
This is the **published version** of the article:

Cuesta Dueñas, Juan José; Saumell i Vergés, Mercè, dir. El juego como motor en el proceso teatral : proximidades en los discursos de Huizinga, Caillois, Lecoq, Gaulier y Théâtre de Complicité. 2011. 128 p.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/98249>

under the terms of the  license

**EL JUEGO
COMO MOTOR EN EL PROCESO
TEATRAL**

**PROXIMIDADES EN LOS DISCURSOS DE
HUIZINGA, CAILLOIS,
LECOQ, GAULIER Y THEATRE DECOMPLICITÉ**

Directora: Mercè Saumell

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN Y ANEXOS

Doctorado Artes Escénicas. Institut del Teatre-UAB

Trabajo de investigación

Julio 2011

Juan José Cuesta Dueñas

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. PLANTEAMIENTO	4
1.2. HIPÓTESIS	5
1.3. METODOLOGÍA	6
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. HUIZINGA	7
2.2. CAILLOIS	10
2.3. LECOQ	11
2.4. GAULIER	12
2.5. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS TÉRMINOS JUEGO Y LÚDICO	13
3. RESULTADOS	17
3.1. EN LA TEORÍA DEL JUEGO	17
3.1.1. HUIZINGA	17
3.1.2. CAILLOIS	19
3.1.3. JUEGOS DE MOVIMIENTO Y MOVIMIENTO EN LOS JUEGOS. REPERCUSIONES EN LA ESCENA	26
3.2. EN LA SEMIOLOGÍA TEATRAL	30
3.2.1. POESÍA Y DRAMA	30
3.2.2. EL SIGNO	32
3.3. EN LA REVISIÓN DEL SIGLO XX	34
3.3.1. LA INNOVACIÓN	34
3.3.2. EL MOVIMIENTO	37
3.3.3. LA DANZA	38
3.3.4. LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DEPORTE	42
3.3.5. EL TEATRO	43
3.3.6. LA PEDAGOGIA TEATRAL COMO VEHÍCULO DE EXPANSIÓN Y LABORATORIO	53
3.3.7. LA IMPROVISACIÓN EN EL PROCESO DE CREACIÓN TEATRAL	54
3.3.8. LA IMPROVISACIÓN COMO ESPECTÁCULO: EL HAPPENING Y LA PERFORMANCE	57
3.3.9. CONCLUSIÓN DE ESTE APARTADO	62
3.4. EN LECOQ	62
3.4.1. INTRODUCCIÓN	62
3.4.2. CUERPO Y MOVIMIENTO	64
3.4.3. EL JUEGO	65
3.4.4. EL HUMOR COMO JUEGO	69
3.4.5. LA CREACIÓN	70
3.5. EN GAULIER	70
3.5.1. INTRODUCCIÓN	70
3.5.2. CUERPO Y MOVIMIENTO	71
3.5.3. EL JUEGO	73
3.6. EN TEATRE DE COMPLICITÉ: <i>LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL</i>	78
3.6.1. LA COMPAÑÍA	78
3.6.2. SIMON MCBURNEY	80
3.6.3. <i>LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL</i>	83
3.6.4. MANIFESTACIONES LÚDICAS	86
3.6.5. ESTUDIO DEL JUEGO DE SIGNIFICADOS EN EL ESPECTÁCULO	90

4. CONCLUSIONES Y TEMAS PENDIENTES	100
4.1. CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LA HIPÓTESIS	100
4.1.1. SOBRE EL ESPECTÁCULO <i>LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL</i>	100
4.1.2. JUEGO	101
4.1.3. MOVIMIENTO Y JUEGO	101
4.1.4. LA APORTACIÓN DE LOS DIRECTORES PEDAGOGOS	103
4.1.5. <i>CONTINUUM</i> HISTÓRICO Y RENOVACIÓN DEL CAPITAL LÚDICO DEL SIGLO XX	104
4.2. TEMAS PENDIENTES Y NUEVAS PREGUNTAS	108
5. BIBLIOGRAFÍA	109
6. ANEXOS	113
6.1. ENTREVISTAS EXALUMNOS	113
6.1.1. ENTREVISTA 1: MARIA CODINACH	113
6.1.2. ENTREVISTA 2: ANTONIO SIMON RODRÍGUEZ	120
6.2. MODELO DE ENTREVISTA	126
6.3. CRÍTICAS DEL ESPECTÁCULO	128
6.4. DVD	128
6.4.1. <i>LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL</i> - THÉÂTRE COMPLICITÉ	128

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO

Esta investigación pretende abordar el estudio del juego en el ámbito teatral. La manera de acercarme a éste amplio fenómeno, será la realización de una primera aproximación al concepto lúdico por una parte y posteriormente una visita a la parte de la teoría y práctica teatral, intentando reconocer los vínculos que pudiera haber entre el universo de la escena y el del juego.

Para el estudio del concepto lúdico, me he querido referenciar principalmente en Johan Huizinga (1872-1945), filósofo e historiador holandés y a Roger Caillois (1913 – 1978), sociólogo y crítico literario francés, tratando de seleccionar de forma clara la esencia y forma del juego, así como la posible transferencia al contexto escénico de sus teorías. Ambos constituyen un referente cultural de trascendencia internacional y son citados a menudo en los artículos y libros posteriores sobre el juego, por lo que he preferido consultarlos como fuente primaria de la teoría del juego. Por otra parte tomaré a Tadeusz Kowzan (1922 – 2010), historiador polaco y semiólogo del teatro, afincado en Francia desde 1972, como referente del análisis del signo teatral en sí.

Por lo que respecta a la segunda parte de la observación, es decir, la que corresponde a la teoría sobre todo práctica teatral, he seleccionado a Jacques Lecoq (1921 – 1999) y Philippe Gaulier (1943), además de la compañía británica Théâtre de Complicité, por estar su discurso estético, su práctica actoral, enfocadas al uso abundante del juego en escena. (Lecoq, 2003); (Gaulier, 2005); (Rocamora, 2008) Este juego se traduce a menudo en la búsqueda del placer creativo y por tanto lo abordan en un sentido multifuncional, afectando tanto a la palabra, como al gesto. Lo aplican además como herramienta escénica en los diversos contextos que puede generar el oficio teatral: El pedagógico, el proceso de creación, o el de los resultados escénicos de un proyecto.

Concretaré esta investigación aproximando el estudio a uno de los espectáculos de esta compañía: *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, estrenada en 1994, a fin de observar en él ciertas manifestaciones del juego de forma más aplicada a la escena.

Existe un vínculo biográfico personal con todo ello, ya que yo mismo, estudiando con Philippe Gaulier el curso 1997 / 1998, y con alumnos de Lecoq posteriormente, descubriendo siempre en estos procesos, cómo se recurría sistemáticamente al juego para provocar, corregir y afinar la técnica interpretativa de los actores.

Mi interés por investigar este tema radica en la observación de cómo el juego, es citado a menudo en teatro, aunque no siempre conceptualizado en su dimensión más profunda. Por ejemplo se observa en el Diccionario de Pavis, que el juego recibe una notable atención pues se le dedican 5

entradas a él asociadas por medio de adjetivación o derivación: “Juego de lenguaje”, “Juego dramático”, “Juego escénico”, “Juego y prejuego” y “Juglar.” (Pavis, 2008, p 265)

En cuanto a la selección de estos autores, puedo decir que, además de por su reconocimiento y transcendencia internacional, han sido elegidos por una razón de coherencia cronológica y espacial, ya que son todos ellos coetáneos a lo largo del siglo XX, y principalmente en la segunda mitad, y cohabitantes de la Europa centro. Huizinga, primera mitad de siglo XX; Caillois, zona media del siglo XX; Kowzan, las últimas décadas del siglo XX, al igual que Lecoq; Gaulier, final del XX y principio del XXI y por último los alumnos de estos dos pedagogos: *Teatro de Complicité*, igualmente, final siglo XX, principio XXI.

Pese a la amplitud del tema a que me enfrento, intentaré acotarlo únicamente al contexto artístico y particularmente al de la escena, abandonando la enorme transcendencia que este concepto muestra en los territorios de la psicología, la etnografía, la etología, la pedagogía, la sociología, la filosofía o la biología. Tan sólo muy puntualmente recurriré a algún argumento de este campo, pero será siempre por colateralidad, sin ser mi objetivo introducirme en estos contextos por ahora. Deseo concretarlo en las manifestaciones artísticas, escénicas y ajustarlo por otra parte a la proporción adecuada de este trabajo de investigación en lo que respecta al volumen.

1.2. HIPÓTESIS

El ámbito de esta investigación pretende **analizar si se podrían encontrar razones para confirmar que el juego, en el sentido más profundo de la palabra, es un concepto vinculable a la escena y en qué medida o de qué modo se introduce en ella, así como, si supone una esencia relevante del proceso creador del espectáculo, de la interpretación de los personajes, la puesta en escena, la dirección del mismo o de la realización final.** Se pretende **deducir también, en qué medida ha podido influir el contexto del XX en la recuperación de este término.**

Analizaré **si ese juego, es el nutriente principal, o uno de los nutrientes básicos de los que se alimenta la renovación escénica del siglo XX,** que posibilita la aparición de discursos teatrales conectados con lo lúdico, especialmente en las últimas décadas y si abre las puertas a realidades emergentes como Lecoq, Gaulier o Complicité.

Pretendo crear nexos de unión entre el discurso estético de Lecoq, Gaulier o Complicité con el juego y con el teatro, para tratar a posteriori de ver si ello permite establecer alguna deducción extrapolable a la teoría escénica en general. Este último apartado me conformaría con presentarlo ya que preveo que su amplitud habría de ser abarcada en una investigación más amplia.

1.3. METODOLOGÍA

Para responder a las preguntas planteadas utilizaré la siguiente metodología: Estudiaré los materiales documentales, de algunos autores del ámbito del ensayo filo-sociológico como Johan Huizinga y Roger Caillois, por ser referentes universales en la teoría del juego. En segundo lugar revisaré las aportaciones en materia de innovación que ofrece el contexto histórico que los une, es decir el siglo XX. En tercer lugar considero importante realizar una aproximación al signo en el drama, especialmente ayudado por Tadeusz Kowzan, relevante semiólogo teatral. Y en cuarto y último lugar, la parte aplicada a la escena la fundamento en el estudio particular de los materiales relacionados con Lecoq, Gaulier y el espectáculo de Théâtre de Complicité, *Las tres vidas de Lucie Cabrol*.

Tan sólo matizar que al no ser éste un estudio crítico de los autores, mi objetivo no es tanto valorativo como comparativo o relacional, ya que me preocupa especialmente poder interconectar su legado a fin de establecer estos lazos de conexión juego teatro.

Me aproximaré a mi hipótesis **contrastando los recursos documentales, los escritos o las críticas teatrales, entrevistas**, tratándolos como datos empíricos, que permitan la obtención de algunos resultados. Necesitaré utilizar una metodología comparativa en varios momentos. Posteriormente intentaré asociarlos y establecer una generalización que pudiera ser contrastable, proceso del cual intentaré deducir algunas conclusiones.

Las herramientas que utilizaré para explorar la información pertinente sobre este tema será la revisión de los siguientes materiales: Escritos de los autores, así como los documentos que otras personas hayan escrito sobre ellos. Material documental sobre las aportaciones innovadoras del teatro del siglo XX. El hecho de haber sido **alumno directo de Gaulier e indirecto de Lecoq** me permitirá analizar los conceptos de su sistema de ejercicios didácticos. Material videográfico, principalmente el discurso de Lecoq sobre el teatro en *Les deux voyages de Jacques Lecoq* (Roy & Carasso, 2006) y el espectáculo referencial de este estudio: *The three lives of Lucie Cabrol (Las tres vidas de Lucie Cabrol)* de Théâtre de Complicité, que adjunto. Completaré la investigación con la realización de dos entrevistas de respuesta abierta a un ex-alumno de Lecoq y otro de Gaulier, a fin de tener un material de contraste más testimonial.

Esta metodología pretende compensar la obtención de datos de fuentes diversas, mezclando la experiencia personal del alumno directo, conocedor del discurso y de los recursos pedagógicos, con los elementos documentales como críticas, vídeos, artículos o bibliografía. Pienso que esta revisión documental por una parte, la recuperación de materiales como artículos o críticas por otra, y la

narración testimonial de alumnos de primera mano, puede aportar datos interesantes y alguno de ellos inéditos sobre este ámbito teatral.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. HUIZINGA

Será el autor referencial encargado de organizar un discurso profundo de las construcciones culturales humanas alrededor de la idea de juego. Así lo plasma en 1938 en su obra *Homo ludens*. Define el juego como: “Una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella interés material ni se obtenga por ella provecho alguno, que se ejecuta en un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo que es habitual” Esta importante definición es recogida por muchos autores como nuclear. Entre ellos por Pavis y Salvatierra en sus investigaciones. (Salvatierra Capdevila, 2006, p 290) o por Vicente Navarro en su estudio de los juegos motores. (Navarro Adelantado, 2002, p 109). Esto nos hace pensar en la relevancia de este autor.

Para él el juego tiene una esencia *agonal*, o sea, de competición, porfía y lucha, motivadas por un deseo intrínseco al ser humano de superación y excelencia. En ese sentido, muchos aspectos de la cultura humana se pueden comprender como fenómenos agonales y por tanto, lúdicos. El deporte, por su carácter de disfrute con la competición y la estrategia, la guerra, por lo mismo pero llevado al extremo, el ámbito jurídico, por el deseo de conseguir la victoria tras la disputa dialéctica, la poesía y el arte, por el entretenimiento con lo banal y lo desmesurado, con el juego de las apariencias. Lo sacro, por su relación con la representación, con el disfraz, con el trance como elemento de sobrepasar el mundo real. El conocimiento, sea a través de enigmas (mágico), en un principio, o el conocimiento científico más adelante, no es sino otra competición por ser el primero en el dominio del saber. El ludismo aterriza también en la porfía por el conocimiento.

Para Huizinga es pues este fenómeno competitivo, agonal, expuesto principalmente en la Grecia clásica, en la que incluso se transformará en espectáculo deportivo-religioso. El deseo de mostrarse a los dioses como seres lo más perfectos posibles y convertirse así además en modelos espirituales para la especie. La lógica evolucionista acompaña además este discurso agonal, y explica que éste se halle tan centrado en el cuerpo. Un ser excelente, es un ser más perfecto, y entre otras cosas esto se mejora si tiene un cuerpo más hábil, más resistente y más fuerte, por tanto más capaz de resistir, en la lucha de las especies. Toda una estrategia que el ser humano desarrolla a fin de perdurarse. Sebastià Serrano

explica con humor en su libro *El instinto de seducción* (Serrano, 2004: 11-48) como en el desarrollo de su naturaleza física “no consciente”, el ser humano realiza importantes cambios morfológicos a fin de mejorar su cuerpo y promocionarse de esta forma en busca de procreación. Cómo por ejemplo, la reducción de los dientes mejora la movilidad y expresividad de la cara, la polivalencia de las manos potencia la habilidad realizadora (*homo faber*), la sudoración garantiza la refrigeración, el desarrollo de los pechos de la hembra informa de su madurez sexual y de su garantía procreadora, la verticalidad del cuerpo lo estiliza y hace más hábil para andar, moverse o correr, las caderas anchas de la hembra soportarán mejor el embarazo en bipedestación y mejorarán la acumulación de grasa en las nalgas como depósito energético, el pene masculino desarrolla una forma aerodinámica y un sistema de vaso compresión, para optimizar la fertilización, etc. **Toda una evolución física colectiva, que irá acompañada de una mejora competitiva individual, como narra Huizinga a través del fenómeno agonal.**

Este deseo de elogiar la propia virtud sobre el otro, la propia excelencia corporal, social, moral o intelectual constituye la base para la gloria y el honor y constituye también en muchas ocasiones el punto de partida para el escarnio del contrario. Son las dos caras de una misma moneda. De aquí nacen las porfías denigrantes griegas por ejemplo con carácter festivo. “*Yambo*” significó en un principio broma. Parte de las fiestas de Demeter y Dionisos eran destinadas a los cantos de insulto y escarnio. La poesía de Arquíloco. Los cantos denigrantes de hombres a mujeres y viceversa. Es una pugna injuriosa concebida como juego sacro. Pero no solo en la cultura helénica encontramos este despilfarro de injurias burlescas. La investigación antropológica de Huizinga muestra cómo esta competición denigrante estaba muy extendida en época preislámica, China, la tradición germánica, la inglesa o la francesa. Todos ellos con un claro trasfondo agonal.

La porfía es el primer fundamento del ludismo para Huizinga, acompañada en segundo lugar por la representación, originalmente sacra. Ésta conlleva en algunas ocasiones entretenimiento, puesta en escena o espectáculo, pero no siempre ya que puede quedar reducida al terreno exclusivo del rito religioso. Esta capacidad de representación va unida al fenómeno agonal, ya que en origen se compete, ritualmente, para ofrecer la victoria a los dioses, en un contexto de enfrentamiento oratorio. Por tanto las dos dimensiones del juego que definen su teoría lúdica, el de representar y el de competir, quedan muy unidas en los ritos sacros, de los cuales son referente por su elevado grado de desarrollo y transcendencia en occidente, las competiciones griegas ofrecidas a los dioses. A estos orígenes volverán sus ojos algunos renovadores del siglo XX, como Isadora Duncan, Grotowski, Artaud o algunos miembros del happening, en busca de pureza renovadora de la escena.

Dentro de las representaciones (infantiles, liturgias, disfraz...) las sacras, poseen para Huizinga, una importancia destacada. Son auténticas figuraciones vicarias en las que un oficiante, actúa en nombre de un ser superior, para poner en contacto a la masa social con los seres superiores. En las

fiestas sacras se representan además los acontecimientos más importantes de la vida de hombres y naturaleza: Nacimiento, madurez y muerte de las personas o de las plantas también llamadas: siembra, brote, maduración o cosecha. Se toma conciencia profunda y significativa a través de estos cultos de los ciclos vitales tanto terrestres, como atmosféricos o incluso solares y se anima de este modo al propio mundo a mantenerse coherente y continuar con este orden.

Existe un tercer elemento en esta tríada que sustenta la definición de juego para este autor y es la idea de trance, agitación o vértigo, que más adelante Caillois identificaría como identidad de un tipo de juegos en su clasificación, los juegos asociados al placer por agitación, por éxtasis: *ilinx*. Este vértigo o transposición semi-inconsciente, nos hace reconocer aún más el cuerpo y el movimiento como pieza importante de muchos juegos, especialmente en el juego tradicional: juego de pelota, deportes olímpicos, bolos, lucha cuerpo a cuerpo, lanzamiento (tuta, morrillo, piedras, jabalina, etc.). Por supuesto existen también juegos de habilidad mental (ajedrez, competiciones de conocimientos, cartas) que no requieren lo físico, pero los primeros son tan importantes cuantitativa y cualitativamente que merece la pena valorar su trasfondo, ya que existe un número grande de juegos relacionados con lo cinético y la habilidad motriz del ejecutante. Éstos requieren de un sinfín de movimientos y acciones físicas más o menos aeróbicas, hábiles en unas ocasiones, fuertes o veloces en otras, orgánicas en muchas, inspirados o expresivos en algunas y diestros en casi todas. Así el movimiento se instala en numerosas competiciones o juego agonal, en el juego trancístico y en algunas ocasiones en la representación sacra, como veremos más adelante, por medio de la expresión corporal o la danza, más o menos estilizada.

