

6-2004

Passionata: La creación de una puesta en escena o Cuando se improvisa jugando

Guilhermina Willet

Universidad de Alcalá de Henares

Follow this and additional works at: <http://digitalcommons.conncoll.edu/teatro>

 Part of the [Spanish and Portuguese Language and Literature Commons](#), and the [Theatre and Performance Studies Commons](#)

Recommended Citation

Willet, Guilhermina. (2004) "Prólogo," Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies: Número 20, pp. 293-301.

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ Connecticut College. It has been accepted for inclusion in Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies by an authorized administrator of Digital Commons @ Connecticut College. For more information, please contact bpancier@conncoll.edu.

The views expressed in this paper are solely those of the author.

PASSIONATTA: LA CREACIÓN DE UNA PUESTA EN ESCENA O CUANDO SE IMPROVISA JUGANDO¹

Guillermina WILLET
(Universidad de Alcalá)

Este artículo describe el desarrollo de mi investigación de campo titulada *Passionatta. Un proceso de improvisación en la puesta en escena*, sobre el tema de la improvisación y la creatividad en el proceso de creación y puesta en escena de uno de los montajes del grupo Altosf, llevado a cabo en su sede, en la ciudad de Caracas, entre 1997 y 1998. A través de este relato, me permito contextualizar y contrastar la metodología creativa que aborda el grupo, tanto dentro de su propio repertorio como analizando las fuentes en las que se nutren sus procedimientos, encontradas principalmente en la danza, en las religiones orientales y en el teatro contemporáneo occidental de los años 1960-80.

This article describes my research, entitled *Passionata, a process of improvisation on theatre staging*, based on several plays by the company Altosf, in Caracas, between 1997 and 1998.

Passionatta es el nombre de la puesta en escena estrenada en Caracas en 1997 en el marco de las actividades docentes del grupo Altosf²,

¹ En el artículo los términos *improvisación*, *juego*, *creación* y *creatividad* están estrechamente relacionados y, generalmente, se referirán a conceptos muy próximos (la investigación sobre la cual trata este artículo se centró en los procesos que intervienen en la creación de una puesta en escena).

² Este grupo fue creado en el año 1976 en Cumaná, ciudad del oriente de Venezuela, por Juan Carlos de Petre, actor y director de origen argentino con una sólida formación en su país. En sus veintiocho años de formado ha realizado aproximadamente treinta espectáculos con la compañía permanente y los talleres de formación. Este grupo ha obtenido varios premios nacionales (Premio Municipal de Teatro, premio Juana Sujo) e Internacionales como el Ollantay. Ha visitado España, participando en varios festivales de teatro Internacionales. Cuenta con dos sedes internacionales: una en Argentina y otra en Cataluña (Barcelona). Sus puestas en escenas se distinguen por un lenguaje poético-filosófico propio que se trasluce en una estética bastante particular dentro del abanico de propuestas de las agrupaciones teatrales más activas en Venezuela.

uno de los grupos de teatro más antiguos y constantes en Venezuela, y al cual decidí acercarme para realizar mi Trabajo de Grado (de Licenciado) en el Instituto Universitario de Teatro (Caracas, 1998). De mis primeros intentos de aproximación al Altosf recuerdo que, sin muchos protocolos y con buena disposición para facilitar información, el director del grupo, Juan Carlos de Petre, me permitió tener acceso al proceso creativo de uno de los grupos en formación que en ese momento “partirían a la búsqueda” de “*Passionatta*”³. Comentaba Juan Carlos De Petre que, por el tema que yo había escogido (la improvisación), tal vez me hubiese resultado más enriquecedor asistir a las funciones de “*Vacío de mi amor*” (montaje de repertorio del grupo, improvisado durante la representación sobre estructuras predeterminadas), pero ya se había estrenado y no sería presentada más de tres veces, cuestión que limitaba la densidad de mi trabajo de grado a nivel de observación y profundidad.

