media, rica, profesional, obrero, campesino, etc.); psicológicas (su temperamento, carácter, ambicioso o no, autoritario, etc.), de cada personaje. Y cual es el objetivo de cada uno, que los incitó o presionó a expresarse por la acción; sus aspiraciones y la potencia en él del temperamento o del carácter que se le asignó. Esto le servirá fundamentalmente para cuando reunido con los actores trate con ellos de elaborar y acordar sus acciones, escena por escena, para trazar la línea de comportamiento físico de cada uno de ellos, sobre la que se asentará toda la expresión visual y oral de la puesta en escena.

Séptimo paso. Desentrañar el contenido psíquico de cada unidad, qué quiere, qué necesita, qué siente, qué piensa, etc., cada personaje y en base a ello anotar qué acción física sigue o cumple cada uno en cada unidad. Anotar y comprobar que no desdice la acción física asignada a cada escena o unidad, establecida en el cuarto paso.

Octavo paso. Estudio del libreto. Con el esbozo del boceto que trazó al comienzo, ahora mejorarlo, y con su ayuda, si la tiene, hará de él una planta escenográfica (sabe ya como hacerla), en la que irá instalando, armónicamente, guardando las proporciones en el espacio escénico (sabe también cómo lograrlo), los muebles y elementos que estén en su boceto, surgidos del estudio de la obra.

Comprobará, estudiando lo trazado y ubicado en el papel, que al mismo tiempo que es funcional para el juego dramático, (ubicación, desplazamientos de los actores) es funcional para el juego estético, artístico del espacio del escenario, ese cuadro volcado, y ambos, cómodos para la visión y audición del público.

Sesión 18a.

1a. TRABAJO COLECTIVO.

Tema: Consideraciones. Pasos para el Trabajo Colectivo . Del 1º al 7º.

Consideraciones.

Procurar que los miembros del Grupo formado en su comunidad conozcan varias obras de teatro breves, cuya lectura hace el D. E. (aunque en nuestro medio reconocemos es un problema conseguirlas). Tendrán una idea de un libreto. Si se da el caso, de mucha suerte, de que el D. E. dió con algunos libretos, entre los que haya uno que aparte de entretenerlos contiene factores de cambio, como una crítica a un problema concreto, y que le guste al grupo, puede ser ése el que obtenga el consenso.

Si no es así, y consideran más necesario hablar de un problema suyo, el D. E. indicará el procedimiento para elaborar una obra de Trabajo colectivo.

Primer paso. Con los relatos de los hechos, anécdotas, sucedidos o posible de suceder, que se consiga hagan los miembros del grupo, se escoge con acuerdo de ellos el que ofrezca más posibilidades. Desde el comienzo, la norma de que al final de las sesiones de trabajo realizan la Mesa Redonda, cultivando el democrático espíritu de participación del grupo en equipo.

Segundo paso. Se procede, tomando escenas de dicho relato, a motivar improvisaciones que ampliando o diversificando factores contenidos y que brotan del aporte de las improvisaciones se irá logrando dotarla de aspectos de humor, emociones, gracia, simpatía, sentimiento, crítica, reflexión, caricatura, canto, música, etc.

Tercer paso. Depurados por el D.E. los momentos de las improvisaciones que más teatrales resultarán, va él mismo trabajando en la confección de un esqueleto de la obra, con un argumento no del todo delineado, trazados unos personajes, y si no crear una situación que lo establezca. Entonces prosiguen las improvisaciones en torno a más definidos motivos. Se nombran tres parejas de anotantes: 1) Situaciones o escenas; 2) Diálogos; 3) Movimiento escénico.

Cuarto paso. Improvisaciones. Nombrar (para ese entonces ya saben los integrantes de qué se trata) Comisión de M.E., que anotará los movimientos de los actores, con las indicaciones que se les enseñe, en qué zonas del escenario se desarrollan; Comisión del Libreto, formada por los anotadores señalando escenas y diálogos transcurridos en las improvisaciones.

El borrador de un libreto es el objetivo de estas improvisaciones, orientadas por el D. E. a constituir el libreto base de una obra teatral, con tema, argumento, personajes, conflicto y comentarios.

Quinto paso. Con el trabajo de las Comisiones, el D. E. va depurando y haciendo ver claras las acciones físicas de cada escena, acordando nominar cada una con la oración verbal de esa acción. Así, teniendo en cuenta ese objetivo físico de la escena nominada, se procede a las improvisaciones, cumpliendo su objetivo las Comisiones, cuyos apuntes tratados por el D.E. ayudarán al armado de la obra y por consiguiente a la elaboración del libreto base que apenas esté en

borrador, se lo someterá a la consideración de todo el grupo. Si hay que corregirlo se hace en base a las improvisaciones.

Sexto paso. Si es necesario demorar en varias sesiones, para conseguir elaborar el libreto básico, hay que hacerlo, pues es importante que su aprobación cuente con la participación de todo el grupo, ya que de ello depende la marcha laboriosa para la preparación de la puesta en escena de la obra.

Una vez que el libreto básico está aprobado, y que podrá sufrir modificaciones en el transcurso del trabajo, el D. E., se encuentra ya en el primero de los pasos de la Dirección Escénica, y lo irá coordinando con los que siguen el trabajo en común de la elaboración colectiva.

Séptimo paso. Apenas aprobado el libreto se procede a sus copias tipo libreto TV y se nombra la Comisión de Escenografía, de Luminotecnia, de Vestuario, de Maquillaje y de Sonido-Música, que empezarán las indicaciones del DE a trabajar cada uno en lo suyo: Escenografía, elaborando bocetos y luego plantas escenográficas, listas de útiles que harán falta y un compañero o dos de esa Comisión, encargados como utileros, que con tiempo pueden ir buscando prestados, muebles y demás, pues lo que se puede hacer, con tiempo deberán proyectarlo; Luminotecnia, haciendo los planos que les enseñará el D.E. a hacerlos; Vestuario, los diseños de los trajes que harán falta; Maquillaje, consiguiendo los elementos; y Sonido y Música, preparando dotar el compás (percusión a los ensayos) y de alguna música. Se encarga a Escenografía que además de las plantas de escala 1:10, prepare las de tres centímetros que servirán a los actores, por lo que conviene fotocopiarlas.

Sesión 19a.

2a. LA IMPROVISACION.

Tema: La improvisación y el juego.

En el sexto factor de estimulación de la improvisación que mencionamos en la anterior, nos referimos a que los INSTRUCTORES al adiestrarse en la improvisación se preparaban así a poder improvisar los medios, temas y circunstancias que promoverá a la improvisación en los participantes de su grupo.

Y es porque la libertad real y verdadera en la improvisación debe estar basada en la necesidad que interiormente experimente el participante de responder a una situación no prevista, y entonces lo hará en forma adecuada con su espontaneidad, si ésta ha sido adiestrada.

Camino para ello, lo hemos demostrado, es la creación de un clima de alegría, en el que son imprescindibles las modalidades cordialidad, soltura y descontracción, que facilitan la vía solidaria y entretenida del juego.

Que es esa actividad equilibrante en que la imaginación, la fantasía, nos prolongan y liberan de los preceptos y convenciones rígidas, con que desde la niñez buscan acartonarnos y reprimirnos para que seamos buenos ciudadanos que cumplen la ley (el mejor, en ese caso, el mejor ciudadano es el presidiario que cumple la ley, sufriendola, al pie de la letra.)

