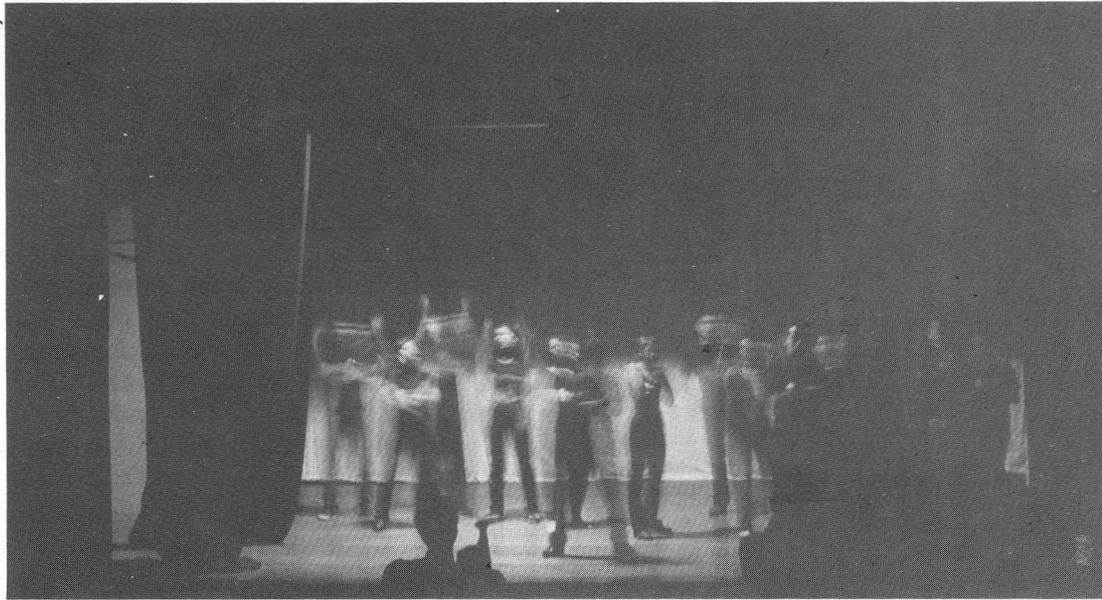


EL JUEGO

UNA POSIBILIDAD DRAMÁTICA

Foto: Perucho Mejía



Por: Jenny Sofía Perea

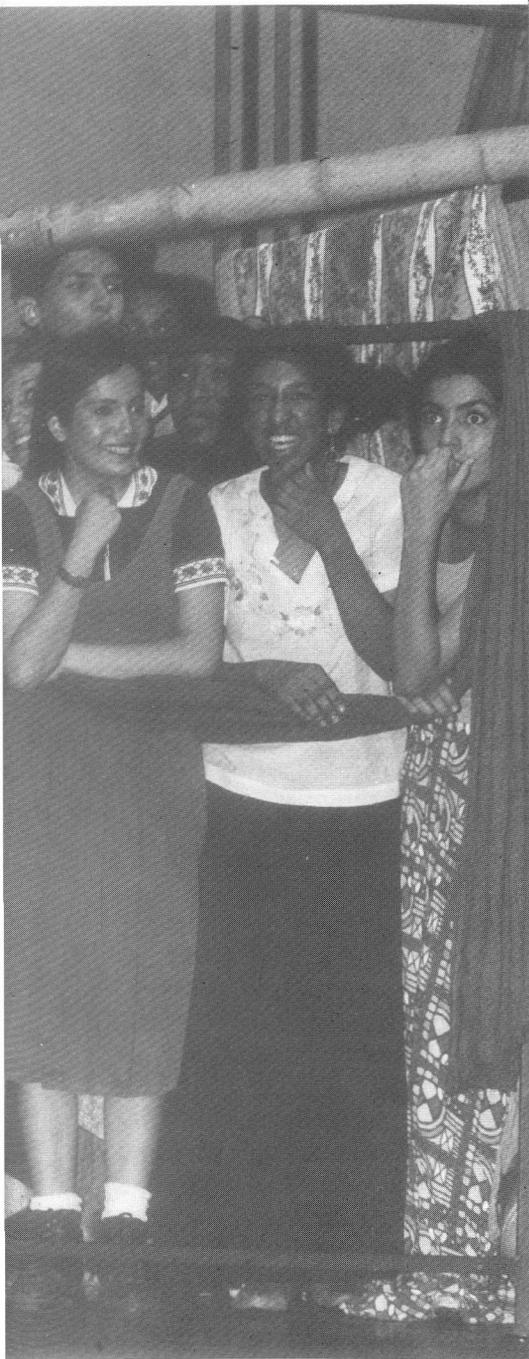
Egresada del Bachillerato Artístico en Teatro de Bellas Artes. Gestora de la Fundación Escénicas Malagana. Estudiante de Sociología, Universidad del Valle.