De este modo, con un proyecto de investigación en mano sobre improvisación y puesta en escena, diseñado como un estudio de campo, comencé a asistir a los ensayos y a relacionarme como observadora “en directo y, con uno de los temas que considero más fascinantes y difíciles del arte en general y de la técnica teatral”⁴. Lecturas generales sobre este asunto, mis propias impresiones, el comportamiento y las ideas de los actores, el asistente y el director fueron conformando un rico universo que matizaba día a día mis inquietudes sobre qué significaba improvisar en teatro, cómo hacerlo y cuán importante era para la representación de un espectáculo el momento de la creación (teniendo en cuenta que la puesta en escena demanda procedimientos formales como la traducción y la exposición, sin los cuales es difícil comprender la trama y el comportamiento de los actores), cómo conserva el actor la frescura y la cualidad de la sorpresa inherente al momento improvisado o creado y lo

³ Nombre que sólo fue colocado después de 6 meses de ejercitación en juegos y ensayos por el grupo, que usualmente no parte de ningún texto o acción predeterminada para la creación de sus montajes. La obra trata el tema de las pasiones en el viaje de la vida: desde la infancia, la adolescencia, la edad adulta a la vejez y la muerte, planteando finalmente la incógnita sobre el papel de las pasiones en la existencia.

⁴ Recuerdo también que en una de las primeras entrevistas que tuvimos al respecto de mi proyecto y de mi intención de investigar los procesos creativos del grupo, Juan Carlos de Petre manifestó que para su forma de trabajo mi enfoque teórico le remitía más a otros directores y docentes como Stanislavsky, director que había estudiado, pero del cual se distanciaba. Posteriormente, al concluir la investigación, constaté esta observación: el trabajo de De Petre se comprende con mayor claridad a partir de otras referencias como la creación colectiva o el *happening* aunque su método de trabajo ya se constituye por sí mismo en una referencia autónoma al no abordar sus montajes exactamente como se procede en esas manifestaciones nombradas.

lleva al día de la representación y qué tipo de memoria permite el desarrollo de esta cualidad.

Para aproximarme a dar respuestas a éstos y otros interrogantes, diseñé un plan que explicaré con más detalle en el próximo punto, y que consistió básicamente en asistir a los ensayos del grupo, llevar un registro detallado de las actividades que ejecutaba, indagar en las motivaciones de sus creadores en sus dificultades y logros, conversar sobre tópicos que iban surgiendo a medida que progresaban los ensayos y contrastar las teorías teatrales con esta información práctica.

Hitos de un cuerpo teórico: la improvisación en el teatro

En el resumen que elaboré para la exposición de esta investigación diseñé el relato de mi itinerario como investigadora exponiendo brevemente: en primer lugar, cómo había llegado a enunciar las cuestiones de mi investigación; en segundo término, las teorías teatrales que permitían explicar a grandes rasgos y específicamente, el trabajo del grupo Altosf (comedia del arte, escuela stanislavskiana, Artaud, teorías Grotowskianas, Peter Brook, entre otros), contextualizando el tema de la improvisación en el proceso de puesta en escena desde los puntos de vista pedagógicos y estéticos (tomando en cuenta las características del grupo de actores en un taller denominado “El actor como creador Autónomo”, donde el director o guía –como prefiere denominarse Juan Carlos De Petre- cumple el doble rol de formar y dirigir a sus actores).

De esta forma, definir improvisación en teatro de acuerdo con las características relatadas comenzaba por analizar un aspecto técnico del arte del actor que facilita una fase de experimentación en la cual se produce un acercamiento a la situación esbozada por el texto dramático o a la acción dramática pura sin necesidad de un texto escrito. En este último caso, por ejemplo, el estudio de la comedia del arte y, con ella, el surgimiento del actor profesional⁵, la ruptura con el texto, la creación colectiva, la supremacía del contacto en el teatro de los años 60-70 se convirtieron en las primeras referencias para comprender los procesos creativos del grupo

⁵ Opté por estudiar la comedia del arte como primera referencia del trabajo del grupo Altosf a pesar de que los juglares en la edad media ya improvisaran y ciertamente a pesar de que ya lo hiciesen también los mimos griegos y romanos, puesto que el nivel técnico que alcanza el arte del actor y la importancia de su presencia que privilegia su capacidad de improvisar sobre la de recitar, creando situaciones a partir de las respuestas del público, en un trabajo que se desarrolla en grupo, se relacionan más con la opción del grupo Altosf de generar sus montajes a partir de acciones que van definiendo roles.