El juego nos deja disponibles para ser, vía de la improvisación y en la acción que ella trae, Marco Polo en la aventura, Hamlet, en la duda; Espartaco en la lucha por la libertad; o Romeo en el amor... Porque la improvisación, al educarnos la espontaneidad, lo hace en dos fases: la liberación del organismo individual de los clisés, moldes, rígidos; y nuestra liberación para la recepción de la espontaneidad sugerida o guardada por los personajes que quieren ser...

Con la improvisación que moviliza la imaginación para creer en la posibilidad de los acontecimientos "inventados, y luego con su acción participar en ellos, jugamos a ser distintos de lo que "somos" y sentir que fuerzas desconocidas que duermen dentro nuestro nos hacen decir y hacer cosas, claras, como si las estuviéramos viendo... Virtudes de nuestra espontaneidad y nuestra intuición... que por ese camino de la improvisación y el juego debemos despertarlas para que nos ayuden a ser lo que auténticamente queremos ser... Solidarios y fraternos en un mundo dividido y egoísta... Amorosos y desinteresados en un mundo de odio y de lucro... Libres y justos, en un mundo esclavizante y de injusticias planetarias...

Y cuando los obstáculos que conocemos, nos lo impidan, lucharemos y nos armaremos también por dentro, con la certeza que brota de las palabras del poeta y dramaturgo, Federico Schiller...

*"En medio del terrible reino de los poderes
y del sagrado reino de las leyes
el impulso estético creador construye inadvertidamente,
un tercer y jubiloso reino:
el del juego y la apariencia estética,
en el cual la humanidad se ve libre de cadenas
de lo circunstancial y de todo lo que sea coacción,
ya se afísica, ya moral...
Dar libertad por medio de la libertad,
tal la ley fundamental de este tercer reino..."*

Sesión 19a.

2a. DIRECCION ESCENICA.

Tema: Pasos de la Dirección Escénica.
Del 9º al 12º.

Noveno paso. Este y el paso 10 creemos que, siendo los pasos más importantes para la puesta en escena, demandan un esfuerzo casi solitario y agotador pero que por eso mismo concentra no sólo el cariño por el teatro, sino el amor por la gente, los compañeros del grupo Teatral y el público, que gracias a un buen movimiento escénico de los actores podrá percibir, no sólo el contenido de la obra, sino gozar, aunque sea a veces inconscientemente con los elementos de ritmo y armonía que le brinda la obra a través de la expresión, de la ubicación y desplazamientos en el cuadro volcado que es el escenario. Estamos nombrando a la elaboración por el director escénico, de la primera propuesta al elenco, de Movimiento Escénico o sea el Guión de Movimiento escénico.

Ya saben como hacerlo, pero repitamos.

Deben contar con un libreto copiado como los de Tv. a media página longitudinalmente, espacio en blanco a la izquierda, y texto a la derecha. Con lápiz negro y borrador. En la planta escenográfica, empezará por marcar, para cada escena o unidad de acción, según como haya separado el libreto, la zona del escenario donde cree debe jugarse preponderantemente dicha escena, al comienzo de la cual, en el libreto, anota. Lo que le permitirá hacer que con una variedad alternativa, ocupe, equilibrándolo, todo el escenario hábil.

Trazará sólo en líneas generales, esbozando siempre con lápiz negro borrable, y naturalmente, usando los muñequitos, aquellos movimientos que le parezcan fundamentales en los actores, para que, (ya estará trabajando su subconsciente) vaya conformando las imágenes de acción que empezaron a nacer en los primeros pasos, y que para algunos casos, casi siempre en las que marcan los puntos culminantes, casi perseguirán el D.E.

Para orientarse, en el texto desentrañará el significado de cada parlamento, y de lo que como subtexto no se dice, las motivaciones de desplazamientos, ubicaciones o actitudes.

La importancia de lo que dijimos que el D. E. debía ser actor aparece en este 9º. paso pues, aunque sólo sea en grande que trace el M.E. de los personajes y aún teniendo el conocimiento de los orientadores direccionales, y de las fases del movimiento, será su sentido de actor, su subjetividad, que lo llevará, situándose como cada uno de los personajes, a determinar "para que lado va", "hasta dónde va", "cuándo va" y "cómo queda".

Décimo paso. El, del libreto. Con todo ese material interior suyo como actor, el D.E. aprovechando las marcas que conoce, u otras que invente, así como el manejo de los muñecos, escena por escena irá trazando los desplazamientos de los personajes, y señalando en el guión en la parte izquierda, con marca venida desde el texto, ante de qué palabra, o acción el personaje se desplaza.

A medida que va viendo la posición en que quedan los muñecos, como delegado del público que él es, va mirando cómo queda la escena, el espacio plástico, si equilibrado, si estimulante, o chato y opaco.

Así, lentamente va corrigiendo, borrando marcas, haciendo otras, haciendo que su ayuda intuitiva le dé salidas que busca, para que el movimiento que hace el actor sea expresivo de lo que es y hace el personaje. Como va trazando por escenas, tendrá listas uno o dos, para empezar a tiempo el primer Ensayo de información, donde propondrá sobre la letra del libreto el movimiento escénico que el D.E. cree traducirá al público la obra con verdad dramática y con calidad artística, para lo que le servirá fundamentalmente el trabajo de improvisaciones hechas con los actores, en las que estos mostraron, se hayan dado o no cuenta, sus preferencias, impulsos y expresiones motrices.

Décimo primer paso. Este primer ensayo debe merecer cuidado del D.E. para animarlo, facilitando las cosas al establecer lo fácil que será incorporarlo junto con la letra, pues la memoria oral, de las palabras, se interayudará con la memoria muscular. Se nombra una Comisión de ensayos, integrada por dos apuntadores, dos traspuntes, tal vez un coordinador, y el D. E.

Este primer Ensayo de Información es sin que traten los actores de interpretar o actuar. Es suave, sólo para conocer la letra y su relación con los movimientos. Conviene pasar este tipo de ensayos más de una vez cada escena, pues el transcurso de tales desplazamientos para el participante como actor le servirá de mucho, ya que la experiencia demuestra que movimiento que él lo justifica, lo incorpora más rápido que los otros.

Al final, Mesa Redonda en la que tanto el D.E. como los miembros del grupo toman notas, pues se procura que den su opinión general sobre lo trabajado, pero también específicas opiniones sobre el tema del Movimiento Escénico, que en estos ensayos es el importante elemento a lograr. El D.E. tanto en el ensayo como en la Mesa Redonda corregirá todo aquello que lo merezca. Como la Comisión de Escenografía ya entregó las copias de las plantas en escala de 3 cm., se le explica a cada uno, insistiéndoles que en su casa, (con el movimiento escénico marcado en su libreto, lo que se hará trasladando del guión de M.E., una vez aprobado, a su libreto, también con lápiz negro), y con la planta reducida, él puede mentalmente tener fijados sus movimientos que puede trazarlos en su plantita, lo que le será de ayuda a parte de comprobar lo tanto que se les habló y el también lo hará a su grupo, de la diagonal.

Décimo segundo paso. Luego de esos ensayos pasamos a los de INCORPORACION. Estos ensayos, como indica su nombre, tienen por objetivo lograr con las repeticiones, que los actores vaya incorporando movimiento escénico y letra, en esta primera instancia. Desde ya el D.E. comienza lo que será una permanente labor: iniciar a los actores en la práctica del imprescindible fraseo, tanto en las expresiones orales como corporales.