Los basados en la competición atlética, gimnástica o deportiva, se fundamentan casi por completo en la habilidad, fuerza y resistencia corporal. Los que producen vértigo, como los de parques de atracciones, consiguen la máxima excitación mental a través del sometimiento del cuerpo a velocidades, fuerzas centrífugas o desequilibrios extremos. Estos últimos poseen un vínculo con aquellos ancestrales en que se trataba de agitar el propio cuerpo hasta conseguir abandonar este mundo y acceder a otro nivel de consciencia en que fuera posible comunicar con los dioses. Este juego trancístico es observable aún hoy en día.

Analizados los tres elementos en Huizinga, carácter *agonal*, carácter representativo y carácter trancístico del juego, cuesta menos aproximar términos como porfía-vértigo- trance-representación-lucha-sagrado-agonal-lúdico-juego, al término de cultura. Esta parece ser la idea principal de Huizinga que identifica la porfía y el juego y lo define como un atributo humano esencial, igualando ambos a esa dimensión lúdica de las personas. Así afirmará contundente: “La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego” (Huizinga, 2008, p 101) El juego no es consecuencia sino causa cultural. En este sentido “la competición y la exhibición no surgen, pues, de la cultura como sus diversiones, sino que, más bien la preceden” (Huizinga, 2008, p 69).

Esta amplia visión del juego nos permite en realidad intuir un vínculo estrecho con el drama, en el que se podrán distinguir también elementos similares, que necesariamente habrán de, en cierta medida, convivir. Navarro recoge esta aproximación entre ambos aportada por Freud: “En un artículo de 1906, Freud relaciona el juego con la catarsis, con la vida artística. Para el autor ‘el drama tiene como finalidad despertar la piedad y el amor, provocando así la catarsis de las emociones’. ‘El niño en el juego se identifica con los personajes igual que el adulto lo hace con los participantes en el drama.’ (Tomado de FREUD, S. (1972). *Obras completas*. Biblioteca Nueva. Madrid.) (Navarro Adelantado, 2002, p 76).

2.2. CAILLOIS

También importante y también referenciado en los mismos documentos y autores que acabo de citar en el caso de Huizinga.

Cuatro son las aportaciones principales de Roger Caillois a la teoría del juego, que merecen ser tenidas en cuenta por su utilidad para establecer analogías con la teoría dramática. En primer lugar la recopilación de naturaleza del juego. En segundo, la taxonomía del juego y su nomenclatura, recogiendo y ordenando parte de los conceptos de Huizinga. En tercer lugar el descubrimiento de una categoría nueva, descuidada por el anterior, los juegos de azar y por último, la teoría del mestizaje aplicada a dicha taxonomía, descubriendo que los juegos en muchas ocasiones son de más de un tipo a la vez y que ofertan en su interior identidades mixtas. Su libro *Teoría de los juegos*, publicado en 1958 consolida su aportación.

En su estudio sintetiza las aportaciones de Huizinga estableciendo las características de una actividad para considerarla juego: Ha de ser “*libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.*” (Caillois, 1994, p 21) [Recogidas también por Navarro en (Navarro Adelantado, 2002, p 113)]

Caillois en su *Teoría de los Juegos* ofrecerá una propuesta clara y concisa de clasificarlos en 4 grupos según el principio lúdico que predomine en ellos: De competición y lucha, o *agon*, de azar o *alea*, de representación o *mimicry* y de vértigo-riesgo o *ilinx*, (Caillois, 1994, p 25)

Los tres primeros, aunque sin nombrar tan diáfananamente ya aparecen en Huizinga, pero este último es una aportación del francés y será relevante para nosotros especialmente para formular la improvisación como práctica vinculada al juego.

Él mismo observa que esta clasificación no es del todo estanca. Existen muchos juegos que combinan características de más de una. Los juegos de dominó o muchos de cartas, el frontón, incluso los partidos de fútbol, suponen un enfrentamiento del talento de los jugadores y por tanto un *agon* cerebral o físico, pero sin olvidar que en ellos interviene también de forma importante la suerte. La manera como gira el balón, los impredecibles efectos de la pelota, los tropiezos inculcados, fichas o

naipes, indican como se mezclan las habilidades confrontadas con la suerte, como se combinan *alea* y *agon* a lo largo de la partida. El propio Roger Caillois, indica que su clasificación es flexible, señalando cómo existen juegos que mezclan estos principios. En muchos juegos de cartas como por ejemplo el mus, el tute, etc. O de dados como el “mentiroso” donde se compite usando ingenio, simulación o actuación, y además se puede observar una gran intervención del azar. Juegos como los citados hacen reunirse la competición-*agon*, ya que los participantes luchan por ganar, el *alea*, ya que la suerte es quien reparte las cartas y condiciona las jugadas, y la representación-*mimicry*, ya que en muchas ocasiones se ha de saber fingir o actuar para condicionar o despistar al adversario y manipular su percepción de las jugadas. Habitualmente estos principios sólo interseccionan en parejas, siendo las tríadas, como en el caso estudiado, menos habituales. Este apartado sobre la realidad híbrida del juego resultará especialmente importante al observar cómo el escenario, analizado bajo las categorías de este autor, presenta también una hibridación que mezcla cierta competencia, cierto suspense o vértigo, una dosis importante de aleatoriedad unido a su esencia de juego de representación.

Caillois ha sido fuente de inspiración de algunos artistas. Jorge Oteiza, por ejemplo, tenía en su biblioteca la *Teoría de los juegos* profusamente subrayada y es importante cómo sintetiza a la luz del francés una máxima: “Sobre una de sus páginas dibuja un círculo (espacio sagrado desocupado, vacío y silencioso que el hombre hace *cromlech*) del que extrae tan sólo dos palabras y un signo matemático: vida = juego” (Urtasun, Moraza, & González del Campo, 2010, p 57)

2.3. LECOQ

Lecoq es un creador teatral muy cercano al juego desde su juventud. Educado en la gimnasia en el método naturalista de Herbert y posteriormente en la competición deportiva, busca afinidades constantemente entre el mundo de la cinética corporal, el del personaje y el de las pasiones y situaciones humanas.

Su escuela se caracteriza por una gran atracción por el teatro como juego, por la investigación desde el ludismo, usando para ello muy profusamente el movimiento. En ocasiones esta búsqueda es en clave de humor (Clowns, bufones, máscaras expresivas, comedia del arte) pero no siempre (tragedia griega, coralidad, máscara neutra, textos clásicos, melodrama)

Sus aportaciones a este respecto son muy directas: “Pero, ante todo, concluimos el trabajo sobre los personajes recordando que el teatro siempre debe continuar siendo un juego. Hay que divertirse y la Escuela es una escuela feliz. No tenemos que interrogarnos con angustia sobre la manera de entrar en escena: ¡basta con hacerlo con placer!” (Lecoq, 2003, p 101); “... el niño mima el mundo para reconocerlo y prepararse para vivirlo. El teatro es un juego que mantiene vivo este acontecimiento.” (Lecoq, 2003, p 42).

Existe un momento en que incluso define el juego teatral como simiente de su método, indicando la vinculación de dicho juego con dos de los fundamentos de su pedagogía: “A lo largo de este periodo de descubrimiento, de conocimiento, sembramos las raíces del juego teatral y la creación, principalmente a través de la improvisación y del análisis de los movimientos de la vida.” (Lecoq, 2003, p 48).

Sobre Lecoq volveré más adelante para tratar de destilar sus aportaciones lúdicas al teatro con más profundidad.

2.4. GAULIER

Gaulier posee una ideología en muchos aspectos cercana a la de Lecoq. No es extraño ya que además de ser alumno de Lecoq de joven, luego trabajaron juntos como profesores y desarrollaron esta esencia lúdica de la escena y de la interpretación.

En sus clases uno de los parámetros más reiterados para analizar una improvisación o una presentación es el placer. Constantemente convida a sus alumnos a reflexionar sobre el desarrollo del placer personal en lo que se acaba de ver. Analizar si el brillo del intérprete es el propio de alguien que al actuar, posee un gozo incontenible y natural, o sí por el contrario, ese gozo es limitado, artificial o forzado. No suele criticar el ajuste o no del personaje a la escena, sino sobre todo, el placer del actor/actriz al desarrollar dicho personaje.

El motor del juego no es la obligatoriedad, sino el placer y este ha de estar interconectado con la libertad de creación, según Gaulier. Si se siente presión se abandona. No conviene confundir la obligatoriedad ejercida sobre la propia creatividad que es de la que hablo, con la obligatoriedad aplicada a la “normativa reguladora” o “reglas del juego”. Por supuesto que el teatro es un ejercicio regulado y serio y como tal impone unos límites contextuales estrictos: Lugar, tiempo, memoria, convenciones, pactos con los compañeros, tema, estilo, etc. Pero una vez asumido toda esta definición contextual es donde el actor y el director juegan a crear desde el ejercicio libre y placentero. Igual que el juego exige libertad y placer para su realización, el juego dramático también lo hace. La idea de creación está ligada a la de fantasía, y esta emerge con mayor fluidez en contextos gozosos y no coercitivos. La obligatoriedad en el teatro, tiene como ya he expuesto, una influencia muy fungible e ineficaz. En esto se asemeja también al juego. La ejecución desde el placer en este sentido contradice la idea de la ejecución desde la obligación y aporta unos resultados sorprendentes y deslumbrantes a nivel creativo, sin apenas esfuerzo en los mejores casos. La idea de libertad del punto anterior queda pues muy ligada a la que tanto cita Gaulier del placer.

Gaulier será también tratado con más dedicación en este trabajo más adelante.

2.5. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS TÉRMINOS JUEGO Y LÚDICO

Antes de acabar este apartado contextualizador quisiera hacer referencia brevemente a la idea de juego y lúdico, comenzando por su etimología: “Juego: Del latín *jocus*: broma, chanza, diversión. Derivados: 1. Jugar del latín *jocari*: Bromear, 2. Jugada, jugador, jugarreta, juguete, juguetón, jugar. 3. Cultismos: Jocosos, jocosidad. Lúdico: Del latín *ludere*: jugar, jugar, jugar (quizá pasando por retozar amorosamente, yacer carnalmente.” (Coromines, 2010).

Huizinga por su parte lo acotará de la siguiente forma: “Juego (...) 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” (Huizinga, 2008, p 137), aunque le dedica más extensión en su obra.

Existen lenguas como el latín muy integradoras, en las que el concepto “*ludus-ludere*” atañe tanto a la competición (juego *agonal*), como al juego infantil (juego como reto, como habilidad o “*como si*”-representación), como al recreo (juego para el ocio, el descanso), al jugueteo ágil y delicado de los animales aún a solas (juego animal de entretenimiento, de seducción, territorial), al juego de azar, a la representación litúrgica (juego de representación en el culto y los ritos) y a la representación teatral (juego de representación en la simulación de escenas de la vida y el fingimiento de sentimientos y situaciones de los personajes).

“*Ludus*” es un término que atañe particularmente al “juego público, que tanta importancia tenía en la vida romana, y en la escuela, la primera vez partiendo seguramente del sentido de competición y la segunda del sentido de ejercicio.” (Huizinga, 2008, p 55)

El término “*iocus-iocare*” es usado sólo para significar el chiste y la broma. Sin embargo por razones tal vez fonéticas, tal vez semánticas, éste es el término que han heredado principalmente las lenguas romance para designar el juego en sentido amplio, incluyendo en muchos casos la representación teatral y atribuyéndose el campo de figuración que en latín correspondió al término “*ludus-ludere*”. Así la evolución romance hace aparecer principalmente términos como: *jugar, jouer, joc, juca, joga, giocare*... En ocasiones en estos idiomas modernos el término juego no sólo adquiere las atribuciones propias del “*ludus-ludere*”, sino que se permite ampliar sus dominios más allá: Asumiendo significados como movimiento: Dos piezas que no ajustan tienen “juego”, “juego de muñeca”, correspondencia: “hacer juego 2 prendas o colores”, sentido erótico: “juegos de amor” o “*spilinking*” (en alemán, hijo del amor literal, o sea hijo ilegítimo) o figurados: “juego de cintura”. En otros idiomas europeos refiere también a la caza (próximo a la lucha de nuevo), la música y los instrumentos (próximo a la idea de entretenimiento que transporta a otro mundo y movimiento ágil y delicado) a ciertas ceremonias (próximo a la idea sacra).

Resumiendo, todo un contenedor semántico que va de la lucha, a lo lúdico, pasando por las funciones colaterales descritas, pero que no acaba de abandonar nunca el territorio latino del “*ludus-ludere*”. Una palabra por tanto de gran flexibilidad y valor referencial en las lenguas romance. (Huizinga, 2008, pp 45-66)

En Pavis vemos 5 entradas diferentes para juego. En primer lugar *juego de lenguaje*, “como sustitución de la acción por una estrategia discursiva (...) trampa lingüística”, juego dramático, “Práctica colectiva que reúne a un grupo de ‘jugadores’ no actores, que improvisan conjuntamente según un tema escogido de antemano”, *juego escénico*: “Acción muda del actor cuándo sólo utiliza su presencia o su gestualidad para expresar un sentimiento o un situación antes o durante su parlamento. En la época clásica, se habla de ‘juego teatral’ cuando se ‘sustituye la elocuencia por la pantomima”, *juego y prejuego*: “Término de Meyerhold. El actor interpreta una pantomima antes de presentar su personaje y reconstruir la situación dramática (...) es característico de un juego corporal muy subrayado y expresamente teatral” y finalmente la derivación *juglar*: “artista popular que, en tablados instalados en las plazas públicas, ejecutaba juegos malabares, acrobacias o improvisaciones teatrales (...) El espectáculo de los juglares se basa casi siempre en una *performance* física, no en la producción de un sentido textual” (Pavis, 2008, p 265). Al releer las definiciones, parecen incluir de manera reiterada en sus morfologías la idea de improvisar y la de implicación y explicación corporal.

Parece que la acción de representar, de actuar, de “hacer como si”, ha sido cubierta en muchas de estas lenguas por la evolución del término *iocari*, jugar. Como ya he citado, el término *ludus* en algún momento evolutivo mudó en *iocus*, transportando los diversos significados que poseía el primero al interior del segundo. Este *iocus* se ha mantenido como contenedor de los diversos significados y palabras diferentes que hasta entonces existieron, entre las cuales la de actuar. Esta línea etimológica conecta pues el juego teatral, con la idea general del *iocus* y a su vez por cadena evolutiva con el *ludus*. El propio origen de la palabra asemeja el actuar o hacer de otro al juego infantil, a la broma, al “como si”.

César Oliva recoge las aportaciones del historiador romano Tito Livio en su “*Historia Básica del Arte Escénico*” que indica como los romanos hasta 364 adC., sólo conocían los *ludi circenses* (juegos circenses), y que a partir de esa fecha pudieron contemplar los actores llegados de Etruria, a los que por asimilación también se los llamará *ludi*. Dice Oliva, que estos *ludi* “danzaban al son de una flauta, sin texto cantado y sin mimar la acción de una obra. Hoy en día, esto no puede sorprendernos lo más mínimo. Pero sí llamó la atención del historiador romano, ya que Tito Livio escribe en un momento en que los *ludi* romanos, en sus mimos, están relatando acciones, traduciendo una historia en imágenes visuales” (Oliva & Monreal, 2008, p 52) Más allá de las conexiones historiográficas, lo que pretendo documentar ahora es únicamente el uso habitual del concepto lexical del “*ludi*” como traducción de actor o de actuación, lo que nos identifica plenamente el Arte de la Representación con el

juego, en la sociedad romana y la evolución del término dentro del contexto de juego, representación y fiesta. Más adelante en su libro César Oliva, nos refiere de nuevo el término: “La paz romana propicia el marco para la *fiesta*, centrada principalmente en los juegos, *ludi*. En ellos se impone el espectáculo... Todo se organiza espectacularmente: desfiles militares, celebraciones de victorias, cortejos fúnebres, procesiones y juegos. Estos últimos se dividen en “*ludi circenses* y *ludi scaenici* (juegos escénicos, entre ellos el teatro) Los juegos circenses, anteriores a los juegos escénicos, ofrecen carreras de caballos, combates de animales y exhibiciones atléticas principalmente. Sólo ya entrado el Imperio asistiremos a combates de gladiadores” (Oliva & Monreal, 2008, p 54)

En castellano a pesar de usar a menudo los términos interpretar o actuar, podemos oír también las expresiones, jugar un personaje o jugar una escena, aunque el “*to play*” del inglés, o el “*jouer*” del francés sean mucho más directos en su uso y significado de interpretar. Patrice Pavis recoge la definición de Huizinga, pero insiste en el “principio lúdico del término *juego* –‘una dimensión importante de la representación’ – y que el inglés (*to play, a play, players*) y el alemán (*spilen, Schauspiel, Schau-spieler*) han conservado como un sinónimo para el teatro, al designar tanto la acción del actor como la obra, incluso a los actores, y hace observar cómo en la lengua francesa, si bien han mantenido expresiones como *jouer un rol* o *le jeu du comédien*, esta dimensión lúdica ha quedado en parte ‘excluida de lo imaginario significativo de la lengua’. (Pavis, 2008, p 283)” En (Salvatierra Capdevila, 2006, p 290).

Respecto a este idioma se debe contemplar una diferencia no obstante lexical entre “*games*” (juegos) y “*play*” (juego,), que separa claramente los significantes. “Aunque no es fácil separar juego (*play*) de juegos (*games*), generalmente los juegos son acontecimientos bastante más estructurados cuyas reglas son conocidas por los jugadores. Los juegos son jugados en lugares específicos (estadios, campos de juego, mesas de cartas, etc.), se mueven hacia un fin y tienen jugadores claramente marcados, a menudo incluso uniformados” (Schechner, 2002, p 87) Sin embargo juego (*play*) es un término más ambiguo, polisemántico y profundo que refiere a aspectos más culturales de los animales. “Los aspectos culturales humanos son también aspectos biológicos. En etología, la relación del juego con el ritual es muy próxima” (Schechner, 2002, p 90). Ambas acepciones pueden ser cercanas a la escena, que a veces se nutre de la parte más lúdica del ritual, y otras del hecho de jugar siguiendo esas normas llamadas convenciones del espectáculo.

Por tanto *ludus ludere* en latín clásico, refiere entre otras cosas a la representación teatral, y posteriormente cede todos sus significados a *iocus iocare* que significa, al menos en una de sus acepciones, representación teatral. Observamos que son también significados de *ludus ludere* y de *iocus iocare*: movimiento libre, movimiento de los pájaros peces y agua, broma, burla, competición, juego infantil, juego de azar, representación litúrgica o recreo. (Huizinga, 2008, p 55) Así tal vez no sea nada descabellado pensar que en un principio estos eran conceptos ligados al teatro.