Altosf. Obviando la escena romántica y todas aquellas referencias a la historia del teatro en la que el actor no era el elemento más importante de la representación, me interesé por estudiar la improvisación desde el punto de vista docente analizando los principios de la técnica de actuación propuestos por Stanislavsky, que centran su eje en la necesidad de la preparación del actor para comprender y hallar el personaje. En este sentido, recordemos que, para Stanislavsky, un actor debía ante todo ejercitarse a través de lo que él llamaba “estudios”, justificando sus acciones, ya sea desde un punto de vista interno (un “sí mágico”: qué haría si estuviese en determinada situación) o externo (las acciones físicas), y evitando las posturas y clichés, resquicios del romanticismo, que no contribuían en nada a que la representación fuese creíble o verosímil. En este aspecto, más que en la forma y los resultados, como tantos docentes y directores contemporáneos, De Petre reconoce la necesidad de la preparación del actor para hacer un tipo de teatro que provoque reflexiones, sensaciones y que el actor no se convierta en una pieza de museo para lucir trajes bellos y recitar textos. En el caso de este grupo, esta postura romántica es totalmente obsoleta, observándose, por ejemplo, un uso escueto de escenografía, vestuario y maquillaje y una entrega total al desarrollo de la propia expresividad del actor, quien justifica objetos con su cuerpo, canta y genera diálogos. Mencionaremos aquí que, por las características antes expuestas, De Petre también se encuentra influenciado por algunas teorías de Antonin Artaud, quien mostraba un rechazo al texto escrito y se mostraba a favor de explorar las capacidades expresivas del actor aniquilando la lógica de los códigos lingüísticos⁶ y corporales hasta entonces usados, para generar un teatro de sensaciones y vivencias capaz de crear conmoción en el espectador.

Juego, inspiración y creación: aproximación a algunas premisas del teatro desconocido

Juan Carlos De Petre menciona con especial insistencia un principio de trabajo con relación a los procesos creativos del Altosf: el estado de inocencia, según sus propias palabras: “la mirada normal cambia por otra y todo se muestra como parte de un misterio o revelación” (De Petre, 1996, p. 14). Como el niño jugando a ser locomotora que menciona Johan Huizinga (1995, p. 14), que decía a su padre que no lo besara porque si lo hacía los

⁶ En varios montajes de esta agrupación, como “Tres de Copas” y “Vacio de mi amor”, los actores crean su propio idioma para comunicarse.

coches cercanos a el pensarían que no era un tren, podríamos decir que la disposición hacia el juego como forma de auto-relacionarse consigo mismo y con el espacio circundante en el proceso creativo improvisado, es una directriz que se fomenta en el actor que interviene en los montajes del Altosf. Además, De Petre señala que el juego es una vía para romper con los condicionamientos socio-culturales (lo *bueno* y lo *malo*, la educación, los estereotipos, etc.) a los que está sometido el actor en su día a día, y que aparecen de forma accesoria en los momentos en que desarrolla su trabajo creativo, imposibilitando el contacto con su propia esencia creativa, su memoria y sus percepciones más íntimas, importantes fuentes inspiradoras para su trabajo en escena.

Ahora bien, ¿existe alguna relación directa entre la actitud lúdica del actor en este tipo de aproximación a procesos creativos y la puesta en escena como producto, o simplemente este tipo de técnicas, como los juegos de roles o imitación, forman parte de la formación o entrenamiento del actor que debe, posteriormente, ceñirse a una puesta en escena con estructuras de acción determinadas?

Hay juegos⁷ que resultan apropiados para el actor por las razones ya expuestas, pero éstos en sí no son la puesta en escena, a pesar de que algunos juegos puedan precipitar situaciones o crear relaciones entre personajes que formen parte de la dramaturgia de la representación. A este respecto, De Petre comenta: “los juegos pueden ser muy valiosos siempre y cuando no se les confunda con el centro de las realidades posibles de la obra, pueden servir en un futuro como adorno y ornamento, como puentes o descansos estructurales” (De Petre, 1996, p. 83). Esto quiere decir que, en el momento en que los juegos comienzan a generar situaciones y secuencias de acciones, el juego ya no es el centro de la actividad del actor, sino el desarrollo de aquello para lo cual se ha recurrido a su utilización. Desde otro punto de vista, De Petre también se refiere a la función del juego como descanso estructural y ornamento, en el primer caso refiriéndose ciertamente a la práctica del juego con la finalidad de lograr que el actor supere cierta mecanización implícita a la repetición a la que se somete en los ensayos, y en el segundo caso, la utilización del juego en escena, es decir, su incorporación a la puesta en escena, ya que, a petición del director, es conveniente utilizarlo por el grado de expresividad que alcanza el actor a través del mismo.