Se nombrarán anotantes que tomen nota de lo que vean como M.E. mal hecho, y posteriormente también para Expresión Corporal, para Trabajo Interior y para Voz. Será su trabajo muy útil en la MR. del final del ensayo. Estos ensayos son pues para incorporar M.E. y letra. Asistidos por la Comisión de Ensayos.

En caso de dudas, hacer improvisaciones al efecto. No descuidar el fraseo, con sus pausas que señalen los períodos, que es lo que hará el ritmo de la

escena; ya el D.E. dijo cual es el ritmo de la que se ensaya. Estos ensayos, escena por escena.

Mesa Redonda con las notas que tomaron los anotadores y que más lo observado por los demás permitirá las correcciones y para los actores su desempeño en las incorporaciones del M.E. y la letra.

Sesión 19a.

2a. TRABAJO COLECTIVO.

Tema: Pasos para el trabajo colectivo.
Del 8º al 12º.

Octavo paso. Distribución de los libretos, copias, y las plantas escénicas a 3 cms. Y el D.E. tiene su boceto que verá si es del caso mostrar, pues si elaboró la Comisión de Escenografía del grupo, convendrá más darle validez, y corregir sobre ése sus mejoras; tendrá el libreto anotado para la primera breve sesión del trabajo de mesa, como lo llaman, en que todos participen de la lectura en voz alta de las copias del libreto, y al final, en mesa redonda, el D. E. hace las indicaciones pertinentes, provocando el diálogo para que todo resulte acordado y no impuesto, sobre el superobjetivo de la obra, objetivos de las escenas, objetivos de los personajes, nominación por las acciones físicas de las escenas, etc. etc.

Se traza o muestra si la comisión de escenografía ya lo hizo, la planta escenográfica que una vez discutida y aprobada, hará la Comisión las necesarias copias, escala 1:10, y otras, fotocopiadas, a escala de 3 cms.

Les explica qué son los ensayos; repeticiones inteligentes de las palabras del texto del libreto, pero también de los movimientos que en base a lo que se hacía en las improvisaciones, y a su trabajo, ha podido elaborar: el guión de M.E. que es una propuesta de desplazamiento, para verificar y cambiar cuando sea necesario en los ensayos. Que en esto se irá incorporando todo lo aprendido en Movimiento Escénico, Expresión Corporal, Trabajo Interior y la Voz durante el tiempo de enseñanza que hubo en el grupo, que estará medido por la expectativa que tenga el grupo por verse en el escenario.

Se nombra una Comisión de Ensayos, constituida por dos apuntadores, dos traspuntes, un coordinador o asistente y el D.E.

Noveno paso. Ensayo de INFORMACION de la letra y el M.E. que se preparó con el guión de M.E. y que se pone a prueba en estos ensayos para su corrección. Se marca en el escenario si no lo están, las seis zonas de atención. Se nombra a quienes observen y anoten las fallas en el M. E. y la letra por parte de los actores. Asistido por la Comisión de Ensayos.

Se ensaya escena por escena, sin pasar de la una a la otra, hasta que todos la vean clara y expresiva. De la buena información que reciban en este ensayo los actores, depende mucho el tiempo que tardarán los ensayos de INCORPORACION. Tratar de que ya en la información se anoten las pulsaciones a través del fraseo.

M.R. amplía con anotaciones, preguntas, observaciones de los anotantes, y se hacen las correcciones acordadas.

Décimo paso. Todos los actores copiarán en su libreto el M.E. del guión en las partes que se van aprobando. Y lo practicarán, sea corporalmente en su casa, o con frasquitos, sobre la planta de 1m. por 10 cms. o simplemente trazando el M.E. que le corresponde sobre la planta reducida, lo que le ayudará a recordar en escena a dónde debe desplazarse.

La Comisión de Escenografía y de Luminotecnia, estarán ya haciendo su trabajo con los elementos que disponga, ingeniándose para conseguir elementos como muebles, útiles, etc.

Décimo primer paso. Vienen ahora los ensayos de INCORPORACION para que los actores que ya conocen y están en plan de memorizar, tanto la letra y sus desplazamientos, pasen a incorporarlos, es decir a saber su letra y sus movimientos. Para recordarle la primera están los apuntadores, uno de cada costado. Y en las entradas cuando deben ingresar, también tendrán la ayuda del Traspunte, que dirá en qué momento se entra, pues tendrá su guión del Traspunte. Y para los movimientos los actores contarán con que el D.E. o alguien de la Comisión de Ensayos, con el Guión del M.E. en mano va indicando ("Avanzar a la derecha hasta allí", "triangular izq.", etc.), los desplazamientos. El D.E. será atendido en su preocupación desde ahora por el fraseo. Cuando se considere que ya todos tienen incorporado el M.E. y la letra, recién se pasará a los otros ensayos.

M.R. en la que los actores pedirán aclaraciones a todas sus dudas y dirán en qué partes tanto de M.E. como de letra se sienten incómodos.

Décimo segundo paso. Ensayos de INCORPORACION, sobre M.E. y letra, los de Trabajo Interior y Expresión Corporal. Siempre asistidos por la Comisión de Ensayos, que integra el D.E. Se sigue tomando escena por escena, que de cada una, irá el D.E. dando el objetivo, explicándola, explicando su ritmo. A los que anotan sobre las fallas de M. E. en el ensayo, se suman ahora los que observan el T.I. y la E.C. para dar su informe en la M.R. Mientras ésta se realiza, el D.E. pregunta sobre los trabajos de la C. de Escenografía y demás Comisiones para lograr los elementos, pues a medida que los hagan o los consigan, hay que incorporarlos a los ensayos, para que los muebles y demás sean ya conocidos por los actores.

Sesión 20a.

3a. DIRECCION ESCENICA.

Tema: Pasos de la Dirección Escénica.
Del 13º al 17º.

Décimo Tercer paso. Ahora con los ensayos de Incorporación de ME, TI, EC y la Voz.

Con esta última tendremos la ayuda de que los ritmos de la palabra son notables, y el DE en ese aspecto tendrá una cooperación más para su insistencia de lograr que el ritmo aparezca ya en los ensayos. Se hará la serie de estos ensayos, procurando evitar el aburrimiento, enemigo mortal de nuestro trabajo, de parte de quienes todavía no se han embalado; no sólo en el camino por el teatro, sino en aceptar con nobleza el sacrificio que demandan los ensayos. Por ello cuando el DE note que se incubaba ese parásito, debe motivar una improvisación o un juego y luego seguir.

Al final, como de costumbre, la M. R.

Estos ensayos se harán hasta que se considere esté todo incorporado, entonces se pasará a los siguientes. Si ya han decidido donde presentarla, es hora de nombrar Comisión de Local. Que lo conseguirá, y estudiará si hay o no que hacer escenario. Buscará que haya lugar para el trazado de la planta con la que se está ensayando.

Décimo cuarto paso. Ensayos de Incorporación lo mismo que los anteriores, pero ya ligando dos o tres escenas, con lo que se va estableciendo su continuidad que será ya unitaria cuando se logre en esos ensayos que la totalidad esté comprendida en la continuidad. Allí el DE deberá aguzar la observación para notar cuál escena desentona con el resto o son las demás las que desentonan. Toma esa, o esas escenas, y hacen improvisaciones, a lo que pueden servir las analógicas. Aquellas en que los actores deciden improvisar una analogía, un parecido de la escena que deben replantear. Por ejemplo, si se debe ensayar una escena de un padre con su hijo, puede buscarse la analogía, el parecido, en una improvisada escena de un patrón con un rebelde obrero.