Caillois también segrega dos acepciones interesantes: *Paidia*, como “exuberancia feliz que traduce una agitación inmediata y desordenada, una recreación espontánea y relajada, fácilmente excesiva, en cuyo carácter improvisado y sin reglas radica la esencial, si no la única razón de ser.”; “potencia primaria de improvisación y alegría” (Caillois, 1994, pp 48-49) y *ludus* que incluye los juegos “ (...) de virtud civilizadora. Ilustran, en efecto, los valores morales e intelectuales de una cultura.” (Caillois, 1994, p 48) Para incluir en este último concepto el territorio del juego más desarrollado y reglamentado. A mi modo de ver ambos procesos emergen en la escena. Los actos de entrenamiento y ensayo gozan casi siempre de esa agitación espontánea y desordenada. Sin embargo los actos de representación, suelen ser más reglamentados y ordenados. Aunque los valores sean así en sentido general, hay que decir que son territorios muy osmóticos, y en una representación que se juega desde el pacto, puede emerger una improvisación puntual y agitada, igual que las agitadas fases de ensayo son en una parte juego reglamentado por los límites y las consignas.

3. RESULTADOS

3.1. EN LA TEORÍA DEL JUEGO

3.1.1. HUIZINGA

Se destaca en su lectura algunos aspectos que iluminan la realidad teatral, razón por la que han sido seleccionados.

El juego posee varias características de las cuales una de las más interesantes a analizar sería su definición como realización **no seria**, entendiendo como serias las producciones más pragmáticas de la vida corriente. Sin embargo su realización concreta es extremadamente **seria** y no tiene porqué identificarse con el humor o la comedia de modo unívoco. Si recuperamos los ejemplos anteriores, tanto los del nivel inferior a la vida seria o nivel del recreo: naipes, dados, carreras y ajedrez, como los del superior: música y ritos sagrados, vemos que todos ellos se realizan siguiendo un **reglamento**, con gran concentración e incluso gravedad y una entrega seria. Así podemos ver que esta paradoja sería similar en la escena.

Por otro lado, la teoría lúdica de Huizinga da una **importancia** especial a lo *agonal*, y argumenta lo que de juego tiene **competir**. Analiza la importancia de los Juegos Helénicos en este sentido y también de las competiciones romanas y los relaciona sistemáticamente con la fiesta y con lo sacro. Allí donde hay competición, existe una deidad a quien ofrecer el combate y la victoria y una ceremonia festiva que lo envuelve. Pero no sólo acontece así en el mundo romano, en realidad “es imposible separar la competición como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra”. (Huizinga, 2008, p 49) Esta dimensión además de magnificar la apreciación del juego, lo hace más cercano en muchos sentidos al teatro, ya que antropológicamente también nace unido a la **glorificación de la deidad**, Dionisos, y unido a la fiesta, las dionisíacas.

El teatro muestra esta idea de porfía y lucha al menos de cuatro modos diferentes. En primer lugar en cuanto a la **dramaturgia**. Los orígenes de la tragedia griega enfrenan muy habitualmente a un protagonista contra los dioses o el destino. Este carácter de enfrentamiento y lucha se da también en la comedia sólo que en ese caso los términos contrapuestos suelen tener algo de ilógico, burlesco o irreverente, lo que provoca la risa del público al comprobar la desesperación del héroe cómico. Se afirma a menudo que sin conflicto no existe el teatro. En segundo lugar podemos observar también el carácter agónico del teatro en un aspecto más coyuntural como son los concursos, aunque no menos importante ya que el origen del teatro se basa en justamente en los **concursos**. Desde las *Grandes Dionisíacas*, en las que se salía del templo para llegar procesionalmente al teatro en el flanco de la Acrópolis, donde se celebraban durante dos días concursos de ditirambos y concursos dramáticos.

(Bourcier, 1978) hasta cualquier certamen en nuestros días que confronte autores de las más diversas calidades. En tercer lugar a través de las danzas de enfrentamiento. Existían otras danzas al margen de las danzas dionisiacas, de desarrollo paralelo, por ejemplo las **danzas pírricas**, relacionadas con las armas y el combate adquieren gran importancia. Diría que hay una cuarta relación del teatro con lo agonal y es la **lucha entre actores** en escena por conseguir el beneplácito del público o de directores o resto de equipo por un triunfo. Dice Huizinga: “La tragedia y la comedia se hallan desde un principio, en la esfera de la competición que, como explicamos más arriba, tiene que calificarse en toda circunstancia de juego. Los poetas crean, en certamen, sus obras para la competición dionisiaca. El estado no organiza esta competición, pero la toma bajo su dirección... Se hacen comparaciones constantes y la crítica se agudiza al extremo. Todo el público comprende las alusiones, reacciona ante todas las finuras de calida y estilo y participa en la tensión de la lucha, lo mismo que los espectadores en un partido de fútbol. Se espera impaciente al nuevo coro, para el que se han estado ensayando durante todo el año los ciudadanos que lo representan. También el contenido del drama mismo, es decir, la comedia es de tipo agonal. En ella se pelea, se combate o se ataca a una persona o punto de vista. Aristófanes endereza su burla contra Sócrates, contra Eurípides.” (Huizinga, 2008, p 185)

Otra característica muy habitual del juego que define Huizinga es el *potlach* y está basada en el uso del exceso, de la exageración, en un principio circunscrito al contexto de los regalos de boda en la tribu *Kwakiutl* y que me parece interesante recoger por lo que aportará en el ámbito del trance, del histrionismo en la representación: “El *potlach* es una gran fiesta (en una tribu de indios de la Columbia británica, los *kwakiutl*) en la que uno de los dos grupos, con toda clase de ceremonias y con gran despilfarro, hace regalos al otro exclusivamente con la intención de demostrar su superioridad. (Huizinga, 2008, pp 85-89)

Igualmente se destila alguna otra característica de similitud entre el juego de Huizinga y el teatral. Como el hecho de desarrollarse en un **espacio y tiempos** separados y ajenos al de la vida cotidiana. O el de desarrollarse de un principio a un final en busca de un desenlace, imprimiendo una tensión por la incerteza del resultado. Ambos aceptan la **ficción** como contexto y un sistema de normas más o menos complejo y son además **placenteros, absorbentes y superfluos**.

Carmina Salvatierra también argumenta la intersección que se da entre el concepto de juego y el de teatro: “**De lo que hasta aquí hemos expuesto, podemos concluir que el teatro comparte con el juego sus principios, reglas, y formas, y sus atribuciones quedan sintetizadas en la definición global de Huizinga (1872-1945) en su libro *Homo ludens*.**” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 290).

3.1.2. CAILLOIS

De Caillois se puede apreciar especialmente su aportación taxonómica (juegos de representación, azar, trance y competición) y su investigación por la mezcla de dichas categorías lúdicas en un solo juego. Esta fundamentación teórica me sirve para, aplicando una metodología comparativa, realizar analogías con la realidad teatral.

ALEA

Plantea Caillois cómo el juego supone una entrega comprendida y aceptada al **azar**. En teatro el nivel de la representación delante de público, incluye esta eventualidad más o menos deseada, pero sobre todo será explotada de modo deliberado en la fase de creación a través de la técnica de la **improvisación**. Los jugadores que realizan la ficción la intentan aprovechar para introducirse en terrenos no previstos y buscar así más frescura en sus resultados.

En los estilos de teatro de creación propia, más cercanos en muchas ocasiones al teatro corporal, al objetual y al performántico, aunque también pueden ser textuales, la propia creación se basa en la improvisación. Lo aleatorio es forzado en busca de novedades emergentes. La excitación proviene del hecho de que todos los acontecimientos que ocurrirán serán arbitrarios e imprevistos. Ni siquiera la estructura argumental probablemente está fijada.

Stanislavski también cita esta característica del juego en alguno de sus textos de forma explícita, cuando solicita a sus alumnos optimizar la explotación correcta de la habilidad de improvisar: “Al final de su vida, Stanislavski había abandonado la práctica del análisis a través del trabajo de mesa en favor de los dos enfoques basados en la improvisación, que ahora se conocen como sus *"últimos legados"*: Los *"Análisis Activos"* y el *"Método de las acciones físicas"*. (Scholte, 2010, p 2) Este mismo autor defiende el legado de la improvisación, basado como decimos en el recurso del azar, de Stanislavski y encuentra en él una solución práctica y eficaz para el proceso de creación. He llegado a creer que la integración de las técnicas de improvisación, basadas en los olvidados *" últimos legados "* de Konstantin Stanislavski, podría , de hecho, la forma más efectiva de hacer que nuestro trabajo vaya más rápido y sacar el máximo provecho de la muy limitada dotación de tiempo disponible para los profesionales del teatro canadiense en un contexto de ensayo profesional. (Scholte, 2010, p 1)

Merlín Bella, formada con actores de Stanislavski en Moscú, “señala que hay ‘cierto debate entre los expertos internacionales en cuanto a si la diferencia entre el método de *acciones físicas* y *análisis activos* realmente existe, y desde luego las coincidencias son considerables” (Merlin, 2002, p 33).

MIMICRY

En ella se halla la identidad del teatro, por lo cual tanto en el proceso de creación, como en la representación, como las improvisaciones, el actor participante se entregará a un juego esencial de representación de alguna realidad ajena a sí mismo y por tanto es también un juego *mimicry*. El teatro hace así entrar en la ficción, en el “como si” a sus actores, lo cual es hasta cierto punto normal o esperado, pero también a su público que poco a poco se va posicionando a favor de unos en contra de otros o deseando que los acontecimientos de la trama avancen por uno u otro camino.

Incluso este término de “*como si*” tan usado por los teóricos del juego, especialmente por Caillois en sus escritos, es muy citado por Stanislavski en sus textos, con la única diferencia que él lo llamará solamente “sí” o “sí mágico”, por su capacidad para hacer emerger lo inexistente, especialmente la acción del actor. “Esta vez puedo decir que han actuado de un modo auténtico, es decir, con un motivo. ¿Y qué les condujo a ello? Sólo una palabrita: “Si” (Stanislavski, 2010, p 62) “Han comprendido y experimentado por ustedes mismos **cómo a través de la palabra “si” se crean de un modo normal, orgánico, natural, las acciones internas y externas**”(Stanislavski, 2010, p 62) Dentro de este sí que plantea las condiciones irreales en las que transcurrirá el juego, diferencia incluso Stanislavski dos niveles de influencia: “Aquel “si” también puede calificarse de “mágico”. Prosiguiendo con el examen de las cualidades y características del “si” es preciso señalar que existen los, por así llamarlos, “si” *mononivel* y *multinivel*. Por ejemplo en la experiencia con el cenicero y el guante recurrimos a un “si” simple mononivel. No habría más que decir: si el cenicero fuera una rana y el guante un ratón, enseguida provocarían un reflejo. Pero en las obras complejas se entrelaza una gran cantidad de los “si” de los autores y de otro origen, que justifican tal o cual conducta y tales o cuales actitudes de los héroes. Ahí el “si” no es mononivel, sino multinivel. El autor al crear la obra, dice: Si la acción se desarrollara en tal época, en tal país, en tal lugar de la casa; si ahí vivieran tales personas, con tal disposición de ánimo, con tales ideas y sentimientos; si chocan entre sí por tales o cuales circunstancias...El director al presentar la obra, completa el plan del autor con sus propios “si” y dice: Si entre los personajes existieran tales relaciones, si tuvieran tales hábitos, si vivieran en tal ambiente...A su vez el escenógrafo que imagina el lugar donde transcurre la acción, el electrotécnico que dispone la iluminación y otros creadores del espectáculo hacen su aportación a la obra con su imaginación artística.” (Stanislavski, 2010, p 65).

Este capítulo que dedica al “*si*” Stanislavski es a mi modo de ver una detallada explicación de la dimensión representativa del teatro o *mimicry*. “El “*si*” es para los artistas una palanca que nos traslada de la realidad al único universo en el que se puede realizar la creación.” (Stanislavski, 2010, p 63). El paralelismo con las ideas recogidas de Huizinga en el capítulo anterior es también bastante claro.

Lecoq insiste también de forma explícita en la necesidad de generar esta distancia del “*como si*” en el hecho teatral: “Yo no busco en los recuerdos psicológicos profundos una fuente de creación...

Prefiero esta distancia del juego entre yo y el personaje que permite interpretarlo mejor. Los actores interpretan mal los textos que les conciernen demasiado”. (Lecoq, 2003).

AGON

En los procesos de ensayos, se da un cierto nivel de competición entre actores. Esta lucha en muchas ocasiones se limita al reto creativo, y se produce de forma sumamente saludable, con gran competición pero con iguales dosis de deportividad y “*fair-play*”. El hecho de luchar por la excelencia en estas situaciones lejos de envilecer a los contrincantes les enriquece. La leña que cada uno echa a ese fuego creativo del ensayo, lejos de entorpecer a los contrincantes los motiva a aumentar su entrega. La mejor señal de que esta lucha es juego, es que, en ocasiones similares a las descritas, los actores y el resto del equipo creativo de la función, reciben esos retos con placer. Desean ser desafiados, y al igual que en el deporte prefieren compañeros de producción con esta capacidad de alta competición, que un equipo más manso que al no “pelear” no provoca tampoco momentos de alto compromiso actoral. Sin embargo la frontera que separa este comportamiento de la lucha insana es débil, como otras fronteras de la vida. Son unas “cuerdas flojas” que hacen delicada la separación entre el comportamiento deportivo o el menos adecuado. Ese límite es únicamente de carácter moral no obstante, ya que desde esa competitividad más insana, también se pueden obtener grandes y muy buenos resultados. Puede ser “ilegal” pero eso no implica creer que no es eficaz. El tramposo es una figura cercana a la del competidor insano, pero se ha de observar que en lo que respecta estrictamente al juego, ninguno de los dos abandona el universo paralelo e irreal en que desarrollan el enfrentamiento. Toda contienda interpretativa, sucia o limpia, se produce al margen de la vida cotidiana, es capaz de absorber a los jugadores, se desarrolla en un tiempo y espacio irreal y convencional y con orden a unas reglas de juego establecidas, se potencia además la distancia con la vida cotidiana por medio del disfraz y la máscara, sea esta real y física o interpretativa o de construcción de personaje, y muestra algo espectacular, ostentoso o desmedido. No ocurre lo mismo con el aguafiestas, que llega para denunciar la mentira del juego. Éste sí que viola el mundo paralelo y descubre la mentira al abandonar, o al salirse de la ficción. En teatro pasa igual. **Quien no juega a fondo dentro de la mentira y la irrealidad rompe el juego.**

Existe una especie de paradoja en el teatro ya que su idiosincrasia requiere de esfuerzo unipersonal y lucha por superar las marcas de calidad que llevan a una cierta competición con el otro, pero se da al mismo tiempo la inevitable necesidad de la colaboración con ese mismo otro, de colaboración profunda a fin de obtener resultados. En este sentido el agon teatral existe pero con una matiz muy importante y es que se mezcla con la propia cooperación. En la entrevista que Maria Shevtsova realiza al actor de Théâtre de Complicité, Clive Mendus, para la revista *New Theatre Quarterly*, el actor describe de un modo magistral esta paradójica reflexión, que resulta ser tan

relevante como titular el propio artículo: “Competitive Co-operation”. A la pregunta “¿Cómo te ha hecho crecer esta producción como actor? ¿Tú ya llegabas con un importante bagaje, con una buena aptitud para la comedia y con tu plasticidad?” A lo que Clive Mendus responde: “La realización de un espectáculo coral pone a prueba tu generosidad. En la elaboración de cualquier proceso se actúa sobre el escenario, aquello que se ha creado en los ensayos. Recuerdo que uno de los actores que nos acompañaron en el espectáculo, preguntaba ‘¿Cómo describiríais el modo de trabajo de la compañía?’ Y yo le dije, ‘**Cooperación competitiva**’. La idea sería **competir por la calidad de la obra y por tu propio trabajo y cooperar para hacerlo**’. (Shevtsova, 2006, p 265)

En el debate sobre la competición en el teatro, particularmente en el desafío de dos o más actores, existe una brecha que cuesta incluir: los monólogos. ¿Existe competición en el monólogo? Creo que sí y que es la misma que se da durante la realización de un “*Sudoku*” o de un crucigrama. Es un tipo de competición menos identificable. Es la competición individual contra uno mismo, el auto-reto. Este campo lúdico responde a la identidad de la competitividad por compartir ese deseo de vencer (a sí mismo) buscando la excelencia (autosuperación de un referente personal anterior).

ILINX

En este aspecto también podemos observar un paralelismo entre el mundo del espectáculo y el mundo del juego. Ya en los orígenes estudiábamos como germen de la realidad teatral occidental, las danzas frenéticas de las Ménades griegas durante las fiestas dionisiacas en las que era normal incluso la pérdida de la razón. Veíamos como este fenómeno de la pérdida de la consciencia en una mezcla de representación y ritual religioso era habitual en numerosas culturas y de hecho es un fenómeno recurrente de la investigación antropológica.

Parando la vista en el teatro, creo que no siempre se movió dentro de la prudencia naturalista, siendo habitual el uso de la agitación y la desmesura tanto en la puesta en escena como en los registros interpretativos de actores actrices. Esta desmesura o histrionismo no atañe únicamente al tono emocional, sino que muy habitualmente implica el gesto y el movimiento. Es de esta manera que muy a menudo se usa y se ha usado en el Arte Dramático: Histrionismo de movimiento, juego agitado, histeria, baile agitado, pasiones o emociones muy altas, traducidas en gestos grandilocuentes. Crispación e histeria, han jalonado los escenarios occidentales desde los orígenes de este Arte, hasta nuestros días. Dichas expresiones agitadas se han utilizado tanto como recursos expresivos, como de dirección, como de puesta en escena, como en los propios entrenamientos actorales, a fin de provocar en el actor una conexión extrema con el momento presente de la actuación o de la improvisación. Son mecanismos o expresiones del movimiento y producen abandono y mareo, y por tanto un abandono del mundo real, para conectar más fácil con la ficción. Provocan al actor una bajada de vigilancia, a nivel racional, aunque no es la única manera de conseguirlo, es eficaz, ya que el ascenso de la excitación

cinética, induce a la persona un estado de ánimo semi-embriagado, sin necesidad de tomar sustancias químicas, ni naturales, ni sintéticas. Un estado próximo al trance o tránsito. Este uso de los niveles cinéticos altos a fin de producir un transporte de la conciencia, una huída o escapada, que no una pérdida, se ha conservado hasta nuestros días como uno de los recursos actorales y teatrales.