Recientemente se realizó en Cali el taller “Juegos Teatrales” para los docentes de la Facultad de Teatro del Instituto Departamental de Bellas Artes. El taller fue dictado por el inglés Clive Barker bajo los auspicios del Teatro Libre de Bogotá. Él ha estado en contacto con Colombia desde 1984, trabajando también como maestro de actores en el Teatro Libre, dictando talleres prácticos y teóricos tanto en Bogotá como en Medellín y Cali.

El taller empieza con una exploración simple de los juegos de niños, jugar a “la lleva” una y otra vez, con diferentes reglas; entrelazarse hasta formar un gran nudo y después deshacerlo, liberando así mucha energía “salvaje” o suelta, la cual, después de liberada, se debe controlar para trabajar a partir de ella. Algunos de estos juegos tienen un propósito específico en el actor, como es desarrollar

habilidades de rapidez y de reacción, por ejemplo los juegos de relevo y el zulú, el cual necesita concentración a partir del contacto visual y de reacción rápida que posibilite la ampliación de la comunicación en el escenario, pues el actor siente al otro en el centro de su propio espacio.

El maestro Clive propone diversos ejercicios que permiten extender vínculos de confianza entre los actores, como jugar en equipo, a partir de un entrenamiento simple, o con un juego que reemplaza un ejercicio técnico, se logra conseguir información sobre los hábitos del actor. En un juego espontáneo de tirar y recibir una pelota, sentados, entrenando la coordinación entre el ojo y la mano, se observan ciertas tensiones en la espina dorsal que le pueden impedir al actor realizar lo que desea. Existen



"El día del derrumbe"

Foto: Gustavo Muñoz

tensiones, bloqueos, inhibiciones, falsos hábitos posturales y de movimiento que imposibilitan muchas veces la respuesta normal del cuerpo.

Por último, él mismo propone ejercicios para eliminar la presión que se genera en el actor por estar pensando cómo hacer las cosas. En su libro "Theatre games. A New Approach To Drama Training", el maestro Clive explica que **"hay una función y actividad de la parte posterior del cerebro que controla los movimientos musculares y la coordinación del cuerpo. Existe una conexión entre el subconsciente mental y las actividades musculares del cuerpo, a través de las cuales este revela y consigue sus propósitos"**. Cuando el cerebro no logra esta conexión, pues el subconsciente está pensando en algo, la motricidad muscular del movimiento se corta.

Cazarlos en el centro es un juego de atrapar; una persona se ubica en el centro, tocando a todos los que pueda; cuando ellos intentan pasar de un lado a otro del espacio, los que son atrapados se quedan en el centro con él para detener a los demás y al último que queda lo llaman "héroe". Una variación de este juego es **quitar la cola** (un pedazo de papel higiénico). En este ejercicio se debe trabajar en equipo para conseguir rápidamente el objetivo, liberándose de las resistencias personales, en la interacción del equipo, a la vez que se ejecutan movimientos poco frecuentes en la cotidianidad social.

A estos juegos se les puede agregar una serie de reglas, o de variaciones que permiten, además de un entrenamiento físico específico o inespecífico, unas regulaciones "sociales" que funcionan como resistencia a lo que deseamos conseguir. Por ejemplo, el desplazamiento en una sola pierna es una manera de jugar con nuestro equilibrio, con el balance, el cual es uno de los principales conceptos en estas sesiones. Lo esencial es descubrir los procesos a través de los cuales la mente y el cuerpo del actor pueden ser/ estar ligados efectiva y eficientemente, pues aunque desplazarse en una sola pierna no sea habitual, es una regulación que se asimila sin pensar cómo se debe hacer, simplemente se hace. Para esto se trabaja con los juegos de pelota o los que envían esa presión a la imaginación como elevar una cometa, elevarse en globo, etc. Estos son ejercicios que el maestro Clive propone, pues el actor siente el estímulo y se deja llevar por él en un juego ficcional que se asume. Sucede lo contrario cuando se le pide al actor aprender un paso fuera de lo normal y solamente atravesar el escenario, haciéndolo sin ningún estímulo, allí la presión está puesta sobre su mente, pues debe pensar cómo es el paso y repetirlo cuantas veces sea necesario, hasta que quede totalmente asimilado por el cuerpo sin pensarlo.