También puede usarse de los cambios de ritmo en las escenas o en la improvisación. Por ejemplo esa escena que desentona ponerla en cámara lenta para ver mejor la falla. O hacerla ensayar con caricaturización de los personajes, hasta encontrar la falla para restablecer la continuidad de toda la obra.

Disponer estos ensayos hasta que para la impresión de unidad se exteriorice una continuidad de todas las escenas. Cuando esté logrado se pasa a los siguientes ensayos. M.R.

Décimo quinto paso. Ensayos de AFILIACION. Aquí es donde el ojo y oído avizor del D. E. tiene que jugar un papel importante, pues con su visión global, que es la del público, tiene que ubicar y medir, qué falla individualmente o qué es lo que en ese actor falla en su expresión del personaje, y otra vez buscar la falla y la corrección en los distintos tipos de improvisación.

Si aún no hay fecha, sería bueno fijarla ahora, para que mientras se afiata la

obra para el primer ensayo general, deba trabajar no sólo la Comisión de Local, sino también la de Publicidad. Cuando considere el D. E. que ya la afinación está madurando, plantear en M.R. la necesidad de fijar fecha para el primer ENSAYO GENERAL. Atender a afinar el ritmo del actor, de las escenas y el de la obra. Los ensayos de afinación se harán con todos los elementos complementarios que se disponga.

Décimo sexto paso. ENSAYO GENERAL. Se contará por entonces con todos los elementos de Escenografía, Luminotecnia, Vestuario, Maquillaje y Sonido-Música. Será la primera verdadera representación pues gracias a nuestra imaginación, actuaremos delante de un numeroso público, sabiendo que un elemento que permitirá cautivar y mantener su atención será el RITMO que hayan logrado. Será luego una M.R. prolongada, con todas las anotaciones de los observadores, el D.E. y las propias, sólo anotadas en la memoria de los actores. Tal vez salga la decisión de hacer dos o tres ensayos generales más.

Décimo séptimo paso. Está demás decirlo, pero es el momento de máxima actividad del D.E. que tendrá que ayudar a orientar en los preparativos diversos que reclama la función de estreno, en que se presenta el grupo teatral de la comunidad, como autor y realizador de una obra teatral.

Se contribuirá a la serenidad de los actores a través de haber estado previendo todas las situaciones y sus soluciones.

En resumen, esta representación estreno con público, será como un ensayo general más, pero con público... Se alentará, mostrando serenidad, a los actores y demás del elenco; que estarán poniendo sus ansias y esperanzas en esa delegación sensible de la humanidad, que son los actores, dispensadores de energía, en ese acto de ternura humana que es el TEATRO POPULAR ARTISTICO.

Sesión 20a.

3a. TRABAJO COLECTIVO.

Tema: Pasos para el Trabajo Colectivo.
Del 13º al 17º.

Décimo tercer paso. Ensayos de INCORPORACION M.E., T.I., E.C. y La Voz. Asistidos por la Comisión de Ensayos, se sigue ensayando escena por escena. Se incorporan los elementos de Escenografía, de Luminotecnia y de Vestuario que estén listos; así con tiempo, si hay que corregir, se lo hace. Ahora los observadores anotarán las fallas o su opinión, también acerca de la voz.

Todo buen material para la M.R. donde por supuesto, luego de los informes de los observadores, dará sus opiniones sobre el ensayo y sus distintos aspectos, explicando razones, el D.E.

Hay que recordarle al grupo la necesidad de nombrar la Comisión de Local, que lo buscará y estudiará lo que hay que hacer para que nos sirva. En la Comisión conviene que vaya uno de la de Escenografía y otro de Luminotecnia. Nombrar también la Comisión de Publicidad.

Décimo cuarto paso. Ensayos de INCORPORACION como los anteriores pero se harán ligando dos o más escenas, hasta conseguir ligarlas a todas, que no "desentone" ninguna, o por su compás ritmo, o por los desplazamientos, o por las voces que realmente desentonen. Tal vez el D. E. ubique esa o esa escenas, y las trate con improvisaciones. O ensaye algunas escenas en cámara lenta, o cambiando de ritmos, o improvisando con exageraciones los personajes hasta la caricatura, en fin todo aquello que ayude a encontrar la falla, reparándola, y darle continuidad total requerida por la obra.

Décimo quinto paso. Ensayos de AFINACION. Siempre asistidos por la Comisión de Ensayos, afinar no sólo la incorporación por los actores de todas las expresiones corporales, M.E., Trabajo Interior y voces, sino el afinamiento de los ritmos de cada actor, de las escenas y el general de la obra. Los observadores también en sus anotaciones afinarán la crítica, que como se verá en la M.R. resulta utilísima. El D.E. también tendrá mucho que decir en la M. R.

Si es que aún no se tiene fecha para la representación, es hora de fijarla, pues el ritmo de trabajo y presentación, no debe interrumpirse, sin el riesgo de entorpecer el nivel expresivo alcanzado por el grupo.

Así trabajarán las Comisiones de Local y de Publicidad. Cuando de acuerdo a los informes en M.R. no sólo el D. E. sino todo el elenco consideran que se está a punto en la afinación, se fija fecha para el primer ENSAYO GENERAL. Alentar el afinamiento del ritmo del actor, de las escenas y el general de la obra. Los ensayos de afinación se harán con todos los elementos de escenografía, luminotecnia, vestuario, maquillaje, sonido-música, que se dispongan. M.R.

Décimo sexto paso. ENSAYO GENERAL. Con todos los elementos complementarios. Será una verdadera representación, en el local donde ésta se hará; pues el público lo pondrá esta vez, nuestra imaginación, y no temeremos porque sabemos que el

elemento cautivador del público será el ritmo general de la obra que hemos logrado. M.R. prolongada con todas las anotaciones de los observadores, del D.E. y el relato de los actores de sus impresiones. Y ahí, tal vez, la propuesta de dos o tres ensayos generales más.

Décimo séptimo paso. Todos los preparativos de distinto orden para la función teatral donde nuestras vibraciones humanas tranquilizadas, porque ya lo hemos hecho en los ensayos generales, nos dará la suficiente energía para mantener fría la cabeza y el corazón cálido. Y la seguridad de que es verdad que el TEATRO es un acto de ternura de los seres humanos intérpretes, hacia los seres humanos del público.

Sesión 21a.

COMO ORGANIZAR UN GRUPO TEATRAL

Antes de entrar al texto motivador de esta Charla-Debate, queremos explicarles por qué se pidió a los compañeros Asistentes, les solicitaran traigan para hoy su ejemplar de la PROPUESTA de Nuevos Horizontes...

Nosotros, francamente, no podríamos explicar ni aportar más razones que lo que hemos explicado y aportado en esa PROPUESTA, para justificar moral, social y artísticamente la necesidad de promover y difundir el TEATRO POPULAR ARTISTICO que propugnamos.

El abundamiento que contiene la PROPUESTA está pensado también para que en el abanico de sus partes, esté contenida, hasta la repetición, nuestra posición referente a las muchas razones de ser del TEATRO POPULAR ARTISTICO que AMAMOS.