Es más obvio a veces el uso del juego vertiginoso que se puede observar en las actuaciones, entrenamientos y ensayos de circo y danza, que en teatro. La fiebre de correr, saltar y agitarse es un juego habitual de niños y mayores, como ya dije y vemos ahora que esa misma fiebre se usa y con el mismo funcionamiento en ciertas momentos teatrales y artes destacadas del entrenamiento actoral. Pero en teatro también está presente y autores como Isadora Duncan o Grotowski lo han tenido muy en cuenta. Este último explica en su libro de 1968, *Hacia un teatro pobre*: “No queremos enseñarle al actor un conjunto preestablecido de técnicas o proporcionarle fórmulas para que salga de apuros. El nuestro no intenta ser un método deductivo de técnicas coleccionadas: todo se concentra en un esfuerzo por lograr la “madurez” del actor que se expresa a través de una tensión elevada al extremo, de una desnudez total, de una exposición absoluta de su propia intimidad: y todo esto sin que se manifieste el menor asomo de egotismo o auto regodeo. **El actor se entrega totalmente; es una técnica de “trance” y de la integración de todas las potencias psíquicas y corporales del actor, que emergen de las capas más íntimas de su ser y de su instinto, y que surgen en una especie de “transiluminación”** (Grotowski, 2009, p 10).

HIBRIDACIÓN MIMICRY Y AGON

Entre *mimicry* y *agon* existe una fuerte simbiosis detectable fácilmente en todos los espectáculos deportivos. Estas confrontaciones poseen sin duda una parte de exhibición que complementa sus dimensiones gimnásticas e higienistas. Desde el Olimpismo griego, las manifestaciones deportivas han generado espectáculo. Se rigen además de por la reglamentación particular del combate, por el universo propio de la representación, el cual responde a un sistema básico de personajes con conflictos planteados sobre el terreno de juego, conflictos articulados en planteamiento, nudo y desenlace, y motorizados por una tensión intrigante sobre el éxito o fracaso resolutivo. Tanto el estadio como el teatro requieren de público, que pasa por taquilla para poder contemplar ese universo reducido del juego. A los vencedores se los aplaude y a los perdedores se los abuchea. La lucha del deportista como la batalla escénica del actor desvela estrategias, peripecias, errores y tácticas que dan continuidad a los hechos. Son más excitantes en vivo que contempladas en medios de reproducción audiovisual por ser espectáculos en vivo. El campeón es coronado con laureles, medallas y aplausos.

En este sentido existe un fuerte paralelismo entre manifestación teatral y deportiva. Ambas suponen lucha y representación al mismo tiempo. La vedette con plumas, brillos y el mismo aplauso tras el triunfo.

Caillois nos indica como la *mimicry* no solo confluye con el *agon*, sino que lo potencia “por la necesidad en que se encuentra cada concurrente de no engañar a una asistencia que lo aclama y controla al mismo tiempo” (Caillois, 1994, p 83). Yo considero que el fenómeno teatral funciona de forma similar. Como ya vimos supone un enfrentamiento en sí mismo y éste es exhibido. El público que acude a la sala hace de juez exigente junto con los críticos, ejerciendo presión y control sobre los actores y actrices. El actor como el deportista, al ser observado por los espectadores, se siente obligado a jugar lo mejor y más honestamente posible a fin de llevarse la victoria del aplauso final.

HIBRIDACIÓN MIMICRY E ILINX

La *mimicry* supone fingimiento consciente, mientras que el *ilinx* implica un abandono puntual de la conciencia. Pero puede ocurrir que el proceso de desdoblamiento del actor entre él y el personaje sea muy intenso, produciendo una cierta agitación o confusión. Puede ocurrir también que el juego escénico se desarrolle de forma tan excitante que genere un cierto trance, un abandono parcial de la realidad tanto por parte del público como del actor. En ambos casos el fingimiento conllevará un arrebató similar al que nos desatan las máquinas del parque de atracciones. El juego teatral intenso desarrollado por buenos profesionales suele producir en mayor o menor grado este resultado. “La máscara embriaga y libera. La conjunción de la máscara y el trance es temible entre todas. Provoca tales accesos, alcanza tales paroxismos que el mundo real se encuentra pasajeraamente aniquilado en la alucinada conciencia del poseído”, asegura Caillois con acierto, para sintetizar su investigación sobre la confluencia de la *mimicry* y el *ilinx*. (Caillois, 1994, p 85)

Pero el autor profundiza aún más en esta conexión especial del ludismo entre *ilinx* y representación, para extraer una conclusión importantísima a mi modo de ver: “La alianza del simulacro y del vértigo es tan poderosa, tan irremediable, que pertenece naturalmente a la esfera de lo sagrado” (Caillois, 1994, p 86). Esta confluencia de vértigo y representación se manifiesta unida de forma reincidente en todos los acontecimientos de trance más o menos tribal. Es una de las esencias que unen la utilización de la máscara, el vestuario, la pantomima y la danza para poder acceder por medio de movimientos agitados y convulsivos a dejarse poseer por un espíritu o un dios y hacer de mediador ente éste y la comunidad. Caillois dedica una parte importantísima de su investigación a presentar resultados de etnólogos o antropólogos investigadores de las danzas tribales con éxtasis. Nos documenta un elevado número de metamorfosis de sociedades primitivas en las que confluye mímica, representación y danza, con convulsiones, griterío, paroxismo, embriaguez, percusión obsesiva y drogas naturales a fin de sentir un trastorno desenfrenado de movimiento, lapidación de bienes y explosión frenética de movimiento. Recopila las investigaciones de otros investigadores que relatan esa unión entre representación y máscara con agitación, torbellino y vértigo, por ejemplo el chamanismo de las costas del Pacífico estudiado por Mircea Eliade, (Eliade, 1951) en el que el chamán pierde puntualmente la conciencia, al recibir a los espíritus en su cuerpo. Copila otros estudios sobre las

virtudes lisérgicas de las drogas naturales como el *agaricus muscaritus* estudiadas por Lewin, (Lewin, 1928) del peyote de los pueblos mejicanos. (Rouhir, 1927). Describe la investigación sobre los vedas de Ceilán, realizada por C.G. y Brenda Seligmann, enajenados a tal punto que necesitan ayudantes durante la posesión que los protejan tanto a ellos como al público de posibles accidentes. (Seligmann, 1911, p 134).

En todos estos fenómenos lúdicos subyace teatro y en todo teatro o interpretación realizada con la entrega necesaria para llamarse así, sea comedia, tragedia o drama, se descubre la presencia de este abismo lúdico del trance, modulado diferentemente según los casos. Uno de los investigadores que más a fondo ha profundizado en esta dimensión trancística del teatro y del juego actoral ha sido como dije antes, Grotowski, que publica numerosos escritos sobre el tema, algunos recogidos en 1968 en la edición mejicana de "*Hacia un teatro pobre*". Ya al principio de su libro aclara sobre su método: "No queremos enseñarle al actor un conjunto preestablecido de técnicas o proporcionarle fórmulas para que salga de apuros... El actor se entrega totalmente; es una técnica del "trance" y de la integración de todas las potencias psíquicas y corporales del actor, que emergen de las capas más íntimas de su ser y de su instinto" (Grotowski, 2009, p 2). "Un hombre que se encuentra en un estado elevado de espíritu utiliza signos rítmicamente articulados, empieza a bailar, a cantar" (Grotowski, 2009, p 3). "Debido a esto cada desafío del actor, cada uno de sus actos mágicos (que el público es incapaz de reproducir) se vuelve algo grande, algo extraordinario, algo cercano al éxtasis" (Grotowski, 2009, p 24).

Como se puede observar las categorías tan mistificadas que utiliza Grotowski, quién habitualmente mezcla el ritual, el trance y el teatro, aparece desvelada a la luz de la teoría del juego como una hibridación de los dos tipos de ludismo que citaba al inicio de este apartado: **la mimicry o representación y el ilinx o vértigo**. Esta fue una de sus aportaciones más renovadoras, aunque de base arcaizante, a la escena contemporánea. "Cuando todavía formaba parte de la religión, el teatro era ya teatro: liberaba la energía espiritual de la congregación o de la tribu" (Grotowski, 2009, p 8). Esta conexión no obstante de rito religioso y teatro, es exigida por Grotowski. Él estará de hecho más interesado por rescatar ese impulso sagrado y reasignárselo al teatro que por reconocer la teoría de la emancipación del teatro a causa del principio de la erosión de lo sacro. Ambos temas han sido tratados en este documento de investigación. Insiste en cierta manera al indicar que el actor "debe actuar en estado de trance", (Grotowski, 2009, p 20); aunque previamente reclama una característica connatural al juego. "La realización de este acto...exige una movilización de todas las fuerzas físicas y espirituales del actor que está en un estado de disponibilidad ociosa, de disposición pasiva" (Grotowski, 2009, p 20) Tal vez otra pista de conexión de ese trance con el ludismo, más que con la enajenación. Probablemente algo parecido se podría decir de algunos pensamientos de Artaud respecto al teatro.

Esto conecta muy bien con Lecoq y Gaulier también. El primero tiene un trabajo profundo sobre la agitación, el desdoblamiento y la representación, especialmente en los apartados de coro de bufones

y de coro trágico y por supuesto en el trabajo con las máscaras, una de sus especialidades. Gaulier utiliza también la agitación cinética, a través de diversos juegos y dinámicas, para intentar conseguir situaciones de espontaneidad y frescura en la representación de sus actores. Cuando un actor no logra una ira creíble, y siempre dentro del juego, lo ata realmente a una columna, para repetir su texto, desde una agitación real. O si no logra desprenderse del manierismo, le puede proponer correr o hacer flexiones hasta que esa agitación excite su imaginario, por ejemplo.

3.1.3. JUEGOS DE MOVIMIENTO Y MOVIMIENTO EN LOS JUEGOS. REPERCUSIONES EN LA ESCENA

El cuerpo accede al juego en la escena por dos puertas la del enfrentamiento bélico y la de la danza sagrada. A través de ellas, la técnica extra-cotidiana del cuerpo se filtra en la escena y lleva con ella su origen lúdico.

“Las artes marciales han influenciado buena parte de la teatralidad oriental” leemos por una parte en el *Diccionario de antropología teatral*. Un poco más adelante nos habla del un fenómeno equiparable en occidente a través de las danzas *pírricas* cretenses, las de las fiestas en honor de Marte en Roma o las múltiples derivaciones de danzas populares de espadas o palos. Por otra parte a principio de los 60 el *Teatro de las 13 filas*, de Grotowski, se entrenaba con ejercicios de artes marciales hindúes, así como el *Odin Teatret* lo hacía con luchas acrobáticas de la ópera de Pekín. (Barba & Savarese, 1990, p 272). Por otra parte tenemos la categorización argumentada de Huizinga del enfrentamiento bélico (en su origen) y el duelo (físico con armas o verbal judicial) como territorio lúdico, por desarrollarse en territorio y tiempo extramuros de la cotidianeidad, con reglas propias y deseo de proclamar un vencedor. (Huizinga, 2008, pp 117-137). El entrenamiento bélico posteriormente se transporta a la escena a través de la esgrima, de los juegos de combate o de la hípica principalmente, como juego deportivo.

Por lo que se refiere a la parte ritual y sacra es posiblemente la más influyente, accediendo por diversas puertas, a través de las danzas desde los orígenes de las danza prehistórica occidental documentada por Bourcier: “La danza en el paleolítico y en el mesolítico va siempre unida a un acto ceremonial que coloca a los ejecutantes en un estado distinto del habitual”. Danza que evolucionará pero mantendrá elementos de su origen. Hasta aquí podríamos ver una característica lúdica pero tal vez no lo suficiente como para incluir estas danzas por propio derecho en el juego. Sin embargo, continúa el autor: “El estado de despersonalización que parece buscarse se ve favorecido por el hecho de llevar una máscara de rostro animal lo que forma parte obligatoria del rito.” (Bourcier, 1978, p 18), y nos proporciona por otra parte un panorama bastante completo de *mimicry*.

Existe todo un tercer territorio de influencia, que también ha sido tratado en capítulos anteriores: Los juegos olímpicos, a mitad de camino entre combate y adoración sacra. (Ver “juegos de movimiento y movimiento en los juegos. repercusiones en la escena”)

Todo este uso corporal no obstante, y atendiendo a una realidad más holística, ha de ser relacionado dentro a través de un “*puente*” interno con el pensamiento. Dice Eugenio Barba: “Todo esto fascina y engaña a veces: creyendo que se trata “solamente de un teatro del cuerpo”, que implica sólo acciones físicas y no acciones mentales. Pero un modo de moverse en el espacio pone de manifiesto un modo de pensar (...) el actor puede partir del físico o del mental: no importa, siempre y cuando pasando de uno a otro reconstituya una unidad (...) Es necesario trabajar sobre la orilla física y la orilla mental del proceso creativo.” (Barba & Savarese, 1990, p 55). Efectivamente ambos son esenciales en el proceso creador de la escena y ambos pueden denotar un mismo juego lúdico, cuyo perfil un poco antes el mismo Barba define muy ajustadamente: Si se interroga a los maestros de los teatros orientales y occidentales y se comparan sus respuestas, se podrá comprobar que en la base de las distintas técnicas se encuentran algunos principios semejantes. Estos pueden agruparse en tres líneas de acción: 1.- la alteración del equilibrio cotidiano y la búsqueda de un ‘equilibrio precario’ o ‘de lujo’; 2.- la dinámica de las oposiciones; 3.- el uso de la incoherencia coherente.” (Barba & Savarese, 1990, p 54)

Estos elementos a transportados la escena mezclan pues ficción (*mimicry*) y combate (*agon*) que se pueden identificar plenamente con dos de las categorías de Caillois. Creo que estas palabras sobre la conexión del origen del cuerpo sagrado, dancístico o deportivo, y de la guerra, con el universo lúdico, pueden dar una idea del trasfondo antropológico que conecta cuerpo y juego, y permiten pensar que tal vez sería posible aventurar una eventual consecuencia: que el aumento de capital corporal en el teatro, redundaría, en un aumento de capital lúdico.

Suele ocurrir, que los discursos a favor del juego, de la renovación o de la creatividad, en teatro, van acompañados de un aumento por discursos a favor de la corporalidad. Lo hemos visto en toda la renovación del siglo XX de forma expresa. En el caso de **Viola Spolin**, ocurre de nuevo lo mismo. Todo un capítulo en su propuesta de teatro como desarrollo del juego y la improvisación, reivindicando la **necesidad de entrenar primero la expresión corporal**. Parece que en eso se va manifestando un denominador común junto a Gaulier o Lecoq: “Nuestra **primera preocupación con los estudiantes es animar la libertad de su expresión física, porque la relación física y sensorial con el arte abre las puertas al interior**” (Spolin, 1963, p 15) .

Al acercarnos al teatro observamos que en general es un arte en movimiento. El teatro al igual que el juego encuentra en el movimiento un buen aliado para su ejecución.

Dice Navarro a propósito de esto en su investigación: “El juego motor tiene la misión principal de dar a conocer el propio cuerpo y el medio en que se desenvuelve; ello significa movimiento constante (...) el juego siempre ha guardado un espacio en cualquier planteamiento de desarrollo psicomotor, ya que éste es uno de los medios recurrente para adaptarse a los cambios (...)” (Navarro Adelantado, 2002, p 189)

Pero la acción está presente en la escena incluso en la quietud. Esta acción en numerosos casos se expresa por la danza, la acrobacia o el mimo, en otras por otros movimientos no registrables a priori en una disciplina determinada ni en un código o estilo preestablecido, con mayor o menor estilización. Casi siempre en teatro, el actor, junto con el director descubren de forma improvisada movimientos apropiados, para el personaje, para la situación, para el estilo de la obra, para el estilo de la puesta en escena o para las 4 cosas. Todos estos movimientos y gestos, suponen una cierta idea de juego corporal, que unido al juego verbal, constituirá el universo de construcción lúdica del drama.

Como ya se explicaba anteriormente, es muy difícil separar las dimensiones religiosa, teatral y motriz. **En el origen, lo sagrado, lo acrobático, lo bailado, lo dramático e incluso lo deportivo, conviven en un mismo magma de acción, aún no especificado.** (Bourcier, 1978, pp 9-24) En todo caso lo que sí es cierto es que en dichas dimensiones genéticas del rito, el cuerpo en movimiento parece muy presente. En principio como dije anteriormente el fin es más sagrado que teatral, pese a un cierto matiz de exhibición. Lo que sí parecen observar la recopilación de investigaciones que expone Bourcier, es cómo en el origen, las artes interpretativas, contactan con el misterio religioso, con el rito y con lo sagrado a través del cuerpo en movimiento. (Bourcier, 1978, p 2) El hecho de mostrar las pinturas máscaras y pieles de animales cubriendo a los bailarines, hace pensar en esa otra especulación utilitarista, de solicitar a “algo” a la divinidad. Lo cual es bastante comprensible ya que los grupos paleolíticos de seres humanos, incluso en el paleolítico superior, son grupos fundamentalmente depredadores, sin capacidad productiva (sin agricultura ni ganadería), nómadas y que por todo ello no poseen el control de los medios para la supervivencia. No sería pues extraño que esta dependencia de “algo” extraordinario y ajeno, desarrollara estos primeros cultos para solicitar alimentos abundantes o fecundidad, si nos fijamos en la iconografía sexual de los cuerpos dibujados. Pero lo más importante a mi modo de ver al analizar la fisicalidad del teatro en sus orígenes sería ver como afecta el movimiento a estos ritos iniciales. Magia o religión, brujos o sacerdotes, son seres humanos que 14.000 años A.c., dejan una huella pictográfica de cuerpos que para comunicar con “algo desconocido intangible y que habita más allá” se ponen en movimiento. Como ya describí anteriormente esos cuerpos además son extraordinarios, extravagantes, antinaturales. O sea estilizados: Piernas plegadas al aire, pies de apoyo y pivotaje brazos armónicamente extendidos, lumbares cambreadas, troncos inclinados y lo más importante cuerpos que indican un giro sobre su propio eje. Es destacable este último movimiento ya que, ayer como hoy el giro repetido del cuerpo sobre sí mismo produce mareo, pérdida de la referencia

de tiempo y espacio, vértigo, y en último término, pérdida de sentido. Es el abandono del yo natural, como medio para acceder a otro yo sobrenatural, espacio donde se puede efectuar una comunicación más eficaz, con ese ser superior y misterioso que regula la fertilidad, la caza o la fuerza imparable de la naturaleza. Las cuevas de Lascaux, Gabillou, Sefar en Tassili n'Ajjer o Trois-Frères en Ariège, ofrecen documentación gráfica de todo ello (Bourcier, 1978, p 14). Aún hoy en día conocemos manifestaciones sagradas basadas en el mismo principio: Los Derviches y su danza giratoria para acceder al éxtasis y recibiendo con su mano extendida al cielo las bendiciones divinas y repartiéndolas entre los mortales con la otra mano dirigida a la tierra. Una especial conexión inalámbrica en la que el bailarín y mejor dicho el movimiento de su baile, hace de canal.