⁷ En este caso me refiero básicamente al juego de roles donde el actor asume rasgos de un comportamiento que definen sus acciones y posturas: ser madre, padre, hermano, amigo o jefe, por ejemplo. En *Passionata* los principales roles fueron: niño, vieja, amante y adolescente.

De manera que, al analizar estos principios básicos como el estado de inocencia y el espíritu lúdico del actor como indicadores para desarrollar la creatividad del actor, comenzamos también a comprender cómo se desarrollan los procesos de puesta en escena del Altosf: explica De Petre: “cuando los actores inspirados están hablando, sea por palabras, gestos, murmullos o movimientos, es el momento milagroso en que presenciamos el teatro desconocido: lo ignorado se revela”. Al considerar estos preceptos o *procedimientos*, como prefiere denominarlos De Petre, podemos notar que existen expresiones como “desconocido”, “ignorado”, “revelación” y “momento” que definen la preferencia de este grupo por no partir de ningún texto o acción predeterminada; por consiguiente el grupo no sabe qué personaje o rol ejecutará, ni qué historia contará el propio montaje en el que participará. Ahora bien, si no hay personaje ni historia, si no hay prácticamente punto de partida, es necesario determinar cuáles son los elementos que intervienen en la creación de una estructura para la representación.

Ya se ha mencionado el juego como ejercicio que propicia la espontaneidad y contribuye a generar situaciones, que pueden formar parte de la puesta en escena final o no. Asimismo, otros ejercicios como el del *contra-impulso*⁸, el *impulso* o la ubicación de centros energéticos en el cuerpo definen la presencia del actor y la creación de tensiones dramáticas en las acciones que van proponiendo los actores en el mismo momento de su trabajo. De esta forma, se observa que la inspiración es un elemento decisivo en relación a la dramaturgia de la representación. Por su parte, De Petre habla de la inspiración como un estado de donde brotan mensajes, es decir, la inspiración es el despertar de una idea, en este caso muy necesaria por las características del proceso (cuando no se parte de un texto o acción pre-determinada, la inspiración tendrá que ver más con la transcripción de los contenidos que proponga el actor, ya que es él quien genera el texto).

De esta forma, y desde un punto de vista concreto, el planteamiento de partida para la creación de *Passionatta*, como el de otros montajes del Altosf, surge como un comportamiento libre dentro de una situación general que explora imágenes sensoriales, una máscara o postura corporal que van emergiendo en el momento. Así, la ocurrencia de la acción se asocia a una de las premisas básicas de la improvisación: la creación en el momento presente, ya que la dinámica del trabajo libre genera las acciones,

⁸ El impulso sostenido crea un clima de tensión dramática: involucra al espectador en la medida en que crea una expectativa con la acción que está ejecutando y la que está por ejecutarse. Una de las acciones de la obra era, por ejemplo, comunicar una noticia x o y. Esta acción era retardada por un bloqueo de voz de uno de los personajes que finalmente fue superado con un golpe

que se encadenarán en secuencias que constituirán la dramaturgia del montaje. En este punto, al indagar sobre las fuentes metodológicas que permiten contextualizar los procedimientos creativos dirigidos por De Petre, los directores y teóricos que más se acercan a describir este tipo de acción espontánea, bajo las condiciones en las que se desarrolla en el Altosf, son Eugenio Barba y Peter Brook: Barba, al hablar de la espontaneidad como una especie de creación directa, y Brook, en la forma como la dirección asume la orientación de las improvisaciones, que consiste en llevar al actor a improvisar libremente para que éste libere sus motivaciones personales ante el trabajo. Y sobre este material y otros propios del director se generan situaciones destinadas a enriquecer las improvisaciones y, posteriormente, éstas se reproducen para usarlas en la puesta en escena final. Debemos resaltar, no obstante, que De Petre propone sus propios matices en estos procedimientos. Al analizar y contrastar, por ejemplo, mis propias anotaciones, observé que las acciones que generaron *Passionatta* tenían una característica como la diferenciación entre el comportamiento de las primeras improvisaciones y las últimas: en las primeras etapas existía un mayor énfasis en la realización de actividades que no representaban motivaciones o respuestas ante estímulos; por el contrario en etapas más avanzadas del trabajo las acciones estaban justificadas, se caracterizaban por un mayor ritmo y una mayor proyección. En este caso, noté la intervención de varios grados de improvisación, que van desde la espontaneidad o la composición, a la estructuración y la exposición en la puesta en escena, donde se continúa improvisando con un grado menor, requiriéndose una mayor intervención del director y su asistente, con el aporte de acotaciones y auxilio en la formalización de diálogos. De manera que no todas las acciones improvisadas formaron parte de la puesta en escena. La selección de estas acciones se hace bajo criterios de expresividad y ensayo, momento en el cual puede enriquecerse a través de la sugerencia del director o su asistente. Además, en la elección de la acción interviene la idea del director del grupo de proporcionar un estímulo de vida y no de muerte al espectador, es decir, que la energía del trabajo de los actores debe poder llegar a movilizar positivamente al espectador a través de la reflexión, el humor y su propia participación en la resolución o no del conflicto después de la representación.