Entre esas variadas razones, soñamos que ustedes encuentren las válidas para que, no sólo los motiven a la empresa de lograr la fundación de un Grupo teatral en su comunidad, sino también, importantemente, encuentren los elementos suficientes para que, tomando de la PROPUESTA todo lo que consideren útil y si lo necesitan, elaboren ustedes también su PROPUESTA a los compañeros de la comunidad, buscando, a su vez, motivarlos; razones les sobrarán para incorporarse, como lo están haciendo ustedes, al movimiento de un TEATRO POPULAR ARTISTICO en nuestro país.

Por eso el texto que sigue, es realmente un contexto, y así lo pedimos considerarlo, ya que de otra forma, tendríamos que cansarlos con la repetición de la PROPUESTA de Nuevos Horizontes, que ustedes tienen para utilizarla.

Organización de un Grupo Teatral.

"EL CURSO, y con sus herramientas teatrales ya conocidas, hará el entrenamiento de los INSTRUCTORES TEATRALES para que pueda:

- 1º Entrevistarse y conseguir con los representantes de la organización popular a la que pertenecen, el acuerdo para que respalden la organización del Grupo Teatral de la comunidad, hábida cuenta de la labor que con él se puede desarrollar en torno al funcionamiento de un TEATRO POPULAR.
- 2º Iniciar las charlas previas con los compañeros vecinos, que se sabe o supone son afectados a la simpatía por el teatro, y lograr su acuerdo para participar en el esfuerzo.
- 3º Buscar el lugar y momento más oportuno a permitir la realización de una reunión general cálida y emotiva en la que el INSTRUCTOR, con claridad y precisión, señale el propósito y los medios de realizarlo, dando algunas muestras, por medio de juegos, ejercicios e improvisaciones que "todos tienen condiciones para actuar" y así mismo todos tienen algo que decir.
- 4º EL INSTRUCTOR sabrá establecer, con claridad y explicadamente, que el Grupo no buscará adoctrinamiento partidario, no sólo porque sería divisionista de la decisión participatoria unánime de los futuros miembros del Grupo, sino, fundamentalmente, por los propósitos vertebrales del Teatro Popular que son los de buscar por medio de la acción artística, el despertar conciencias sin alienarlas, tratando, con un quehacer artístico que es, asociar espiritualmente a los hombres para la empresa común de su futuro, sin "partirlos" ni dividirlos.

- 5º El INSTRUCTOR sabrá cómo preparar que no sólo la organización del Grupo sino su funcionamiento, estén asentados en la búsqueda de una verdadera democracia participativa en las decisiones y en la ejecución de las mismas, que contará con esas asambleas libres que son las Mesa Redonda.
- 6º El INSTRUCTOR sabrá explicar la voluntad de que el Grupo motive, despierte, incite el ejercicio de todas las demás actividades artísticas entre los miembros de la comunidad, en especial los niños.
- 7º El INSTRUCTOR mismo, al final, se asombrará y entusiasmará de la acogida participante y resuelta que darán sus compañeros al así nacido, Grupo Teatral de la Comunidad".

Como ven es el mismo que figura en la PROPUESTA de N.H., y como en él se dice, haremos ahora un entrenamiento necesario, con las queridas improvisaciones...

Sesión 21a.

COORDINACION DE LOS INSTRUCTORES TEATRALES

Debate sobre el tema.

Empezaremos por una lectura de lo contenido en la PROPUESTA de Nuevos Horizontes, referente al tema.

"Coordinación de Instructores Teatrales.

Será señalada en el transcurso de las sesiones, y oportunamente, la necesidad de que los INSTRUCTORES TEATRALES, que al terminar el CURSO, cada uno estará de vuelta a su ámbito comunitario, tomen noción responsable de que forman parte de la iniciación de un movimiento en pro del Teatro Popular, y que, por consiguiente, lo que se ha visto cuán conducente es la SOLIDARIDAD en el CURSO, será también cierto para la acción futura de los INSTRUCTORES, por lo que conviene estudien, dialoguen y resuelvan sobre la formación de algún tipo de organismo coordinador, que los mantenga relacionados y vinculados entre todos ellos; y que además sea capaz de apoyarlos solidariamente a través de asesoramientos, ayudas personales, medios, etc., y con lo fundamental: el fruto de esa coordinación que los haga sentir a cada uno, que no están solos.

Quedará claro que Nuevos Horizontes colaborará también solidariamente, como siempre lo hizo, con estos compañeros INSTRUCTORES que estarán integrando ese organismo coordinador que puedan y quieran organizar."

(Se debate el tema y llega a alguna propuesta, resolución o decisión de organizarse, en torno a tal o cual vínculo de relación solidaria.)

Sesión 21a.

A NUESTROS EJERCICIOS

Despedida.

Encarados, sin ni siquiera la seriedad del aprendizaje habitual, sino la del activante juego; nuestros ejercicios se nos fueron incorporando, a tiempo de quitarnos la rigidez de los músculos, también quitándonos la rigidez de nuestras mentes sujetas, como nuestro cuerpo todo, a las exigencias de la sociedad; como corresponde a la rígida educación por la que han de pasar y a la que han de someterse, por imperio de los que mandan, todos los que quieran "triunfar en la vida"...

En cambio, nuestros ejercicios, nos han hecho entrever y ayudar a la liberación de nuestro cuerpo, que ahora nos permitirá "reentrar en lo cotidiano con el afán de no hacernos trampas, y de decirnos que la vida es una lucha ardiente animada por el amor al ser humano".

Y para no extrañarnos entre nosotros, nos llevaremos cada cual, como un vínculo permanente de ternura fraterna, junto con los juegos e improvisaciones, NUESTROS EJERCICIOS, encarados como aquí, con la disposición del juego, para que hagan llegar ellos también, a sus compañeros de la comunidad, este aliento de solidaridad que colectivamente hemos experimentado a través de nuestros ejercicios.

Por el camino amplio de soltar nuestros músculos y quitarnos la rigidez del cuerpo y de la mente, que abrieron nuestros ejercicios, se acercarán ustedes a sus compañeros que los esperan, con la visión cierta que un artista como Leonardo Da Vinci nos daba cuando decía: "El alma desea vivir con el cuerpo, ya que sin los miembros de éste, no podría actuar ni sentir".

Sesión 22a.

PAUTAS PARA LOS INSTRUCTORES

Como proceder con el Grupo Teatral que formarán.
Tres etapas.

La elaboración de estas pautas responde al deseo de cooperar aportando lo que se cree conviene tengan en cuenta los INSTRUCTORES para proceder con el GRUPO TEATRAL que lograrán formar en la primera reunión que organicen en su comunidad.

1ª. reunión. Proceder preparando un libreto de esa reunión para que todos los pasos que allí dé, respondan al plan de promover en los presentes el fuerte deseo de hacer teatro, para lo que será la fundación propuesta. De modo que en esta primera reunión, que será de constitución del grupo, el INSTRUCTOR seleccionará, qué juegos, qué improvisaciones propondrá y animará, así como los argumentos y conceptos sencillos con que respaldará la demostración lograda de los presentes, justificando el aserto de que todos actuamos en la vida, que ahora se trata de tomar conciencia de ello, y utilizar esa capacidad al servicio de:

- a) un deseo de entretenerse;
- b) de satisfacernos en nuestra capacidad biológica de percibir las cosas y hechos que tienen ritmo y armonía;
- c) un aspecto importante, la posibilidad concreta de expresar nuestros problemas que causan dolor, angustia, y para solucionar los cuales tenemos que reflexionar críticamente y ayudar a transformar la vida, la sociedad, las cosas.