Esta función “*médium*” del movimiento, también es perceptible hoy en día bajo diferentes manifestaciones, formas y ritos, en numerosas culturas. Incluso la austera religión católica, ha heredado esta tradición, adaptándola a fiestas y procesiones dedicadas a sus divinidades, en las que el pueblo ora y pide bondades bailando durante horas jotas o pasacalles en procesiones interminables, fustigándose o castigando la carne o mostrando la estilización y erotización de la estatuaria sacra, para tratar de aproximar las figuras divinas al pueblo mortal. (Alonso, 1992) (Caro-Baroja, 1986, p 285) (Lison Tolosana, 1977, pp 145-155) (Caro-Baroja, 1968, pp 13-115)

Ahora me veo obligado a reiterar estos párrafos por lo que asignan de corporal y motriz al origen del teatro, tan confusamente mezclado aún con la danza, la exhibición demiúrgica o el deporte ofrendado a los dioses. Parece que el trance que otorga el cuerpo expresivo al moverse es el mejor camino para abandonar el mundo de lo visible y conectar con el exterior, con el más allá y rendir culto a lo sagrado. Con el tiempo este culto será expresado en un formato más gimnástico: Juegos Olímpicos o Delficos o bien en otro más bailado o cantado: Danzas Dionisiacas o los ditirambos. Todos ellos sumidos en la atmósfera lúdica que caracterizó la Grecia clásica. Es importante detenerse en Grecia para observar con detenimiento la segregación de estas tres expresiones corporales, en un principio unidas indisolublemente: danza, teatro y deporte, en tres vías de desarrollo independientes.

EROSIÓN DE LO SAGRADO

Esta conexión con lo sacro se va a ir reduciendo bastante ya que la sociedad en general y el arte en particular tienden a segregar el fenómeno religioso del artístico, y del resto, atribuyendo a cada uno un contexto específico. Se observa cómo el perfil más litúrgico y sacro del movimiento, poco a poco irá mermando. Los cultos religiosos ya suelen contemplar ésta estrategia de descompresión. Existe un creer y un no creer, una seriedad y una broma que transcurren pues en paralelo durante el culto, entre los fieles, al igual que en el juego. Huizinga mismo afirma esta realidad, aunque no es capaz de delimitarla exactamente. “No es posible marcar el límite en el cual la seriedad sacra se afloja hasta el

punto de llegar a ser “*fun*”, guasa, una broma” (Huizinga, 2008, p 39). En este sentido tanto el juego como el culto hacen cohabitar pues dimensiones opuestas en su interior. Enseñan una mezcla de fe e incredulidad, de seriedad sagrada y simulación, de contención y desmesura. Especialmente en lo que corresponde a la relación movimiento-sacralidad-trance. Los grados de proximidad entre el fenómeno antropológico de jugar, divertirse, bailar o agitarse hasta el trance y el fenómeno de de creer y orar son altísimos, especialmente si se retrocede en la historia como ya he explicado.

Esta erosión hace que el **espectáculo, danza, deporte o teatro, se vaya alejando progresivamente del ritual litúrgico**. Pese a esa emancipación, la escena mantendrá un cierto vínculo latente con este origen volviendo a ser consultado en periodos de crisis como en el caso de los innovadores del siglo XX, como ya se ha dicho. Creadores como **Isadora Duncan, Ted Shawn, Grotowski o Béjart**, serían ejemplo de ello como explicaré más adelante. (Ver “*en la revisión del siglo xxXX*”).

3.2. EN LA SEMIOLOGÍA TEATRAL

3.2.1. POESÍA Y DRAMA

Dice Huizinga “La poesía, nacida en la esfera del juego permanece en ella como en su casa. ‘*Poiesis*’ es una función lúdica. Se desenvuelve en un campo de juego del espíritu. En él las cosas tienen otro aspecto que en la vida corriente y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos.” (Huizinga, 2008, p 153) **El fin último de la poesía, es como en el caso del juego, crear un universo paralelo, diferente a la vida corriente**, dónde las cosas se pueden distorsionar según la convención y darlas una nueva forma, reglas alternativas o un orden distinto, seguramente más estético. El tiempo es igualmente alterado y el entretenimiento prima sobre la utilidad. Nada como esto puede garantizar el perfil lúdico del arte en general y de la poesía en particular. Este universo paralelo se rige por una serie de signos particulares, que han de conocer emisor y receptor para gozar de comunicación.

La poesía utiliza la **metáfora** para mejorar la comunicación de conceptos complejos o abstractos, para hablar de ellos utiliza imágenes arrancadas a la vida real. Suele implicar este proceso muchas veces la animación de seres inanimados o la personificación. Es decir que no sólo la poesía juega con el orden de las palabras o con la forma, buscando rimas o juegos rítmicos, sino también con el complejo significado de los conceptos expresados. Tal vez las metáforas de la poesía o los símbolos de la pintura son los signos más pactados.

Todos estos rasgos que hacen hablar del arte en general y más en particular de la poesía y la danza como juego, son esenciales para poder ver luego cómo atañen de lleno también al teatro. Ya al inicio de su libro, Huizinga aclara cómo va a referirse al teatro o drama, en el sentido original de texto

lírico. Así su concepto de poesía, no solo abarca la división de género literario propio de los poetas que luego hemos conocido, sino toda narración, canto, himno, tragedia, drama o incluso comedia, expresada por medio de un lenguaje estilizado, metafórico o tratado convenientemente por la imaginación del escritor. Así cada vez que dice poesía podemos incluir en ese contenedor conceptual, el concepto de drama. De hecho especifica más adelante cómo es de toda la poesía en particular el drama, el más vinculado al juego: “Si la poesía en el sentido amplio de la palabra original..., se eleva constantemente al dominio del juego, no por eso se conserva siempre la conciencia de su carácter lúdico. La epopeya pierde su vínculo con el juego en cuanto no se recita ante la sociedad en fiesta y se destina a la simple lectura... Sólo el drama, por el hecho de conservar idéntica su cualidad de ser una acción, mantiene una conexión firme con el juego.” (Huizinga, 2008, p 183) Según Huizinga: “El drama se llama “juego” y es jugado, representado.” (Huizinga, 2008, p 184) Aunque los griegos nunca lo llamaron juego porque a juicio del autor, su sociedad era tan esencialmente lúdica que no se veían en la necesidad de tales especificidades.

El juego de la representación, como la poesía, también está plagado de **signos y convenciones**: una luz azul hace ver la noche en escena y una luz tostada un interior. Los vestuarios o la escenografía poseen carga simbólica y comunican por sí mismos. Al igual que el gesto o el tipo de movimiento de cada actor. Un actor encorvado y cojo simboliza vejez y estirado arrogancia. Una cojera informa de una posible lesión que tal vez sea clave en el transcurso de la obra, etc.

Por indicar dos casos, uno a principios del siglo y el otro a finales, vemos cómo el suizo Adolphe Apia y el inglés Gordon Craig, influidos por las artes plásticas de momento, llenan igualmente de nuevos signos la escena. Su encuentro en Zurich en 1914 seguramente iniciará un camino de cambio. Despejan el espacio, retiran patas, telones pintados y bambalinas y desdibujan la realidad, crean espacios rítmicos, diáfanos, y sugerentes a través de elementos polisemánticos. Buscan el movimiento, los decorados practicables, los objetos sugerentes y con respeto a su volumen, los biombo móviles a fin de movilizar el espacio y como consecuencia el cuerpo del actor. Sus trabajos artísticos fueron escasos en ambos casos, pero su relevancia en la aplicación escénica, riquísima. Prolíficos escritores y teóricos cuyos trabajos generarían una profunda influencia. O bien a finales del XX observamos a Peter Brook, quien también profundiza en el teatro no naturalista, con una marcada tendencia a la convencionalidad teatral. “(...) Brook profundiza usando medios oníricos. (...) evita utilizar las técnicas naturalistas, rechaza cualquier tipo de ilusión.” (Pandolfi, 1993, p 322)

No son pocos los autores teatrales preocupados por los signos teatrales durante todo el XX, casi diría que todos de una manera u otra. Podría decirse que en realidad se da una actualización e incremento de signos en este siglo, con el consiguiente aumento de “juego escénico” que ello supone.

3.2.2. EL SIGNO

Partimos como Kowzan de la definición más elemental de signo que sería, una cosa que esta en lugar de otra. Pero esta realidad se puede manifestar de formas muy diversas y es especialmente importante en la escena.

En este juego que propone de analogías que propone el signo, algunos serán *naturales* como la tos que indica el resfriado o los nervios de un personaje. Otros son *artificiales* como la grabación del ruido de la lluvia para sugerir que llueve la escena. Otros serán *motivados* por la propia exigencia del guión seguida en sentido propio, por ejemplo la flor de Puck en *El sueño de una noche de verano* o *inmotivados*, si esa flor de Puck se sustituye por un pai-pai, una daga o por burbujas de jabón, al hacer una transposición metafórica de dicha flor. En todo caso, e independientemente de estas características, se podrán comprender gracias a la *convención*. **La convención es una gran herramienta teatral, muy explorada por Lecoq, Gaulier y Complicité.** Esta resulta de un acuerdo recíproco entre emisor y receptor, actores y público. El teatro comparte con la vida ciertas convenciones para comunicar con eficacia como el lenguaje verbal, la entonación, la proxemia, el lenguaje no verbal, etc. pero posee otras más exclusivas, como el color, los saltos de lugar o tiempo, el ritmo alterado, la estilización, el cambio de uso de los objetos o de la escenografía, etc. En este proceso de creación de convenciones es esencial que el público esté en disposición del mismo código que los artistas para que se de la comunicación. En ese entorno no obstante los actores y directores tratan a menudo de alterar las correspondencias de significante, significado y referente, para buscar otras nuevas, produciendo convenciones renovadas. “La lucha de las convenciones nuevas es la dialéctica del arte que procura no anquilosarse” (Kowzan, 1997, p 81).

En teatro es también muy importante la distancia entre un signo y su referente. Una silla puede aparecer tal como la imagina el público o deformada por el expresionismo, gigantizada si conviene subrayar su presencia, o reciclada a partir de otro objeto escénico como una mesa, que al girarla se convierte en silla. Las flechas del Mahabharata de Peter Brook, o la sangre, no funcionan exactamente como en la realidad pero se comprende perfectamente el referente. También se puede ver el signo con el fin de que evoque el referente, al oírse un avión o un coche que para, o el motivo musical que acompaña cada entrada de un personaje. Los recursos teatrales del referente son muchos y están muy bien estudiados por Lecoq y Gaulier, así como muy certeramente aprovechados por Complicité. A ellos me dedicaré a fondo en el apartado correspondiente.

Los referentes ponen en contacto paradójico *lo verdadero y lo falso*. Kowzan recoge en su libro *El signo y el teatro* una frase muy elocuente de Cocteau: “Soy un mentiroso que dice la verdad” junto a la divisa de **Anouilh: “hay que acceder a la verdad a través de la mentira y el artificio”** (Kowzan, 1997, p 122) El arte y particularmente el drama no puede romper completamente los códigos, porque

rompe la comunicación. Cuando se hace expresamente, el referente aludido es justamente esa comunicación dificultosa o imposible en la vida real. Lo que suele producirse más a menudo es la combinación de los referentes de forma novedosa, más que la ruptura de la conexión, creándose así una *cadena referencial* más descifrable. A este nivel **Gaulier escribe: “¿Mi método? Pretender por el juego, no ser nunca de verdad. Mi consigna: Una mentira bien orquestada es más excitante que la verdad desnuda” (Gaulier, 2005, p 28).**

Los signos pueden tener más de un significado, unas veces porque no dejan claro cual de los referentes es el aludido: *ambigüedad* y otras veces dejando claro que varios referentes son aludidos a la vez: *polivalencia*. Esto es sumamente habitual en teatro y especialmente en el teatro que analizaremos.

Pero sin duda uno de los fenómenos semiológicos más atractivos es la *metáfora* o la *metaforización*. Una traslación en que el objeto o idea referenciado, viene representado en escena por una idea u objeto diferente. Este proceso funciona si el emisor no rompe la cadena referencial con el receptor y a la vez es suficientemente lírico. Un juego sutil que Kowzan resume, tomando una palabras de Aristóteles: “ser comprensible sin ser banal” (Kowzan, 1997, p 181) La metáfora es un fenómeno connatural a las artes que en el caso del drama pretende “la transposición de los signos verbales del texto en signos visuales (...) por analogía” (Kowzan, 1997, p 188) La metáfora teatral ofrece además movilidad a través de un sistema de transformabilidad. A propósito de una obra de Anouilh, cita Kowzan que “Un vago decorado con pilares por todas partes es la catedral (...) se transforman en árboles desnudos de un bosque de invierno. El acto segundo se abre ‘con el mismo decorado de pilares entremezclados, que simula ahora un bosque de Francia. Y hacia el final del cuarto y último acto (...) la catedral de Canterbury.” (Kowzan, 1997, p 193)

Este fenómeno acepta también la multiplicación, la ampliación de sí mismo, la *macrometáfora*. A esta acumulación de signos metaforizantes la denominamos *alegoría* y suele ser más habitual en teatro que la metáfora individual aislada.

Muy cercano a la metáfora se halla el *símbolo*. En muchos casos difícilmente segregable, pero facilitar la labor Kowzan propone apreciar que en el símbolo existe algo de más material que en la metáfora. Una gaviota recortada en cartón en fondo escénico de una representación de la obra de Chejov, simbolizará a la protagonista. Ese cartón no efectúa metáfora sino símbolo. La metaforización lo convertirá en símbolo a su vez de la libertad perdida. De igual modo en una obra llamar a un personaje león, será metafórico para aludir a que es fuerte y poderoso, pero se podría usar el león en general, como imagen material para simbolizar el poder. (Kowzan, 1997, p 217)

Existe una gran defensa del signo y de la metáfora o el símbolo visual en la escena del siglo XX. Los personajes de este siglo que investigaré más adelante son en general portadores de una gran renovación semiológica al teatro y es por ello que dedico este apartado a la función de aclarar los términos. A modo de ejemplo discursivo tomaré estas palabras de Artaud que me parece que lo

resumen bastante bien: “Parece que en la escena (ante todo un espacio que se necesita llenar y un lugar donde ocurre alguna cosa) el lenguaje de las palabras debiera ceder ante el lenguaje de los signos, cuyo aspecto objetivo es el que nos afecta de modo más inmediato” (Artaud, 1990, p 121)

Lecoq por ejemplo, es partidario de investigar esta complejidad de signos que se añaden en la escena a las palabras. Ariane Mnouchikine también lo expresa muy bien en una entrevista de *Les deux voyages*: “En su escuela (Escuela Internacional Jaques Lecoq), no se iba sólo a decir palabras, no era sólo un teatro de signos negros sobre un papel blanco.”(Roy & Carasso, 2006, min 6).

Esta descripción de la filigrana semiológica, me conecta enseguida con la idea de juego. Sólo desde lo lúdico el arte puede abandonarse a esta búsqueda del malabar retórico, en el caso de la poesía, o visual en el caso del teatro. Los valores descritos serán de gran utilidad en el análisis particular de los creadores Jacques Lecoq, Philippe Gaulier o Complicité, que abogan a menudo por el juego polisemántico de los referentes sobre el escenario y las transferencias del actor en animal, objeto, mueble, o paisaje, en equilibrio con el valor de la palabra.

3.3. EN LA REVISIÓN DEL SIGLO XX

3.3.1. LA INNOVACIÓN

Afirma Schechner en su obra *Performance Studies*: “Los adultos adecuan su trabajo de modo que puedan continuar jugando en la mayoría de modos en que lo niños lo hacen. Los artistas, no son los únicos adultos a los que se los permite “juguetear”. Los investigadores en la ciencia y la industria, e incluso algunos hombres de empresa, pueden integrar el juego en su trabajo. Tanto el juego infantil como el juego adulto requieren exploración, aprendizaje, riesgo y flujo de rendimiento o la total implicación en la actividad misma” (Schechner, 2002, p 82)

El siglo XX genera en el teatro una profunda crisis en cuanto al proceso de creación y a la estética de la representación. Es cierto que esa parte del teatro que busca la renovación, tanto en la escritura dramática como en la puesta en escena, no hace sino comportarse como el resto del arte, es decir sintiendo insuficiente el pasado y solicitando recursos innovadores al futuro que expresen con mayor fidelidad los acontecimientos contemporáneos. Una crisis solventada con la aparición de nuevas manifestaciones artísticas de perfil muy diferente: “Durante el siglo XX asistimos a una incesante proliferación de movimientos y tendencias que proporcionan a las artes en general, y al teatro en particular, gran variedad de estilos que se suceden con manifiesta rapidez. Nunca hasta ese momento la escena se había visto tan cambiada y con tanta prodigalidad. Desde finales del siglo XX a 1950, el teatro ha pasado de sus más rotundos resultados naturalistas al nihilismo exagerado de un absurdo perspicaz.” (Oliva & Monreal, 2008, p 339)

De acuerdo con lo expuesto, creo que cualquier investigador-a, sea del ámbito que sea, cuando innova está introduciéndose en el ámbito lúdico, ya que su actividad comienza a ser tan absorbente que lo aleja del mundo hacia ese mundo reducido de la investigación, en que el tiempo pasa a otra velocidad. Carmina Salvatierra recoge en su investigación una cita elocuente del premio **Nobel de Física 1997 Claude Cohen-Tannoudji**, recogida en *La Vanguardia*, 19 de abril de 2004, en que éste dice: “En cualquier caso **los grandes avances de la ciencia no son consecuencia de la ambición política programada sino fruto de la curiosidad de los científicos ejercida en libertad y sin calendario. Cuando se produjeron los descubrimientos, los científicos casi estaban jugando. Estaban disfrutando de su curiosidad y su creatividad (...)**” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 288).

Este proceso científico no es siempre agradable. A veces el juego oferta el placer del reto y placer de lo desagradable. “Este proceso genera también tensión e intriga por el resultado, auto-competición para lograr la excelencia, produce un abandono del contexto para centrarse en el objetivo y la propia actividad provoca placer y entretenimiento, aún siendo trabajoso ese proceso. El viaje en los aparatos de un parque de atracciones, no es placentero y sin embargo es profundamente lúdico. (Huizinga, 2008, pp 1-30) (Caillois, 1994, pp 7-27).

El artista cuando busca nuevos discursos estéticos, podría estar desarrollando una dinámica similar. En cierto modo también disfruta “perdiendo el tiempo” envuelto en elucubraciones y experimentos. El espacio suele reducirse al que ocupa su preocupación y el tiempo se ablanda y pierde la rigurosidad de la vida real. Cuando el artista investiga podría estar jugando. “**La presencia de la experimentación lúdica es una constante en la mayoría de los movimientos de vanguardia del siglo XX y supone un componente habitual en el arte de los últimos años.**” (Urtasun et al., 2010, p 17). En el caso del Arte Dramático también. “La experimentación poética adquiere una enorme relevancia, a finales de los años sesenta, cuando el poeta necesita romper su discurso social y retorna a un ámbito más estético (...) Desde el escenario surgen multitud de vertientes: la poesía semiótica, visual, cinética, espacial, concreta, visiva, etc. La acotación parece imposible, pero un elemento es común a todas ellas: el constante empeño por la ruptura frente a los convencionalismos y una evidente vocación lúdica y social.” (Urtasun et al., 2010, p 30). De hecho la investigación de la escena en el siglo XX es tan profunda que la trato en un apartado exclusivo por su aportación lúdica al teatro.