Entre las conclusiones a las que pude llegar sobre el tema y la manera en que son abordados los recursos de la improvisación, el juego y la creatividad por el grupo Altosf, destaco, en líneas generales, la importancia de la improvisación como herramienta pedagógica en el teatro contemporáneo, así como en el área de dirección de actores: improvisar es, entonces, una forma de acceder a un teatro más humano y veraz, un teatro

de contacto y no de pasividad. Para ir al encuentro de este tipo de actor, es necesario que éste acceda a una preparación psico-física que estimule su presencia vital en escena, ocurrente, aguda y en permanente relación con la vida misma, donde suceden hechos inesperados y debemos responder con nuestras potencialidades para resolverlos e integrarlos en nuestras vidas. Además del principio lúdico como soporte teórico que nos permite comprender el trabajo del Altosf, hay un principio filosófico que apoya sus teorías: el *no hacer*, un principio del budismo zen que utiliza el director permanentemente como indicación⁹. Sin duda, éste es un punto que ya ha sido estudiado por varios teóricos del teatro y de las artes (danza, pintura, música...) y, en el caso estudiado, uno de los puntos en los que me hubiese gustado profundizar más, ya que en el caso del Altosf se refiere a una actitud religiosa ante el teatro. Recomendando, además, que se hagan más estudios de campo sobre los asuntos de la creatividad y la improvisación en el teatro, ya que es sumamente enriquecedor entrenarse como observador o como persona de teatro y poder asistir al momento mágico en que cada actor-creador, en su condición única e irrepetible, diseña bajo ciertas premisas lo que será su presencia en escena.

BIBLIOGRAFÍA

- BARBA, Eugenio, *Más allá de las Islas Flotantes*, México, Editorial Grupo Editorial Gaceta, 1986.
- BROOK, Peter, *El espacio Vacío*, Barcelona, Editorial Península, 1973.
- DE PETRE, Juan Carlos, *El Teatro desconocido*, Maracaibo, Editorial Universidad del Zulia, 1996.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Editorial Alianza Editorial, 1995.

⁹ Para comprender la manera en que se improvisa a partir de determinados principios, hay que destacar que este tipo de indicaciones forman parte de una visión del arte, de una forma de ver el mundo y de vivir. Juan Carlos De Petre y muchos directores de los años 60, 70 y 80 se mostraron muy interesados e influenciados por las filosofías orientales, en particular por el budismo y el taoísmo. En algunos de estos directores y artistas la práctica de técnicas de meditación, relajación, el confucionismo y el uso de técnicas de danzas orientales traslucía también una inclinación religiosa, además de ser un punto de partida para crear y articular coreografías, partituras, etc. Dice el periodista y crítico de arte Edgar Alfonso Sierra, sobre este tipo de relación entre arte y filosofía, en su artículo "La estrategia de las esponjas marinas": El quid de la improvisación es paralelo a las enseñanzas orientales. Implica un estado de intensa conciencia de aquí y ahora, una inmersión en el presente y la corriente vital, anhelos esenciales del budismo o del misticismo sufí.

- SIERRA, Edgar, "La estrategia de las esponjas marinas", Caracas, *El Universal*, 1998, p. 20.
- WILLET, Guillermina, *Passionatta. Un proceso de improvisación en la puesta en escena*, Caracas, Tesis de grado presentada para optar al título de licenciado en teatro en el Instituto Universitario de Teatro, 1998.