Pero la posibilidad que ofrece el juego va un poco más allá de lograr una disposición corporal, pues se convierte no sólo en una exploración del

entrenamiento del actor para ampliar sus habilidades físicas o desarrollar una técnica de conocimiento. Su función, más teatral aún, es como herramienta que posibilita la indagación de las situaciones dramáticas, donde el juego se proyecta hacia algo que se puede interpretar.

Por ejemplo **la persecución amorosa**, donde se define una forma de expresar el amor (dando un beso en el pie), pero cada uno ama a quien no siente lo mismo hacia él y busca besar sólo a quien ama. Este estímulo, en el cual tres o más actores se aman sin coincidir, es una vía para generar encuentros con la memoria, las emociones, las sensaciones y las estructuras dramáticas en cada participante, y a través de todo esto podemos lograr la motivación de la energía para la representación. El maestro Clive comenta al respecto: *“la primera cosa acerca de jugar juegos es que liberamos mucha energía (gritos, etc.) y con esta energía trabajaremos. Si no somos capaces de liberar esa energía no podremos controlarla. El ejercicio anterior ha salido de planteamientos básicos de las obras de Shakespeare en los cuales cuatro se aman sin coincidir. Si queremos avivar un recuerdo de la emoción dentro del juego, no tenemos que buscar en el pasado remoto, por el juego lo traemos con la posibilidad de explorar imágenes, tiempos, ritmos... que se dan en la situación lúdica”*.

EL MOVIMIENTO

Estrechamente relacionado con lo anterior, el movimiento es un tema constante en todo aquello que tenga que ver con *la expresión*. El maestro sugiere diversos juegos para encontrar diferentes tipos de movimientos o combinaciones entre estos y que permitan descubrir un tiempo para las situaciones. Según anota Marta Schinca en su libro *“Expresión Corporal”*, hay *“cuatro factores que actúan sobre el movimiento: gravedad, espacio, tiempo y fluir. Las diferentes combinaciones de dichos factores provocan toda una gama infinita de posibilidades en calidades de movimiento. Esto es: según como modele el ejecutante la influencia de los factores, así*

será la cualidad expresiva de los movimientos”.

Rudolf von Laban, creador de la danza expresiva alemana, hace una clasificación de cuatro tipos de movimientos: Rápido-Sostenido con respecto al tiempo, Directo-Indirecto con respecto al espacio, Liviano-Pesado con respecto a la gravedad y Conducido-Libre con respecto al fluir.

Por ejemplo en el juego de la **estatua** se trabajan movimientos *rápidos/livianos* y el control de estos por medio del control del impulso, es decir, es un movimiento *conducido* que súbitamente se puede detener. En una exploración sobre Hamlet, el actor con los ojos vendados y un papel periódico escucha a los que murmuran y así los atrapa. El actor que representaría en este caso a Hamlet en el castillo lleno de espías, sin saber en quién confiar, tiene movimientos *rápidos/indirectos/pesados*, que en ningún momento van en línea recta, lo cual se convertiría en lo significativo de Hamlet, quien cambia de dirección a cada instante, “ser o no ser”

De igual manera en Edipo, que busca la verdad, se presentan movimientos *rápidos/directos*. Un juego para encontrar este movimiento es el actor buscando quién tiene la moneda entre el grupo, y de manera directa señalar al que supuestamente la sostiene, como si esta fuera la verdad que se le escabulle. Estos juegos, además de ubicar al actor en un movimiento significativo del personaje, son movimientos que producen emociones por sí mismos. Por ejemplo, un movimiento indirecto/sostenido/pesado trasmite miedo y permite descubrir la cualidad de estos sentimientos guardados en la memoria y prepara al actor para representar caracteres que van más allá de su personalidad. En este sentido, estos paquetes de juegos facilitan esa fuga, esos saltos a otros espacios, como porosidades para salirse de la red conceptual.