Me parece que la **innovación tiene por tanto elementos de conexión con el universo lúdico. Innovar suele conllevar experimentar, especular con los conceptos, jugar** con sus posibles apariencias, con sus formas, a fin de encontrar nuevas soluciones y es por ello que me fijaré en el siglo XX, tratando de rescatar ciertos elementos lúdicos que aporta el hecho de que haya tanta especulación, experimentación e innovación. Esta investigación persigue un invento y el hecho de inventar tiene algo que ver con el *alea* y el *agon*. Con el *alea*, en el sentido de que en el invento, interviene la aleatoriedad ya que el resultado de la partida es desconocido de antemano y no sólo depende de las propias

habilidades, sino también del destino. De hecho en estos procesos creativos de innovar un placer lúdico importante lo produce la entrega a lo desconocido. Con el *agon* mantiene igualmente conexión. *Agon* es el término griego para determinar lucha, porfía. En la batalla creativa por inventar, innovar, descubrir, la pelea con uno mismo es habitual. Las herramientas las propias habilidades. Podría asemejarse a los juegos de ingenio individuales o colectivos, en los que la habilidad que se reta es intelectual. De hecho la angustia vivida en un proceso creativo de cualquier tipo, derivado del desconocimiento, supone toda una crisis agónica, por parte del creador-a.

Si tomamos este punto de partida, parecería importante contemplar la posibilidad de ver en la renovación artística del siglo XX un fenómeno lúdico en sí mismo. Estamos ante un siglo que hace profundas aportaciones al fenómeno lúdico humano en general y al arte y a la escena en particular.

El motor del juego no es la obligatoriedad, sino la libertad, como señalaba al principio. Si se siente presión se abandona. Las artes y el teatro comparten esta fuerza motriz con el juego y la solicitan con exigencia a lo largo de todo el siglo XX. Cuando actores, directores o público no encuentran esta esencia de libertad en el teatro, suelen abandonar, con más o menos diplomacia la representación. El juego no finge. O hay placer desde la libertad o no se juega. Tanto Caillois como Huizinga dedican párrafos muy categóricos a esta característica y en ellos fundamento esta descripción: “En el origen del juego reside una libertad primera, una necesidad de relajamiento y al mismo tiempo de distracción o capricho. Esta libertad es su motor indispensable y está en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas” (Caillois, 1994, p 20). “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre”. (Huizinga, 2008, p 20).

La apertura de la permisividad creativa en cuanto a conceptos y estilos, hace emerger una desbandada de discursos y prácticas novedosas. Esta brecha comienza a separar a nivel de contenidos la manera de interpretar la realidad. Pero esta no es la única novedad. Además de abandonarse cada vez más el realismo, o mejor dicho al mismo tiempo, se abandonan las exigencias académicas. Conceptualmente el arte se aboca a la representación no naturalista de la vida y formalmente se inaugura un nuevo uso de la **libertad creadora**. La improvisación, la experimentación, la especulación se convierten en términos de uso frecuente desde el inicio del siglo XX, atravesando todas las artes. “El artista se hace así más libre y se sitúa en un ámbito de trabajo en el que el juego tiene un papel esencial, ya que potencia la imaginación, estimula la creatividad y permite romper las fronteras entre las distintas formas artísticas expandiendo así su campo de acción” (Urtasun et al., 2010, p 25).

El segundo discurso será sobre el **placer** segunda identidad prioritaria de lo lúdico junto a la libertad, que va unido a ella. Aunque parecen dos características diferentes, se encuentran profundamente imbricadas. “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.” (Huizinga, 2008, p 20). El juego en libertad produce placer y gozo. Este placer es obvio en los juegos que generan diversión, humor o risa, como carnavales, mascaradas, etc.

y menos obvio en los que otorgan de entrada al participante un sufrimiento aparente. Los entretenimientos mecánicos de feria, nos dejan ver caras desencajadas, ciertas partidas de juegos de azar hacen retorcerse de incertidumbre a los jugadores, o muchas de las de las competiciones no deportivas, parecen suponer una tortura para sus competidores, sin embargo no es así en absoluto ya que vemos como sus caras mutan una vez abandonada la situación lúdica. Vemos con que pasión comentan las jugadas y los acontecimientos y lo más definitivo los vemos correr de nuevo a la cola para subir otra vez a esa noria que tanto les ha atemorizado o reanudar el partido en la cancha dos días más tarde. No se repite una acción innecesaria si no da placer y gozo su práctica. Deduzco así, que conviene no confundir los elementos tensionadores del juego, a veces tortuosos, con el efecto placentero que producen.

Igual que el juego en general exige libertad y placer para su realización, la innovación también lo hace. La idea de creación está ligada a la de fantasía, y ésta emerge con mayor fluidez y eficacia en contextos gozosos y no coercitivos. En esto se asemeja también al juego. La ejecución desde el placer en este sentido contradice la idea de la ejecución desde la obligación y aporta unos resultados sorprendentes y deslumbrantes a nivel creativo, sin apenas esfuerzo en los mejores casos. La idea de libertad del punto anterior queda pues muy ligada a la que ahora estudio de placer.

3.3.2. EL MOVIMIENTO

Como decía en el capítulo dedicado a juego y movimiento (*juegos de movimiento y movimiento en los juegos. repercusiones en la escena*), los universos del juego y el movimiento poseen una cierta intersección ya que el movimiento es una vía expresiva del juego muy importante. No siempre para que haya juego ha de existir movimiento, pero en muchas ocasiones sí. Existe gran cantidad de juegos de competición basados en el reto corporal (deportes populares, deportes olímpicos, desafíos motrices...) además de los de vértigo o agitación, casi siempre cinéticos (danzas, deportes de riesgo, parques de atracciones...) Además el juego cinético posee la capacidad de generar enseguida un mundo aislado de la realidad, que es aquel delimitado por la pista de atletismo, en campo de fútbol, el tablero de ajedrez o el círculo que delimitan los corros, sean para los de las “patatas”, los de las sardanas, los del ruedo de la tauromaquia, tradicional juego que enfrenta bestias contra humanos o los de las danzas descritas por los Derviches.

Existe una conexión historicista en la conexión movimiento, juego y sacralidad, ya que parte de la oración primitiva para conectar con los dioses, comunicarse con ellos y honorarlos eran las danzas. “La danza dionisiaca es la más antigua de las conocidas en Grecia y proviene de las del viejo sustrato neolítico (...) En sus orígenes la danza dionisiaca, danza sagrada, se convertirá en forma litúrgica de forma fija e inscrita en el calendario y más tarde ceremonia civil, antes de convertirse en un hecho teatral y disolverse en la danza de mero entretenimiento.” (Bourcier, 1978, p 30) Igualmente en el

mundo panhelénico, los jóvenes intentan acercarse a los dioses a través del ritual de los Juegos, concretamente a través de la gloria que otorga la “*niké*” o victoria brindada por el ganador “a Apolo en los Píticos, a Poseidón en los Ístmicos o los Nemeus y los Olímpicos dedicados a Zeus.” (Vilanou i Torrano, 2010, p 5).

Ocurre en el siglo XX que la renovación es una práctica habitual en muchos contextos sociales. Ocurre que en concreto en el movimiento también se da esta renovación. Así pues me parece que si ambas renovaciones tienen conexión con el ludismo, el siglo XX en realidad ha sido una época de **incremento de capital lúdico** para el ser humano, al ejercer una gran renovación en los discursos corporales y del movimiento a través de varias vías: **la danza, la reconsideración social de la educación física o la renovación del movimiento en el teatro.**

Antes de centrarme en Lecoq y Gaulier considero importante por tanto contemplar sus antecedentes inmediatos o coetáneos a fin de comprender cómo el juego que ellos explicitarán en sus discursos, estaba ya presente a de una u otra manera a lo largo de su siglo, y probablemente les influya en alguna medida en sus postulados teatrales a nivel lúdico.

3.3.3. LA DANZA

En general a medida que transcurre el siglo XX, avanzan con él las simbiosis. Pese a que voy a ir descifrando ahora como se va liberando el movimiento en la danza, la educación física y el teatro de forma separada, lo cierto es que las influencias mutuas existen y en ciertos casos la hibridación. Carmina Salvatierra así lo recoge en su investigación: “La búsqueda iniciada en los albores del siglo XX por los primeros pioneros ha recorrido un camino en el que la danza, el teatro y el mimo han roto sus límites mezclándose en un teatro de la palabra, del gesto y de la imagen en lo que ha sido un fructífero encuentro que ha revitalizado el espectáculo.” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 513).

En el campo de la danza, se revolucionarán todos los patrones académicos vigentes y lucha por liberarse de un encorsetado pasado y recuperar la libertad para reinventarse a sí misma. **Una danza abocada durante todo el siglo al universo lúdico de la innovación.** En este sentido sólo recordar que lúdico no implica necesariamente humor, sino los márgenes que he ido definiendo, de excitación, tensión, placer, libertad o alejamiento de la realidad y de la cotidianidad.

Aunque conviene comenzar este cambio más atrás, con François Delsarte, importante con su preocupación por el gesto animado desde el espíritu y el sentimiento (Chinchilla & Zagalaz, 2002, p 27), o Mary Wigman, más preocupada por la expresión del cuerpo del ritmo que por la repetición de la técnica corporal preestablecida, la propuesta más libre y radical llega a través de Berlín desde América de la mano de Isadora Duncan. Ella comienza por negar la práctica de la danza tal como se realizaba hasta entonces: “Recordando un curso dado por Marius Petipa al que había asistido durante su primer viaje a Rusia, Isadora escribió: ‘La finalidad de todo ese entreno parecía ser un corte completo entre los

movimientos del cuerpo y los del alma... Eso es justamente lo contrario de todas las teorías en las que yo he basado mi danza: el cuerpo debe de ser translúcido y no es sino intérprete del alma y del espíritu' (...) El principio esencial quedaba netamente afirmado: la danza, para Isadora Duncan, era el resultado de un movimiento interior. Ese retorno al primer impulso implica el rechazo de la cultura recibida como herencia" (Bourcier, 1978, p 104). Decía antes que la libertad es intrínseca al juego y que esta libertad es una solicitud exigente del arte del siglo XX, pues bien, en la danza vemos como Isadora Duncan explicita el término sin ambigüedades: "Isadora se hallará siempre al lado de los pueblos y de los hombres que quieren liberarse. Reclamará con fuerza la liberación de la mujer y dará de ello un ejemplo que será juzgado como escandaloso para la clase burguesa" (Bourcier, 1978, p 104). "La técnica le parece desprovista de interés. Hacer gestos naturales andar, correr, saltar, hacer mover sus brazos, que ella tenía por naturaleza muy hermosos, volver a encontrar el ritmo de los movimientos innatos del hombre, perdidos desde hacía años, 'escuchar las pulsaciones de la tierra', obedecer 'la ley de la gravedad, hecha de atracciones y repulsiones, atraimientos y resistencias' (Bourcier, 1978, p 103).

Es importante recordar la figura de Delsarte como influyente en Isadora Duncan a través de la discípula de éste, Geneviève Stebbins. A pesar de la deficiente lectura que de su codificación gestual se ha hecho, su interés principal, no era tanto esta codificación en sí, sino la demostración con dichas pruebas de que el movimiento orgánico procede del impulso emocional: "De ahí el corolario clave de la danza moderna: la intensidad del sentimiento ordena la intensidad del gesto. Se trata de una diferencia fundamental – al menos en principio – respecto de la danza académica, que lleva la interpretación al máximo de belleza formal mediante gestos codificados que no tienen relación directa con el estado mental del ejecutante." (Bourcier, 1978, p 101).

La tendencia a investigar con el baile los estados emocionales humanos más allá de la coreografía o el virtuosismo en la ejecución será la pauta de la modernidad y también de Martha Graham. Al igual que Isadora Duncan, tiene una formación intelectual contemporánea intensa y se interesa sobre las teorías freudianas en que el inconsciente provoca los fenómenos también. En realidad el juego recibe su más profundo impulso del inconsciente, ya que el abandono crece a la que el consciente deja de sobreponerse al ejecutante. Su movimiento aportará formas nuevas como las torsiones y tensiones expresionistas, tal vez derivado de esta introspección en la psicología humana. O su famosa díada de contracción y aflojamiento muscular "*tensión-release*". Esta conexión freudiana de Graham es una puerta de acceso a la conexión con el propio interior muy visitada en este siglo y muy coherente con la liberación del juego. Varios son sus rasgos lúdicos: la presencia en escena de un solo elemento escenográfico polisemántico, con el que el bailarín juega hasta extraer todas sus posibilidades escénicas. (El potro americano en *Frontiers*, las cuerdas como cordón umbilical en *Night Journey* o el escudo en *Cave of heart*), la fuerza de su gesto que produce a veces movimientos convulsos o violentos o con

enormes “*pliers*”, importados incluso de tradiciones y ritos ancestrales y su placer por el azar, la **improvisación** y el vértigo escénico para afrontar el intrigante camino de la innovación.

No sólo ella conecta con esta expresividad más ancestral. Ted Shawn acabará realizando su inquietud espiritual en la danza, ya que abordará en sus coreografías el tema del hombre y su relación con lo sobrenatural. “El antiguo aspirante a pastor realizaba así sus aspiraciones, intentando una síntesis de la danza y del rito del culto, y a partir de 1917, danzó la totalidad del servicio religioso en la iglesia de Riverside” (Bourcier, 1978, p 212).

Aún en América **Merce Cunningham** y explicita su placer de trabajar desde la libertad más absoluta, y permitiéndole al **azar** dirigir buena parte del espectáculo y del proceso de creación, lo que supone de nuevo emparentar con lo lúdico, concretamente con el *alea* más absoluto. Se forma de la mano de M. Graham y el compositor John Cage. Para él la danza avanza en la línea deconstructiva, usando el término de otro gran iconoclasta e innovador, el filósofo Jacques Derrida. “No hay ni tema ni intención, ni siquiera vaga, en sus coreografías: se trata de explorar los elementos que proporciona el azar y no desembocar en nada que se halle coordinado”. (Bourcier, 1978, p 117). Para Cunningham la danza es un movimiento sin objetivo concreto, muy influida por el azar por lo que no conviene su estilización. La coreografía queda bastante abierta pudiendo variar en cada pase. Supone una gran puerta hacia la libertad para todos los posteriores coreógrafos contemporáneos y es pieza muy influyente en una nueva concepción del movimiento. Este azar es utilizado por seguidores de éste como Paul Taylor o Twyla Tharp y desde luego que influirá a las reconsideraciones de la improvisación escénica. Una danza-juego, que se verá muy representada más adelante en happenings y performances.

Paul Taylor realizó diversos “experimentos” de puesta en escena, que podríamos calificar de lúdicos por su capacidad de subversión de la costumbre social. Su primer trabajo fue todo un manifiesto de intenciones: *Duet* (1957). Allí él permanecía inmóvil junto a un pianista que “no” tocaba el piano, con una “*no-partitura*” de John Cage. Esta *actuación* provocó una respuesta análoga del famoso crítico Louis Horst: dejó su sección del *Observer* en blanco. Pese a lo rompedor de esta propuesta, sus montajes posteriores fueron más tradicionales, con una clara apuesta por la musicalidad y el lirismo. Taylor criticó la musicalidad básica de algunos coreógrafos a los que llamó “*mickey mousing*”, por forzar las relaciones movimientos y sonidos, como en los dibujos animados, de forma muy obvia. Él propuso coreografías independientes de la música, con significados y formas propias. También introdujo nuevos juegos escénicos con el espectador, como la aparición de un solista que parece va a ejecutar un gran movimiento y a continuación desaparece de escena. El estilo irónico y parodiante de Taylor, a caballo entre la violencia y la hilaridad, ha hecho que se englobe su obra dentro de la denominada danza posmoderna, que introdujo lo corriente y lo cotidiano, los cuerpos ordinarios frente a los estilizados de los bailarines clásicos, con una mezcolanza de estilos e influencias, desde las orientales hasta las

folklóricas. Su mordacidad e irreverencia han aportado aire fresco y un capital lúdico al mundo de la danza.

Por otra parte, “Tharp busca composiciones hechas con secuencias muy construidas pero que pueden superponerse recíprocamente y sucederse en encadenamientos no obligados: una danza “aleatoria” que responde exactamente a la concepción de la música aleatoria en la que los fragmentos escritos pueden variar en su yuxtaposición o en su sucesión” (Bourcier, 1978, p 118).

Ya en **Europa**, se inician las corrientes renovadoras, volcadas en el **sentimiento**, con algunos nombres como Emile Jaques Dalcroze o posteriormente Rudolf von Laban que investigará en su escuela suiza de “*Arte del Movimiento*” el movimiento y los esfuerzos humanos por sí mismos, como movimiento no bailado, sino expresión del movimiento, otra nueva aproximación a la cinética y a la especulación corporal.

Maurice Béjart como Grotowski o Isadora Duncan, nos devuelve vez al origen sacro de la danza y del teatro, al ludismo en lo sacro, como ofrenda de auto-exculpación a los dioses: “Hasta 1973, las preocupaciones religiosas de Béjart, su búsqueda de una vía mística señalaron profundamente sus ballets: *Les vainqueurs* (1969); *Actus tragicus* (1970); *L’oiseau de feu* (1971); *Nijinsky clown de Dieux*(1971) [...] en 1972, inventó una mística del iluminismo [...], en 1973, descubre la mística sufi [...] la mayor parte de las religiones coinciden en afirmar que el fin verdadero de la vida humana consiste en realizar una unión personal de la criatura con su Creador; esas religiones explican la vía para ello: la separación respecto al mundo, la búsqueda en el sufrimiento y la noche del espíritu, la fusión , al fin, del hombre con su Dios, que es como una caída sin fin en el abismo de la felicidad. Es exactamente lo que enseña Béjart al citar con frecuencia los textos esenciales que exponen esas doctrinas. Esa parte de su obra es lo que tiene de más original; es ahí también donde se encuentra lo mejor de su inspiración propiamente coreográfica”(Bourcier, 1978, p 130).

Todo lo citado hasta ahora parece cercano al concepto lúdico de Huizinga en lo que respecta al perfil sacro del juego original. “El juego sagrado se desarrolla al margen de la cotidianeidad - como ya se ha dicho - es una acción fuera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio, tal como la vio Platón. Este juego sacro aporta bienestar a la comunidad, desarrollo social y visión cósmica de la vida. En este ámbito se encuentran a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje” (Huizinga, 2008, p 43). Béjart no será el único artista del XX en ser sensible a esta idea de la representación como acto de transcendencia mística, razón que lo conecta, como al resto al terreno de lo lúdico-ritualista.