El libreto es necesario por que impresiona bien un acto bien organizado, que traduce una buena organización mental del INSTRUCTOR, lo que ayuda a que le tomen confianza, elemento tan indispensable.

El trato que el INSTRUCTOR dé a los demás, creando el clima de simpatía, alegría, juego, risa, sin rigideces ni órdenes ni obediencia; y la propuesta de que en el trabajo, tanto en la primera etapa de conocimiento de los elementos teatrales, como de preparación de una obra, la soberana asamblea de la MESA REDONDA será la que en discusión democrática de participación general, decidirá los pasos a dar para la buena marcha de este grupo de TEATRO POPULAR ARTISTICO; en el que se puede decir que por su contenido democrático participatorio, se busca que TODOS estén en TODO.

Ya tenemos el grupo formado (bien formado), ahora comienza la Primera Etapa.

Primera Etapa. Hacer conocer los elementos teatrales indispensables para la preparación de una obra, de autor o autores al estar hecha por todos los integrantes del Grupo. No sabemos las condiciones de participación y apoyo que logre el compañero INSTRUCTOR, pero creemos que se puede lograr reuniones interdiarias. Lo que hacen para un mes unas doce reuniones. Que pueden ser suficientes para esta primera etapa.

El INSTRUCTOR debe considerar que hacer llegar todo el conocimiento acumulado en nuestro CURSO es cosa de mucho más tiempo y que nuestro objetivo era prepararlos a ustedes para INSTRUCTORES TEATRALES y DIRECCION ESCENICA, en cambio el objetivo de ustedes es distinto:

- a) Formar un grupo teatral;
- b) Prepara la representación teatral de una obra.

- c) Para b) es fundamental, preparar con enseñanza de los conocimientos indispensables a la acción teatral, contribuyendo a la formación de ACTORES; e instigando, también conocimiento, a la incursión de miembros del Grupo en Escenografía, Luminotecnia, Vestuario, Maquillaje, Sonido-Música.
- c) es pues la

Segunda etapa. Las doce reuniones, ustedes las distribuirán planificándolas, para las cuatro materias principales y las cinco complementarias.

Y si al hacerlo, parecen necesarias más sesiones, las toman. Esto quiere decir que no van ustedes a tratar de repetir las charlas que, sobre estas materias hicieron durante este CURSO, sino que las fotocopias de los resúmenes de ellas que ustedes tienen, les servirán para escoger los elementos de conocimiento que realmente sean indispensables.

Por ejemplo, en Movimiento Escénico: las zonas de atención. El por qué y para qué de los desplazamientos. El 3/4, el por qué; subsecuente, la diagonal.

En Expresión Corporal, la desconstrucción, a través de ejercicios que ustedes consideren fundamentales, y sin ninguna duda, desde el comienzo, los ejercicios respiratorios 1º, 2º y 3º, pero quedándose enseñada con el 3º y sus modalidades para empalmar con lo de la Voz.

La posición Cero, el caminar, las triangulaciones, sentarse, etc., de cosas prácticas y necesarias a la formación de actores.

En Trabajo Interior, tampoco van ustedes a repetir todas las charlas,. Lo fundamental es señalarles definiciones de los elementos que intervienen y destacarles lo de que primero es la acción psicológica interna y luego la expresión.

Demostraciones con las improvisaciones que son acciones teatrales, que lo fundamental para el T.I. es la desconstrucción, que una vez lograda permite la CONCENTRACION sobre lo que dá la IMAGINACION CREADORA; para poder creer en el personaje y la situación, y así sentirse llevado a la sensación y la emoción que si no surge, el actor la busca con su memoria emotiva para activarla.

Y que ante el CONTRASTE u obstáculo que se presente se experimenta la NECESIDAD de superarlo, por lo que la VOLUNTAD aparece para lograr el hecho concreto a través de una acción que provee la ESPONTANEIDAD, originada en su subconsciente, la INTUICION.

Lo dicho, que aparece complicado, ustedes ya lo saben por el adiestramiento que tienen en IMPROVISACIONES.

Y lo que se rescata para esta SEGUNDA ETAPA es: Desconstrucción, Respiración, Imaginación, Concentración, Emoción, Necesidad y Acción.

Como no tuvimos necesidad de un curso de psicología, menos tienen ustedes necesidad de proveerlo a su grupo. La explicación sobre T.I. que hemos hecho tantas veces a ustedes debe servir para darles algunas síntesis, aprovechando las improvisaciones.

Para la Voz, creemos que lo que si hay que darles es, aparte de la noción de los sistemas, el funcionamiento del sistema respiratorio en que se asienta el uso de la voz. Y los ejercicios sobre ella, con la sugerencia del trabajo de cada uno en su casa, aunque a veces pueden en las reuniones hacer algunos ejercicios de ella, empalmados con el 3er. ejercicio respiratorio y juegos-ejercicios.

¿Es necesario que consignemos como PAUTA, lo que tanto hemos hecho para demostrarles que en las distintas etapas de su trabajo teatral, las tres herramientas

principales son: el juego, los ejercicios y las improvisaciones; y que el mejor procedimiento para lograr amplios canales de transmisión de conocimientos, lo fundamental, es crear un clima alegre y fraternal de SOLIDARIDAD; que deseche toda rivalidad y en el que el juego, el ejercicio y las improvisaciones descontractándonos, nos ponen sueltos y en disponibilidad para el trabajo teatral colectivo?.

Creemos que no hace falta, y que se cumplirá lo de que ustedes establecerán con nuestros compañeros de la comunidad, el ámbito cálido y de ternura, que entre todos establecimos durante este CURSO; y que nos permite, como ahora mismo, sentirnos hermanos con una esperanza común de cambio, porque, nos consta que nadie está contento con este mundo y que por lo tanto hay que ayudar a cambiarlo.

Con las materias complementarias: Escenografía, Luminotecnia, Vestuario, Maquillaje, Música-Sonido, tienen ustedes todos los conocimientos indispensables cómo ayudar, orientándolos a los compañeros de las Comisiones que de estas materias formen, para el logro práctico de los elementos destinados a la representación.

De modo que en la PRIMERA ETAPA bastará con definir las materias en sus fundamentos, de lo que tratan, y que llegado el momento ayudarán al desempeño práctico de construir los elementos. Lo que no quiere decir que si se plantea la curiosidad de los compañeros, o su afición, dejen ustedes de satisfacerla y fomentarla con los conocimientos que tienen y que les alcanza como para ello.

Ustedes captarán si el interés despertado alcanza para lograr que tomen notas en las Mesa Redonda o en las reuniones de esta etapa.

Tercera Etapa. Es la de la preparación de una representación teatral. Esta comienza por lo difícil de escoger un libreto de una obra teatral, no larga, que abarque varios personajes, que contenga la necesaria entretención, la denuncia de situaciones o problemas que provoquen la reflexión crítica y que permitan satisfacer nuestro sentido estético, como corresponde a un TEATRO POPULAR ARTISTICO. Es difícil pero puede lograrse. O sea que se contaría con un libreto.