Finalmente, para el maestro Clive Barker, el trabajo del actor depende básicamente de cinco cosas:

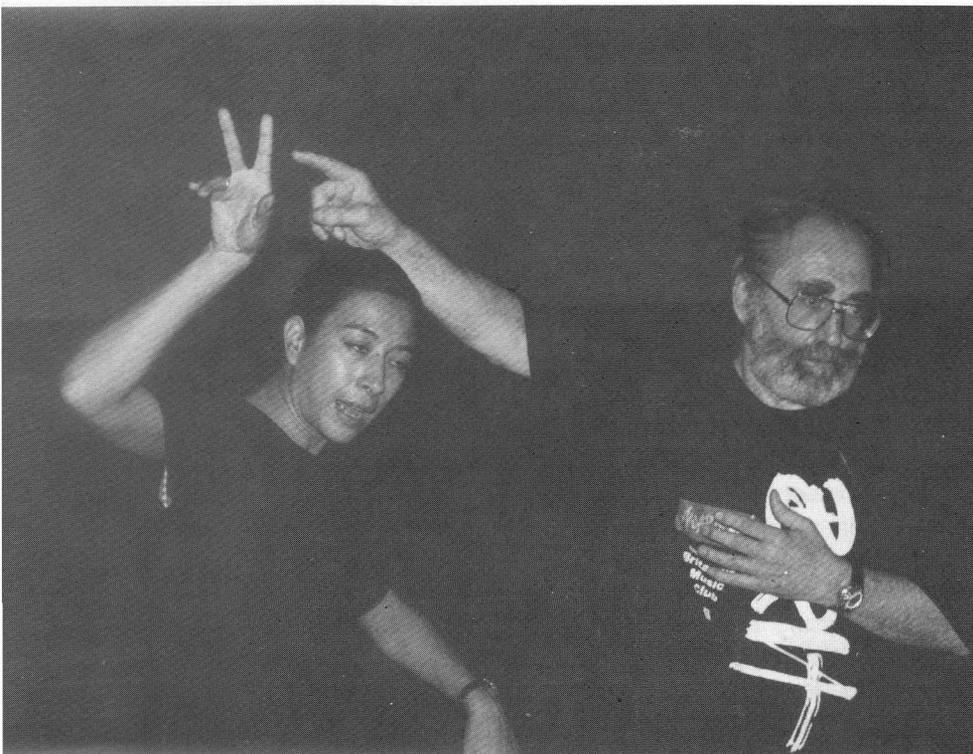
1. Lo físico y su flexibilidad, ductibilidad.
2. El control de las actividades del cuerpo, simulando

- actividades que no son reales.
3. Explorar en su archivo imaginario tiempos, espacios y caracterizaciones que no son reales para él.
 4. La habilidad para transmitir las intenciones de la imaginación, dentro de un efecto físico de comportamiento humano no natural.
 5. La habilidad de interactuar espontáneamente.

Sobre el último punto, el maestro plantea algunas preguntas: *¿Qué sucede con la narrativa del actor cuando dos miradas se encuentran*

en el escenario? Cuando se juega sin saber el propósito del juego, este no se analiza intelectualmente, se juega instintivamente y se tiene la opción de escoger actitudes al ver a los otros. Por ejemplo, un actor, antes de morir dijo que quería hacer una representación que tuviera una sola intención: vivenciar la experiencia del juego escénico. Llegó al escenario, se paró y empezó a recibir estímulos de todos los actores que le permitieran interactuar y todos lo siguieron en el juego. Fue un sueño, nunca había visto hacer algo parecido, algo estaba pasando.

Maestro Clive Barker - Foto: Arturo Arenas



Esto abre las compuertas de una posibilidad dramática más transparente y sincera, pues entre los actores se ha interactuado, se ofrece la oportunidad de jugar en la escena, **el juego teatral.**

BIBLIOGRAFIA

- (1) BARKER, Clive. Theatre Games. A New Approach To Drama Training. Methuen Drama. London. 1989
- (2) CHINCA, Marta. Expresión Corporal. Escuela Española S.A. Madrid. 1988