Otros artistas inquietos irán sucediendo a éstos, con un afán constante por innovar, por improvisar por entretenerse dando nuevos juegos a la escena. En todos ellos se podrían observar con más o menos intensidad lo que he denominado características del ludismo: Acción extremadamente libre, desinteresada, absorbente, que crea tensión y aleja del mundo real durante su desarrollo y que produce un gran placer. Dotada de una parte de competición por auto superarse, con un vestuario a

menudo que favorece el distanciamiento con el mundo real y conecta con la representación y que bebe de la improvisación es decir del azar.

3.3.4. LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DEPORTE

En la sociedad del siglo XX emerge un interés creciente por el cuerpo en general que también influenciará al teatro. Una renovación de su uso en ámbitos tan diferentes como el arte, el deporte, la escuela, la salud o la terapia que empieza a tener discursos y prácticas muy solventes en diferentes ámbitos. Aparte de en las artes escénicas, aumentará su presencia en espacios sociales de gran alcance como la educación física, la salud y el deporte. Me interesa investigar esta parte de la corporalidad y el movimiento, ya que me parece haber detallado antes que posee un fuerte vínculo con la identidad del juego y por tanto influirá en esta nueva capitalización de lo lúdico. (Ver “*juegos de movimiento y movimiento en los juegos. repercusiones en la escena*”). La difusión de la díada **cuerpo-juego**, creo que también puede afectar al teatro, y lo acabarán heredando Gaulier y Lecoq.

A finales del siglo XIX y principios del XX, se empiezan a distinguir las diferentes escuelas de formación física: *la sueca, la inglesa, la francesa y la alemana*, con perfiles y dinámicas bastante diferentes. *La escuela sueca* iniciada por Henrich **Ling**, desarrolla la morfología de la gimnasia, siendo su hijo Hjalmar Ling, el organizador de las famosas tablas de **gimnasia sueca**, criticadas más adelante por su mecanicismo y carácter militar. Sus seguidores dotarán cada vez más sistematización en la gimnasia y la harán popular. (Viedma Martínez, 2002, pp 19-21); (Chinchilla & Zagalaz, 2002, pp 13-48). Mientras tanto *la escuela inglesa* hace un proceso similar pero con la difusión del deporte de competición. **Thomas Arnold**, introducirá el placer del juego **deportivo** principalmente a través del **rugby**, así como su connotación moral-humanista con conceptos como "*fair play*" y **deportividad** (Vilanou i Torrano, 2010). *La escuela francesa* es igualmente cultivada desde el XIX por hombres como el valenciano **Amoròs**, refugiado en el país vecino tras la invasión napoleónica y encargado de desarrollar la **gimnasia acrobática**. En una línea más pedagógica surgirá en Francia George **Hebert**, creador del **Método Natural** que propone un entrenamiento corporal al aire libre. (Chinchilla & Zagalaz, 2002, p 31). Profundamente higienista y antimencanicista, propone trabajar en la naturaleza con los elementos que ésta ofrece: árboles, piedras, ríos, aire (neumología), etc. Organiza sesiones combinando el calentamiento con trabajos sobre la respiración, aeróbicos, fuerza muscular, lanzamientos, carreras, trepa, equilibrios y ejercicios relajantes. Es decir todo un diseño didáctico del entrenamiento. Es especialmente relevante esta escuela para mi argumentación ya que fue el primer espacio de formación de Jacques Lecoq: "En aquella época yo practicaba el método natural de Georges Hébert: Echar de, empujar, trepar, andar, correr, saltar, levantar, quitar, atacar, defenderse, nadar. Estas acciones trazan en el cuerpo sensible circuitos físicos en los que se inscribiendo las emociones" (Lecoq, 2003). *La escuela alemana*, muy relevante respecto a la escena por su renovado interés en la **expresión**

por encima de la condición atlética de forma aislada. Emile-Jacques **Dalcroze**, a mitad camino entre la **danza y la educación física**, creará en 1905 de su método de **Gimnasia Rítmica**. Su método comenzará una nueva manera de trabajar con la gimnasia, teniendo en cuenta la expresión y la emoción (Chinchilla & Zagalaz, 2002, p 27). Dice "El gesto no es nada, su valor reside en el sentimiento que lo anima" (Bourcier, 1978, p 235) Es un hombre fronterizo entre la gimnasia y las artes, razón que le lleva a cuestionar el movimiento mecanizado y influenciar las artes escénicas. Por eso lo cité anteriormente en el capítulo destinado a la danza. Trabaja con Nijinsky en la Ópera de París y muy cerca de Laban. Tiene seguidores importantes como Mary Wigman o **Gerda Alexander**, creadora del método de la **Eutonía** (Buen tono) para la conciencia corporal (Alexander, 1991). Por otra parte **Rudolf de Bode** creará la **Gimnasia Expresiva**, encargada de dar forma a los sentimientos. (Chinchilla & Zagalaz, 2002, p 27). Busca un movimiento orgánico, conectado con el interior. Se esforzará en cuestionar la mecanización de la escuela sueca. (Geiger, 2008) (Schinca, 2010, p 5).

No están todos pero sí los necesarios para dibujar ese mapa de renovación física del que hablaba al principio. Suponen todos ellos maneras muy diferentes de aproximarse al cuerpo, pero tienen algo muy importante en común y es que nos hablan del **interés renovado** que el **cuerpo** y el **juego** despertarán a lo largo del siglo XX, y en concreto alguno de ellos manifiesta un contacto directo con la escena.

3.3.5. EL TEATRO

Curiosamente el movimiento y la sensibilidad corporal son reclamados por todos los creadores-pedagogos del siglo XX. Digo **creadores**, porque efectivamente sumado a su interés por la renovación escénica, y por la recuperación del cuerpo trabajado y sensibilizado del actor, y **pedagogos** ya que todos ellos tienen la necesidad de formar ese "actor renovado" y de expandir su apuesta estética a través de la pedagogía. Pero de ello haré luego un pequeño capítulo. Lo que me interesa ahora es documentar los hallazgos realizados en torno a la corporalidad que ellos aportan, ya que considero, que este aumento del uso corporal redundará en un incremento del capital lúdico escénico a lo largo del siglo XX, y repercute en la fisicalidad de mis objetos de estudio: Lecoq, Gaulier y Complicité. Lo que acontecerá a lo largo del siglo debe incidir en sus intereses, y lo que proponen es una renovación profunda originada por el malestar respecto al teatro que estaba menguando su calidad. A este nivel Carmina Salvatirra hace un aportación importante en una de las conclusiones de su Tesis Doctoral: "(...) a finales del siglo XIX y principios del XX, Constantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, Edward Gordon Craig, Adolphe Appia y Jacques Copeau buscan, cada uno motivado por sus propias opciones estéticas, una salida a la situación de estancamiento del teatro que vivían, instalado en la artificialidad, el mercantilismo y el vedetismo (...) (Salvatierra Capdevila, 2006, p 502).

A la inquietud de éstos que cita Salvatierra, se unirá la de otros creadores que también revisaré en este apartado, y la de todos ellos, se une al mismo tiempo a la de los grandes renovadores del cuerpo en el deporte, artes plásticas o en la danza. Será ese **malestar con el estado de la escena de principios del XX, lo que les haga proponer un “retorno a las fuentes, a los orígenes y a la tradición donde pensaban reencontrar el espíritu y el soplo vital del teatro, encarnados por la tragedia griega, las fábulas atelanas, los autos sacramentales, la *commedia dell’arte*, el drama isabelino, el *clown*, el *music-hall* y el circo, y todas las formas populares que integraban el gesto, la música, el canto, la danza y la palabra.”** (Salvatierra Capdevila, 2006, p 503).

Comenzando por Rusia escuchamos decir al conocido pedagogo y creador **Stanislavski** en voz de su "*alter ego*": "Tortsov anuncio que al día siguiente empezaremos a hacer ejercicios destinados a desarrollar la voz y el Dominio del cuerpo: lecciones de canto, dicción, gimnasia, ritmo, Movimientos plásticos, baile, esgrima, acrobacia. Estas clases se impartirían diariamente, pues el desarrollo muscular del cuerpo humano requiere, ejercicio sistemático y perseverante, practicada durante mucho tiempo" (Stanislavski, 2010, p 49). Formulará conceptos muy nuevos de gran utilidad a partir de este momento como la idea de *subtexto* y la popular aportación sobre las *acciones físicas*, que le acerca también en cierto modo al uso del *cuerpo y del movimiento*, así como la reivindicación de la improvisación, especialmente en los últimos años colocan su propuesta entre las que potencian el terreno lúdico. (Scholte, 2010, p 1).

“Stanislavski reconoce la importancia de un buen condicionamiento físico basado en la gimnasia sueca y la gimnasia rítmica de Jaques Dalcroze (para conseguir ‘cuerpos fuertes, bien proporcionados, de excelente conformación, pero sin excesos antinaturales; se trata de corregir el cuerpo no de deformarlo’, la danza (que ‘no solo confiere una actitud más erecta al cuerpo, sino que libera los movimientos, los da más amplitud, una determinación y una finalidad, lo que es muy importante, ya que los gestos cortos, cohibidos, no son apropiados para la escena’) y la acrobacia (que ‘ayuda a desarrollar la cualidad de la decisión’), así como la técnica vocal. Pero todo esto no basta. El papel de estas ejercitaciones ‘es auxiliar, preparan para otros ejercicios más importantes’ (Satanislavski, 1937. *El trabajo del actor sobre...encarnación*. Capítulos “*Desarrollo de la expresión corporal*” y “*La voz y el lenguaje*”. Citado en *La teoría dramática* de Jaume Melendres. (Melendres, 2006, p 605).

Puede que este interés renovado por el cuerpo fuera implementado por Stanislavski tras las duras críticas que recibía de su “disidente” **Meyerhold**, que años antes había escrito sobre el Teatro de Arte de Moscú, llevado por una identidad teatral mucho más corporal que el anterior: "El teatro naturalista ve en la cara el principal medio de expresión del actor y abandona el resto. Ignora los encantos físicos de la plástica y no obliga a los actores a realizar un entrenamiento físico. Cuando crea su escuela, olvida que la cultura física deber ser la principal materia de enseñanza" (Meyerhold, 2008, p 35). Meyerhold propondrá un ambicioso sistema formativo físico basado en la mecánica del cuerpo y en

una elevada preparación física de los actores. Han de ser virtuosos de la mecánica de su cuerpo. Por eso bautiza a su entrenamiento con el nombre de Biomecánica. Un sistema de ejercicios que llevarán al actor de su cuerpo externo a la expresión de sus emociones internas. Del cuerpo a la emoción. (Oliva & Monreal, 2008, p 341) Realmente este es uno de los autores que más importancia dará al movimiento. Sus estudios parten del movimiento de negación, de cómo antes de dar, se toma, cómo antes de ir hacia adelante el movimiento ejerce una carrera atrás, antes de saltar se pliega. Todo un estudio sobre contrarios diagonalmente opuestos que hace concordar con la teoría del grotesco. Análisis que le llevaran hacia la ley de la negación o de la acción contraria, hacia la admiración de movimiento de la danza, de Chaplin, del teatro oriental (aunque no lo había visto) y hacia la comedia de arte. Su condensación particular de esta estética del movimiento actoral acabará depositándose en la biomecánica, aproximadamente una docena de movimientos, que a efectos reales son auténticamente juegos en el sentido más propio de la palabra, en que se ejecuta la ley de la negación. En ellos “a la luz de la antropología teatral, reencontramos en la base del nivel pre-expresivo del actor” (Barba & Savarese, 1990, p 169).

Existe otra aportación de este artista ruso sumamente importante para mi trabajo, pues propone una nueva puesta en escena que investigue la propia convención. “El abandono del Teatro del Arte, en 1902, y su viaje a Italia marcan, según su propia expresión, su ‘etapa de maduración’. En 1905, Stanislavski le da la posibilidad de dirigir el propio Teatro del Arte, y allí iniciará Meyerhold su idea de la ‘convención consciente’, principio del teatro antinaturalista. Su idea (...) viene del simbolismo y propone desde el principio el ‘punto de ironía de una situación’. (Oliva & Monreal, 2008, p 340) . La idea de convención como detallé en el capítulo dedicado a semiología supone todo un juego de transmisiones referenciales, en que el emisor (artista) y su receptor (público) son capaces de comunicar un contenido, por un sofisticado sistema de metáforas, alegorías o símbolos. El contenido lúdico de este fenómeno está detallado en el capítulo dedicado a la semiología y se encuentra también fundamentado en los escritos de Huizinga dedicados al valor lúdico de la poesía y del arte. (Ver “*en la semiología teatral*”).

En esta revisión de interesados por el cuerpo en escena no quiero olvidar a un tercer ruso, más nómada que los otros dos, **Michael Chejov**, cuya visión desarrolla el llamado por él "gesto psicológico". M. Paz Brozas especifica en su investigación cómo él “A partir del desarrollo del gesto psicológico pretende establecer las conexiones entre la vida interna del actor y sus posibilidades de expresión corporal. Al tipo de formación basado en ejercicios de tipo gimnástico o acrobático pretende añadir una nueva forma de atención que no sea meramente física: (Él mismo explica en su libro *Sobre la técnica de la actuación*): “La gimnasia, la esgrima, los ejercicios acrobáticos, calisténicos y de lucha, son indudablemente buenos y útiles de por sí, pero el cuerpo de un actor debe someterse a un género especial de desarrollo de acuerdo con las exigencias particulares de su profesión” (Brozas Polo, 2003, p

76) Según esta investigadora de la expresividad del cuerpo en el teatro del siglo XX, “ (...)el método de la ‘acciones físicas’ propuesto por Stanislavski fue desarrollado de forma peculiar por su discípulo Michael Chejov, aspecto que difundió en Inglaterra y EE.UU.” (Brozas Polo, 2003, p 76).

En el capítulo que Chejov dedica al cuerpo del actor afirma: “No hay ejercicios puramente físicos en nuestro método. Sería inútil, dado que nuestro objetivo principal es penetrar en todas las partes del cuerpo con unas buenas vibraciones psicológicas. Este proceso hace que el cuerpo físico sea cada vez más sensible en su capacidad para recibir nuestros impulsos interiores y transmitirlos al público con expresividad desde el escenario. Nuestros ejercicios corporales, por lo tanto son a la vez psicológicos; el actor que desee obtener unos resultados apropiados a partir de los ejercicios propuestos debe recordar esto al trabajar con ellos” (Chejov, 2008, p 121).

Esta declaración tiene una profunda conexión con la ideología del juego profundo de **Gaulier**, que reivindica un cierto abandono para recibir los impulsos más internos e inconscientes que recibe el actor si improvisa bien conectado.

Por su parte **Appia** hablará desde la "Bauhaus", de la "importancia de la expresión corporal del actor y de la su relación con el espacio", intentando incluirlo y que destaque en su nueva propuesta espacial. “Busca que el movimiento del actor destaque y tome relevancia su corporalidad escénica.” (Oliva & Monreal, 2008, p 313) y Gordon Craig combinará las clases de técnica de la danza y la pantomima, con la observación directa de la Expresión corporal en la vida cotidiana. No sabemos si derivado de su relación artística y sentimental con Isadora Duncan, pero el caso es que su interés por el gesto actoral y el respeto que se otorgaba a sus opiniones le convertirán en un punto de inflexión en la corporalidad del teatro. En sus ensayos muestra mucho más interés por los movimientos rituales, el movimiento en el teatro griego (de nuevo el cuerpo nos devuelve al rito, a lo lúdico del fenómeno sacro, a través del movimiento) o por la gestualidad del Nôh japonés, que por la literatura dramática y el realismo. (Oliva & Monreal, 2008, p 314). Su compromiso con el cuerpo es claro: “Construiremos y equiparemos una escuela, dotándola de todo lo necesario... Además compraremos aparatos para el estudio del movimiento; algunos serán inventados propiamente para este uso.” (Brozas Polo, 2003, p 48). Gordon Craig rechaza el naturalismo y en ese sentido propone también un movimiento artificial: “Evita el llamado ‘naturalismo’, tanto en los movimientos como en la escena y el vestuario. El naturalismo ha tomado pie en la escena porque la artificiosidad se había vuelto pedante e insípida; pero no olvides que también existe la artificiosidad *noble*” (Gordon Craig, 1987, p 90).

En Polonia **Jerzy Grotowski** abogará por un teatro pobre y esencial, lo que le hace incluir al propio cuerpo físico como materia esencial con la que jugar en escena. Considera que es igual de importante la voz que el gesto en el teatro y que lo mejor lo lleva dentro de sí cada actor. “En un artículo titulado ‘*Los ejercicios*’, Grotowski critica el uso de la danza y otras disciplinas corporales como la gimnasia y la pantomima; estas en tanto que partes del proceso formativo del actor pueden suponer un

perjuicio para la expresividad del actor si se practican de forma parcializada con el objetivo de potenciar distintos sectores y habilidades del cuerpo... En oposición a este empleo multidisciplinario sobre el cuerpo, Grotowski propone la liberación de la expresión corporal a partir de su concepción unitaria y orgánica del hombre, con un abordaje técnico basado en el concepto de impulso –herencia del expresionismo- y ligado al proceso creativo” (Brozas Polo, 2003, p 82).

Existen muchos escritos de Grotowski sobre el problema de la codificación técnica. Todo su método, muy tecnificador en un principio, va a permitir la aparición de interpretaciones corporales extremas en sus puestas en escena, tan externas como musculares. Progresivamente superará este interés entregándose a la vía negativa, en la que la técnica ha de servir no para dar, sino para obtener, no para imprimir, sino para exponer, no para añadir, sino para facilitar el proceso liberador expresivo y la reacción física auténtica. Me interesa notablemente porque en él vemos cómo si en la primera mitad del XX es necesario rescatar el cuerpo por cualquier medio, en esta segunda mitad los creadores teatrales siguen deseando el cuerpo, pero ya no cualquier cuerpo. Piden formación corporal, pero no cualquiera. Escribiré aquí 2 referencias que aclaran este pensamiento. La primera, más ilustrada, la segunda, mucho más cruda, pero ambas igual de claras: “Lo que hay que hacer es liberar el cuerpo y no amaestrarle distintos sectores. Dar al cuerpo una posibilidad de vida” (Grotowski, 2009, p 31).

Este concepto de la vía negativa, tiene significación importante para la escena a partir de este momento, y se constituye como concepto, utilizado por creadores importantes, incluso de estéticas distantes como **Dario Fo**, que lo reclaman con una impecable argumentación como necesidad dramática. Cuando **Lecoq** trabaja con él en su migración italiana, indica Fo, intenta regular al tiempo que la compañía popular con la que trabajan, la gestualidad de Fo, sobre lo que él ahora reflexiona: “Cuando él (Lecoq) entendió que mi desorden era mi fuerza, y que la falta de una disciplina determinada y absoluta, era la fuerza de mi desequilibrio, entonces apostó por liberar aun más definitivamente esta *negatividad*, que se volvía positiva. El desorden en el orden.” (Roy & Carasso, 2006, min. 42).