En el otro caso, habría que encarar, sobre la base de que los miembros del grupo consigan un relato de una anécdota, suceso, que tenga que ver con uno de los tantos problemas que angustian al hombre y que empezando por la falta de agua, de luz, de pan, pueden llegar a ser el miedo a la muerte, el temor a lo desconocido, etc.

Ya saben ustedes, porque lo hemos hecho, todas las improvisaciones necesarias para ir componiendo escenas, y el trabajo de anotaciones y estudios, hasta lograr el libreto de la elaboración colectiva.

En ambos casos, autor y elaboración colectiva, llegamos al libreto, ante el cual, ustedes INSTRUCTORES TEATRALES, saben como DIRECTORES ESCENICOS cómo proceder, para lograr la representación teatral de ese Grupo que así se integra al movimiento del TEATRO POPULAR ARTISTICO de Bolivia.

Ahora han visto el desarrollo de esta concepción hasta la escritura del libreto y el montaje de una obra teatral... y por lo tanto, conociendo todo lo que saben de las improvisaciones y de la obra, pueden llegar a la conclusión de que una obra teatral, también desde la concepción es una IMPROVISACION PREPARADA... ¿Y por qué no?... Si la vida misma, hermanos, es también una IMPROVISACION que a veces nos sale tan mal porque no nos dejan prepararla como quisiéramos y pudiéramos...

Lo que deben tener siempre presente, ante las dificultades que pudieran presentárseles, es que el TEATRO SE APRENDE HACIENDO, por lo que aquello que no sepan como hacerlo, lo APRENDERAN, tratando de encontrarle la salida como en las improvisaciones, a

la NECESIDAD de solucionar los problemas.

Por lo demás, y tampoco hace falta repetirlo, aquí estará Nuevos Horizontes, a través del organismo que han resuelto crear de relación entre los INSTRUCTORES TEATRALES, o directamente para atenderlos en los problemas y dificultades que se les presenten, y que serán tan de ustedes como nuestros.

Ahora todas las preguntas y dudas que al respecto tengan, pues es el momento de aclararlas.

(Debate, tomando notas)

Y finalmente, una pequeña recomendación. Tomen nota de lo que planifican para las reuniones y para los ensayos, y cómo se realizan. Lleven el diario de todo eso. ¿Quién les dice que luego compaginando las experiencias, el organismo de coordinación que han construido o N.H., puedan editar el CURSO de un INSTRUCTOR TEATRAL para la capacitación de un grupo y para la representación de una obra de TEATRO POPULAR ARTISTICO?.

Sesión 22a.

A NUESTROS JUEGOS

Despedida.

Han pasado ya tres meses desde el día que les dijimos aquí y entre todos ¡Hola!, a los juegos...

Entonces dijimos la importancia de conseguir que hasta los ejercicios los realizásemos como si fueran juegos, para mantener liberadas las facultades de la imaginación; al mismo tiempo que el desarrollo de la capacidad muscular del organismo humano, para mover todas y cada una de las partes del cuerpo, con dominio y control del mismo.

Lo que en tal sentido hayan logrado en ustedes los juegos del CURSO, lo sabrán cuando empiecen su trabajo en su comunidad.

Ya hemos repetido en otra parte la afirmación de que muchos de los males de esta civilización se deben a que ningún niño, nunca ha jugado bastante, es decir no hemos jugado bastante; de modo que ustedes, compañeros INSTRUCTORES habrán de tener presente, con motivo de los juegos que en cada sesión de su grupo hay que desarrollar, el deseo y el anhelo de crear el tiempo para el juego; en la seguridad de que completando el contexto de las sesiones de su grupo, mantendrán un itinerario afectivo de recuperación de lo mejor que pudimos tener: la inocencia y la libertad de nuestra niñez...

Porque nos hicieron sentir más buenos y mejores de lo que somos, pero muy cercanos a lo que queremos ser, nosotros decimos a los queridos juegos nuestros... Chau... Sólo chau, juegos queridos...

Y a ustedes les pedimos que tengan presente las palabras que les transcribimos en una charla, de uno de los poetas, que son los hombres que conservan sus ojos de niño... Si alguien quisiera leerlas... por favor...

Lector: De Federico Schiller, dramaturgo y poeta:

*"En medio del terrible reino de los poderes
y del sagrado reino de las leyes,
el impulso estético creador construye inadvertidamente,
un tercer y jubiloso reino:
el del juego y la apariencia estética,
en el cual la humanidad se ve libre de cadenas
de lo circunstancial y de todo lo que sea coacción,
ya sea física, ya moral...
Dar Libertad por medio de la Libertad,
tal la ley fundamental de este TERCER REINO".*

CURSO INICIAL "NUEVOS HORIZONTES"

para preparar

INSTRUCTORES TEATRALES

INDICE

ANEXO III – CHARLAS MATERIA

	Pág.
Nº	
1- <u>1ª. Movimiento Escénico.</u> Definición. Ubicación. Desplazamientos. Seis orientadores direccionales. Zonas de atención.....	1
2- <u>1ª. Expresión Corporal.</u> Definición. Presencia del cuerpo. Funciones expresivas de las mismas.....	5
Primer ejercicio respiratorio Diafragmático abdominal.....	7
3- <u>2a. Movimiento Escénico.</u> La visualidad. Seis razones para los desplazamientos. Condiciones para la visualidad. 3/4. Diagonal.....	8
4- <u>2ª. Expresión Corporal.</u> Ejercicios. Primera tanda, de Descontracción, del 1 al 7. Posición Cero 3/4. Ejercicios Descontracción, segunda tanda de 8 al 24.....	10
Ejercicio Descontracción y disociación.....	12
Caminar. Importancia para delantera del pie. Punta, suela, talón.....	12
Segundo ejercicio respiratorio: Diafragmático abdominal y costal anterior o pectoral.....	13
5- <u>El Juego I.</u>	16
6- <u>3ª. Movimiento Escénico.</u> Sus fases. Tránsito, Cambio y Búsqueda de Adecuación.....	19
7- <u>3ª. Expresión Corporal.</u> Giros. Triangulaciones. Primera, Segunda, Tercera y Cuarta triangulación. Control del cuerpo.....	20
Tercer ejercicio respiratorio: Diafragmático abdominal y costal lateral.....	21
8- <u>4ª. Movimiento Escénico.</u> El escenario y la acción de la obra. Libreto de movimiento escénico.....	23
9- <u>El Juego II.</u> Características principales del juego.....	25
10- <u>4ª. Expresión Corporal.</u> Sentarse. Levantarse.....	28
Juegos de los sentidos. El cuerpo en su conjunto.....	29
11- <u>5ª. Movimiento Escénico.</u> La Composición: Contraste, Unidad, Ritmo, Equilibrio y Gradación.....	30
12- <u>El Juego III.</u> Fiesta y Juego.....	32

13-	<u>5ª. Expresión Corporal.</u> Triangulación quinta, izquierda con desplazamiento y cambio de sostenimiento.....	35
	Triangulación sexta, derecha, con desplazamiento y cambio de sostenimiento.....	36
	Composición: Tiempo, Espacio y Fuerza.....	36
14-	<u>El Juego IV.</u> Papel de la función poética.....	37
15-	<u>1ª. Trabajo Interior.</u> Sensibilidad. Imaginación. Tres fases del trabajo del actor: Composición, Incorporación y Representación.....	41
16-	<u>1ª. La Voz.</u> Fonación. Aparato vocal. Importancia del lenguaje teatral. El tono.....	44
17-	<u>2ª. Trabajo Interior.</u> Sensación. Acción.....	46
18-	<u>2ª. La Voz.</u> Sistemas y síntesis anatomía fisiológica.....	47
19-	<u>3ª. Trabajo Interior.</u> Acción, Sinceridad y Atención Expresión corporal: Echarse y levantarse del suelo.....	51
20-	<u>3ª. La Voz.</u> Sistema respiratorio. Ejercicios respiratorios.....	53
21-	<u>4ª. Trabajo Interior.</u> Atmósfera y Ritmo.....	56
22-	<u>4ª. La Voz.</u> Sistema vocal, teoría neurocronáxica. Sistema de resonancia. Ejercicios. Sistema de articulación. Ejercicios.....	58
23-	<u>5ª. Trabajo Interior.</u> Transformación y Técnica. Expresión Corporal: Séptima triangulación izquierda con desplazamiento hacia adelante. Octava triangulación, derecha, con desplazamiento hacia adelante.....	62
24-	<u>5ª. La Voz.</u> Emisión. Impostación. La voz en la composición.....	65
25-	<u>1ª. Escenografía.</u> Exigencias. Realización. Composición.....	69
26-	<u>1ª. La Proporción.</u> Concepto. Definición. Antecedentes.....	72
27-	<u>1ª. Luminotecnia.</u> Propósitos. Planos. Proyección. Nomenclatura.....	76
28-	<u>2ª. Escenografía.</u> Construcciones I. Decorados. Bastidores. Cámara Negra.....	79
29-	<u>2ª La Proporción.</u> Equilibrio. Proporción y Conclusiones.....	82
30-	<u>2ª Luminotecnia.</u> Construcciones I. Candilejas. Laterales. Herces. Puentes. Reflectores. Fuentes de Luz.....	84
31-	<u>3ª. Escenografía.</u> Construcciones II. Escenario Telón de boca. Embocadura. Bambalinas. Tridimensionales. Tarimas.....	87
32-	<u>1ª Ritmo.</u> Concepto. Definición. Fraseo.....	90
33-	<u>Ritmoanálisis.</u> Nociones del sentido del ritmo y del fraseo. Pruebas de ritmo análisis.....	94

34-	<u>3ª. Luminotecnia.</u> Construcciones II. Proyectores. Reguladores. Control.	95
35-	<u>4ª. Escenografía.</u> Color. Valoración. Rueda de Prang.....	98
36-	<u>2ª. Ritmo.</u> Danza y Canto. Teatro y Actor.....	99
37-	<u>4ª. Luminotecnia.</u> Color. Color luces. Mezcla de colores pigmentos y colores luces.....	101
38-	<u>1ª Maquillaje.</u> Consideraciones. Cráneo. Músculos. Pinturas. Normas. Procedimiento. Base.....	103
39-	<u>1ª. La Espontaneidad.</u> Significación y valor. Interferencia de la educación y la sociedad.....	107
40-	<u>1ª Vestuario.</u> Consideraciones. Telas. Armonía. Diseño. Moldes. Taller de costura.....	109
41-	<u>2ª. Maquillaje.</u> Arrugas. Ojos. Cejas. Nariz. Frente. Labios. Mentón. Orejas. Pelo crepado.....	111
42-	<u>2ª. La Espontaneidad.</u> El juego. La improvisación. El arte.....	114
43-	<u>2ª. Vestuario.</u> Ilustraciones y trajes bíblicos, griegos, romanos, Edad Media, duendes, payasos, etc.....	116
44-	<u>1ª La Improvisación.</u> Definición. Significación. Estimulación.....	119
45-	<u>Música-Sonido.</u> En el teatro. Consideraciones.....	121
46-	<u>1ª. Dirección Escénica.</u> Consideraciones. Pasos de la Dirección Escénica. Del 1º al 8º	123
47-	<u>1ª. Trabajo Colectivo.</u> Consideraciones. Pasos para el trabajo colectivo. Del 1º al 7º	125
48-	<u>2ª. La Improvisación.</u> La Improvisación y el juego.....	127
49-	<u>2ª. Dirección Escénica.</u> Pasos de la Dirección Escénica. Del 9º al 12º.....	128
50-	<u>2ª. Trabajo Colectivo.</u> Pasos para el Trabajo Colectivo. Del 8º al 12º.....	131
51-	<u>3ª. Dirección Escénica.</u> Pasos de la Dirección Escénica. Del 13º al 17º.....	133
52-	<u>3ª Trabajo Colectivo.</u> Pasos para el Trabajo Colectivo. Del 13º al 17º.....	135
53-	<u>Cómo organizar un grupo teatral.</u> Debate con todas las preguntas que necesiten hacer los INSTRUCTORES.....	137
54-	<u>Coordinación de los Instructores Teatrales</u>	139
55-	<u>A nuestros Ejercicios.</u> Despedida.....	140
56-	Pautas para los INSTRUCTORES, cómo proceder con el grupo teatral que formarán. Primera Etapa.....	141
	Segunda Etapa.....	142

	Tercera Etapa.....	143
57-	<u>A nuestros juegos</u> . Despedida.....	145

LISTA de los trabajos de Liber Forti

1 - CURSO INICIAL NH, para preparar, INSTRUCTORES TEATRALES	(DL 2-1-1414-99)	313	págs.
2 - ANEXO I - ELEMENTOS DE ORGANIZACIÓN	(DL 2-1-1415-99)	121	"
3 - ANEXO II - ILUSTRACIONES Y FIGURAS	(DL 2-1-1416-99)	38	"
4 - ANEXO III - CHARLAS DEBATE MATERIAS	(DL 2-1-1417-99)	131	"
5 - ANEXO IV - RESÚMENES CHARLAS DEBATE	(DL 2-1-1418-99)	39	"
6 - ANEXO V - PREPARACION para REALIZAR CURSO	(DL 2-1-1419-99)	89	"
7 - CREACION y PROYECTO de los TALLERES de EDUCACION por el ARTE	(DL 2-2-802-99)	34	"
8 - CURSO de INICIACION en la FILOSOFIA de la EDUCACION por el ARTE	(DL 2-11-799-99)	253	"
9 - ANEXO I - PLANILLA, FORMULARIOS	(DL 2-2-801-99)	58	"
10- ANEXO II - CHARLAS DEBATE TEMAS	(DL 2-1-803-99)	149	"
11-ANEXO III - RESUMENES CHARLAS	(DL 2-2-800-99)	46	"
12-GUIA para la ENSEÑANZA del TEATRO en el Ciclo Primario y Secundario	(DL 2-1-1370-99)	81	"
13-"COMPLEMENTOS" NH - MOVIMIENTO ESCENICO	(DL 2-1-1420-99)	300	"
14-"COMPLEMENTOS" NH - EXPRESION CORPORAL	(DL 2-2-1421-99)	287	"
15-"COMPLEMENTOS" NH - TRABAJO INTERIOR	(DL 2-1-1422-99)	445	"
16-"COMPLEMENTOS" NH - LA VOZ	(DL 2-1-1423-99)	284	"
17-LENGUAJE NO VERBAL	(DL 2-1-1424-99)	60	"
18-EL COLOR	(DL 2-1-1425-99)	90	"
19-METODO de las ACCIONES FISICAS I	(DL 2-1-1426-99)	64	"
20- METODO de las ACCIONES FISICAS II	(DL 2-1-1427-99)	240	"