Grotowski profundiza notablemente en este asunto de la codificación de la técnica, o un sistema más libre para el juego dramático: “La diferencia entre el ‘actor cortesano’ y el ‘actor santificado’, es la misma que existe entre la habilidad de una cortesana y la actitud de dar y recibir que surge del verdadero amor: en otras palabras, el autosacrificio. En el segundo caso, el elemento esencial es ser capaz de eliminar cualquier elemento de disturbio, de tal manera que se pueda trascender cualquier límite concebible. En el primer caso se trata de una cuestión de resistencia del cuerpo; en el otro se plantea más bien su no existencia. La técnica del ‘actor santificado’ es una *técnica inductiva* (es decir una técnica de eliminación) mientras que la técnica del ‘actor cortesano’ es una *técnica deductiva* (es decir, una acumulación de habilidades) (Grotowski, 2009, p 10).

Lecoq o Decroux, implementarían desde París más recientemente, las técnicas de formación corporal. Con dos líneas muy diferentes, el primero se encarga de determinar un entrenamiento corporal muy baja codificación y el segundo hace una escritura técnica muy analítica del cuerpo, especializándose en el entrenamiento gestual del mimo contemporáneo.

Así, a lo largo de este siglo XX, el juego corporal se ha ido diversificando desde las propuestas más tecnificadas aportadas por la esgrima, la acrobacia, la danza o el mimo, otros menos tecnificadas, como podría ser el trabajo de expresión corporal para actores y actrices, la técnica **Alexander**, las técnicas "dulces de movimiento" o la eutonía, según países y escuelas.

Este debate sobre los niveles de tecnificación y codificación, y cómo afecta esto al juego actoral orgánico, ha sido abordado por casi todos los directores teatrales de la segunda mitad del siglo XX. Es como si durante la primera mitad del XX se hubiera reivindicado el "*Training*" del cuerpo que se resolvió con las tecnificación conocidas hasta el momento, mientras que en la segunda mitad de siglo se hubiera investigado más a fondo en el hecho diferencial del cuerpo del actor, sobreponiendo en el teatro un cuerpo más lúdico, más jugueteón, más místico, más espontáneo, a otro más tecnificado o codificado. Grotowski, por ejemplo, con un método altamente tecnificador en un principio, hizo aparecer interpretaciones corporales extremas y muy musculares en sus puestas en escena. Progresivamente superará este interés entregando a la vía negativa, en la que la técnica debe servir no para "poner" sino para facilitar el proceso liberador expresivo y la reacción física auténtica.

No reniega del cuerpo, sino de su tecnificación. Leyéndole parece que en su óptica teatral, reclamara un movimiento actoral muy libre, intuitivo e improvisado a fin de garantizar el juego. Dice: "Lo que hay que hacer es liberar el cuerpo y no amaestrarle distintos sectores. Dar al cuerpo una posibilidad de vida" (Grotowski, 2009, p 31), o, "La diferencia entre el '*actor cortesano*' y el '*actor santificado*', es la misma que existe entre la habilidad de una cortesana y la actitud de dar y recibir que surge del verdadero amor. En Otras palabras, el autosacrificio. En el Segundo caso, el elemento esencial es ser capaz de eliminar cualquier elemento de disturbio, de tal forma que se pueda trascender cualquier límite concebible. En el primer caso se trata de una cuestión de resistencia del cuerpo, en el otro se plantea más bien su no existencia. La técnica del '*actor santificado*' es una *técnica inductiva* (es decir una técnica de eliminación) mientras que la técnica del '*actor cortesano*' es una *técnica deductiva* (es decir, una acumulación de habilidades) (Grotowski, 2009, p 10).

Eugenio **Barba**, es también un hombre muy interesado por la formación corporal de sus actores al cual le ocurre algo similar. Explica que si bien al principio su entrenamiento físico se basa en sesiones conjuntas de pantomima, ballet, deporte o el yoga, más adelante entenderá que no le sirve ya este principio. "También nosotros al principio de nuestra actividad creíamos en el '*mito de la técnica*' (...) Pero a menudo sentía esta composición como algo impuesto, algo externo, pero que carecía de una fuerza trepanadora." (Barba & Savarese, 1990, p 324). Siendo sin embargo como somos todos diferentes

el entrenamiento también lo ha de ser y ha de ser personalizado. “Una etapa definitiva de nuestra experiencia fue cuando dije a cada uno de los actores: sigan su propio camino, no hay ningún método, cada actor debe crear el suyo propio.” (Barba & Savarese, 1990, p 326). Al final Barba determina que cada actor ha de crearse su propio entrenamiento corporal, lo que no hace nunca es, llevado por el relativismo, prescindir de él, ya que aún encuentra ventajas en ese proceso: “Por más que sabían que no es el entrenamiento lo que da seguridad (...) con toda nuestra energía e investigación, (sirve para) hacer explotar los marcos de este teatro.” (Barba & Savarese, 1990, p 326). Existen en el entrenamiento cadenas de ejercicios que se repiten de todas maneras y en las cuales el actor ha de aprender a dominar la forma y los diversos estados de energía para ejecutarla. Una interesante reflexión que hace que el final de siglo, aproveche muchas aportaciones del ‘entrenamiento’ sin entregarse en sus brazos a ojos ciegos, como si de la solución actoral se tratara. Una relativización de la técnica hace revisar el tiempo de entrenamiento, y recuperar en cierto modo la idea lúdica de la investigación y de la innovación para la escena.

Pero tal vez sea **Antonin Artaud** quien proponga desde Francia, un teatro más visceral y menos racional. “*El teatro de la crueldad*”, como él lo llamará, aboga por una puesta en escena chocante, salvaje y aderezada con los elementos primitivos del movimiento, evitando las imposiciones culturales de nuestra sociedad. Propone, influenciado por la danza balinesa, una fuerte relación del actor con su cuerpo. Esta danza además de estética poseía elementos espirituales muy atractivos. Las ganas de trascender con sus cuerpos la realidad, de los bailarines balineses, sedujeron e influyó notablemente a Artaud. Propone una comunicación teatral alejada del habla, o reducida a ruidos y cercana en cambio, a las transmisiones sensoriales del cuerpo. “En vez de insistir en textos que se consideran definitivos y sagrados importa ante todo romper la sujeción del teatro al texto, y recobrar la noción de una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento” (Artaud, 1990, p 101). “No se trata de suprimir la palabra hablada, sino de dar aproximadamente a las palabras la importancia que tienen en los sueños” (Artaud, 1990, p 106). Su propuesta fracasará, aunque el palpitar de su espíritu no muere y es recuperado 20 años más tarde por los renovadores más comprometidos, como por ejemplo: **Living Theatre**, **Open Theatre** o Grotowski. Encontramos en Artaud varios aspectos lúdicos como la vuelta a la celebración sacralizada, el baile y la agitación como elemento de conexión con el trance (*ilinx*), el exceso (*potlach*). (Ver “*Resultados en la teoría del juego. Huizinga*”).

Por lo que respecta a la sugerencia de conectar la idea teatral de Artaud con la categoría *ilinx* de Caillois me parece oportuno repetir cómo éste la acota: “Tienen por base la persecución del vértigo, y consisten en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Se trata de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad (...) los derviches girantes (...) los voladores

Huastecas o Totonagues en Méjico (...) el niño dando vueltas sobre sí mismo (...) Pero existe también un vértigo de orden moral, un arrebato que se apodera de repente del individuo y que se aparea fácilmente con el gusto normalmente reprimido del desorden y la destrucción, o con las formas rudas y brutales de la afirmación de la personalidad” (Caillois, 1994, pp 41-45) Artaud se halla muy próximo a la idea trascendente y mística del teatro. Propone una conexión con lo sagrado en varias ocasiones, y a conseguir esa conexión de tipo superior, es a lo que destina su propuesta de teatro de la crueldad. “Todo lo auténtico es sagrado” (Artaud, 1990, p 161) Leyendo estas citas parece que la conexión entre el movimiento, la teoría del juego y la propuesta dramática de Artaud no se halle muy distante.

Siguiendo en Francia, **Jacques Copeau**, pide la introducción en los estudios de la “gimnasia rítmica, la esgrima, la danza y la acrobacia dentro de un programa equilibrado gracias a la alternancia de la palabra y el silencio, del movimiento y la quietud hacia la valoración de la persona del actor; concibe la expresión corporal del actor como manifestación de su interioridad a través de su sensibilidad.” (Brozas Polo, 2003, p 51) Estos ejercicios habrán de posibilitar el desarrollo de una expresión corporal del actor en tanto que traducción de la actitud interior, aunque prevendrá de un exceso de atención tecnificadora: “El actor demasiado desarrollado físicamente es un *cabotin* del músculo, un virtuoso de la academia, execrable al escenario como cualquier otro virtuoso, tan desplazado como el bailarín académico de ópera o el ritmicista Dalcroze, o el cantante en un intermedio de comedia.” (Copeau, 1920. Citado en Melendres); (Melendres, 2006, p 600). Según las mismas investigaciones de Jaume Melendres, Copeau “forma parte de una cadena de directores directamente influidos por los movimientos vanguardistas que saquean las viejas rutinas y descubren la dimensión física del cuerpo del actor, durante años casi olvidada en beneficio de la oralidad.” (Melendres, 2006, p 600), aunque como advierte siguiendo las propias palabras del pedagogo francés “no se trata de formar atletas por medio de los métodos adecuados, ni de desarrollar una actitud o una afectación corporal determinada, de crear hábitos estéticos para substituir hábitos no estéticos” (Copeau, 1920. Citado en Melendres); (Melendres, 2006, p 600). Aunque Carmina Salvatierra afirma que “El hecho de que el actor pasara a ocupar el centro de atención en esta renovación llevó a considerar el teatro como un acontecimiento físico, tal como lo supo ver Copeau al plantear el problema corporal (...)”; “La mayor aportación que Jacques Copeau realizaría en el marco de la experimentación que fue la Escuela de Vieux Colombier será (...) la máscara y la improvisación” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 502).

En "*L'Atelier*" de Montmartre **Charles Dullin** buscará una formación corporal a partir del desarrollo de la espontaneidad y de la creatividad corporal y a partir también de la improvisación. Las técnicas corporales más tradicionales se introducen de forma específicamente teatral y combinada con el trabajo expresivo. Adquiere una excelente reputación a causa de la calidad de sus clases basadas en la improvisación, el mimo y el estudio de los clásicos. Tuvo importantes alumnos como por ejemplo: Marcel Marceau, Jean Villar, Jean-Louis Barrault o justamente Philippe Gaulier, escuela de la cual le

llega el chorro de juego e improvisación teatral en primer lugar. Esta conexión me hace insistir en la necesidad de contrastar lo que ocurre en el siglo XX, con nuestros autores. Es uno de los refundadores de la improvisación como método actoral. Cuando 1915, en las trincheras de la 1ª guerra mundial, es invitado a realizar un espectáculo de entretenimiento para la tropa, propone a su compañía improvisar sobre un *canovaccio* de comedia. Explica Melendres que “A partir de esta experiencia, Dullin se siente obligado a ‘reconsiderar las leyes de la comedia del arte, a investigar los métodos del entrenamiento actoral’. No se trataba, claro, de ‘volver a la improvisación propiamente dicha [...] a una forma de arte dramático ya muerta y que la comedia escrita había eclipsado’. La improvisación ahora - para Dullin -, ya no será una manera de trabajar de cara al público, sino una práctica que ‘obliga al actor a descubrir sus propios medios de expresión’, en lugar de empujarlo a una imitación de su profesor o de sus antecesores, que le haría caer en ‘la artificiosidad y la convencionalidad’ El objetivo de la improvisación es acostumar al actor a ‘sentir antes de intentar expresar, mirar y ver antes de describir lo que se ha visto, escuchar y sentir antes de responder al interlocutor” (Brozas Polo, 2003, p 620).

La idea del gesto corporal, admita muchos acercamientos. Por ejemplo, para Peter Brook no será el gran gesto, o los desplazamientos coreografiados materia de su interés pero sí que puede investigar con detalle un gesto facial y realizar ejercicios mínimos a fin de perfeccionar la expresión de dichos gestos y transmitir los sentimientos adecuados. Defensor de los valores de la improvisación, que como ya he dicho queda acotada en el universo de lo lúdico. Afirma la improvisación como método: “El objetivo de la improvisación y de los ejercicios de adiestramiento de los actores durante los ensayos siempre es el mismo: alejarse del teatro mortal. No se trata de regarse con una euforia desenfrenada, tal como sospechan los extraños, visto que la finalidad es llevar al actor hasta sus propias barreras, a los puntos donde tiene lugar una mentira en lugar de la verdad que se acaba de encontrar”. Cita de *El espacio vacío*, de **Peter Brook**, 1968, tomada de *La teoría dramática* de Jaume Melendres. (Melendres, 2006, p 621).

Yo diría que Peter Brook tiene una visión del cuerpo muy profunda, muy poco mecanicista y en cierto modo, muy próxima a la opinión de Michael Chejov, y en cierto modo Stanislavski, que también proponen un cuerpo orgánico vehiculado y conectado orgánicamente a la psicología del actor y a su sistema emotivo. Jaume Melendres opina sobre ello que: “A pesar de las diferencias que les separan, de Copeau a Grotowski, de Delsarte a Barba, todos los directores-entrenadores comparten la misma idea que formuló Rudolf von Laban: el problema del teatro es aprender a ‘utilizar el pensamiento en términos de movimiento’ (Citado de *El dominio del movimiento*, Laban, 1957). O tal vez, en último término, de la ausencia de movimiento” (Melendres, 2006, p 608). Insisto en esta idea ya que según mi propia experiencia Philippe Gaulier es un creador muy vinculado al texto y al “*acting*” orgánico del actor, pero nunca desconectado de su motor o impulso interno. Ciertamente que él lo busca a través del juego,

pero no le vale un juego superficial al que califica de enseguida con el término despectivo de “Made in Walt Disney”, sino un cuerpo bien motorizado interiormente, en realidad desde lo psicológico.

Siguiendo con el juego de la especulación y la renovación se puede ver cómo las propuestas se pueden radicalizar enormemente. El Living Theatre, pese a ser un grupo seducido por los textos en un principio, no tardará en entregarse al lenguaje corporal, por encontrar que era el mejor medio para expresar sus inquietudes escénicas. Aunque utilizan de entrada trabajarán bastante con los textos de Lorca, Jarry, Cocteau, Racine, Pirandello, Brecht y sobre todo Paul Goodman, los irán abandonando a medida que la compañía se adentra por los territorios más cercanos a la reglamentación del *happening*. A partir de *Paradise now*, las escenificaciones abandonan el texto, usando como recurso dramático, los cuerpos, los ejercicios de improvisación, o las aportaciones de la pintura, como las *action-painting*, el *happening*, el *collage* o el *ensamblaje*. Dejando de lado su trascendencia política y sus proximidades ideológicas, no se puede evitar citar su atracción por el budismo y el yoga, en lo que se refiere a la aportación física.

Viven su momento mejor entre los años 60 y 70 y son sin duda unos creadores atraídos por la fuerza de la narratividad corporal. El cuerpo es entrenado, sobre todo con técnicas orientales como el yoga y se busca su expresividad más primitiva y a la vez espiritual. La mirada hacia él es insistente incluso en los temas de los espectáculos. En “*Paradise Now*” (1968) se entrega a los asistentes un diagrama con los chacras del cuerpo humano a fin que pudieran seguir la representación. Su teatro cinético prescindirá de todo ornamento y se fundamentará en la improvisación, con intensa participación corporal, en muchas ocasiones desnudo.

Parece pues **relevante la corporalidad y el movimiento en el teatro del siglo XX, tanto cuantitativa como cualitativamente. Si existe también relación entre la cinética y el juego como veíamos antes, no estaría demás considerar la posibilidad de que la renovación del movimiento corporal en la escena suponga en cierto modo un aumento de la presencia lúdica en escena** y del uso del juego en los nuevos procesos de formación actoral y de creación del espectáculo, considerando siempre dicho juego en ese sentido amplio de la palabra, el que le otorgan los teóricos del juego y no reducido al ámbito del juego infantil y del juguete únicamente. Existe un incremento del movimiento extracotidiano en los entrenamientos y usos del siglo XX. Ese abandono de la realidad para hacer inmersión en el movimiento nuevo, diseñado, o improvisado, pero profundamente distante del movimiento natural, se convierte en un interés capital para todos estos directores – pedagogos que soñaban con actualizar la escena. Es resultado, no sólo fue dicha renovación sino cierto un aumento del capital lúdico de la misma y dejarla preparada para seguir ampliando en el futuro.

3.3.6. LA PEDAGOGIA TEATRAL COMO VEHÍCULO DE EXPANSIÓN Y LABORATORIO

Antes de seguir adelante me gustaría hacer una alusión al tema de las escuelas ya que es coincidente en todos estos creadores la necesidad de abrir un centro donde hacer evolucionar la formación en las novedades teatrales. Se dan cuenta que ninguna de sus inquietudes, sus apuestas por el cambio, por la implicación del juego actoral o del movimiento, ninguna se puede desarrollar con los actores “antiguos”. Consideran indispensable, renovar la plantilla, por una parte y formarles en estos nuevos intereses. Las escuelas se hacen indispensables y además de esta función formadora, desarrollan una segunda función de laboratorio, de lugar de experimentación, lo cual como ya indicaba antes es en sí mismo universo lúdico. En tercer lugar garantizan la difusión de los hallazgos o de los principios estéticos. “La escuela se crea siempre para una renovación social del teatro, para dar concreción al teatro del futuro.” (Barba & Savarese, 1990, p 38).

Un trabajo ejercido por Stanislavski, en su escuela fundada en 1912 “Estudios del Arte de Moscú”, donde realiza un profundo trabajo de sistematización de la formación. Propone que además de mejorar las direcciones y dramaturgias, también se ha de mejorar la técnica interpretativa de los actores, objetivo que sólo se puede alcanzar a través de la formación. Igualmente Meyerhold “alumno de Stanislavski, desarrolló un método de enseñanza menos sistemático y elaborado que el de su maestro, basado sobre todo, en la improvisación de los propios alumnos y en la experimentación con los materiales. Abrió un “*estudio – escuela*” en 1913, donde desarrolló ideas e introdujo una gran amplitud de técnicas corporales. El reconocimiento pedagógico de la obra Meyerhold se centra en sus experiencias e investigaciones sobre la gestualidad, fundamentalmente, sobre la construcción corporal de la escena basada en la preparación física del actor” (Brozas Polo, 2003, p 47). Michael Chejov emigrará por muchos lugares pero al final, junto con Beatrice Straight y Deirdre Hurt consiguen en Dartington Hall, en Devon, el sueño de Chejov, creando el Teatro Estudio Chejov. Adolphe Appia investiga en la Bauhaus. (Brozas Polo, 2003, p 50). Gordon Craig también pertenece a ese grupo de renovadores del XX, que no conciben un teatro nuevo sin unos actores nuevos, que hayan sido previamente formados para ejercer el oficio teatral con profundidad artística. En el centro que funda en Florencia en 1913 (el mismo año que abrió Meyerhold su estudio), la “Escuela del Arte del Teatro”, propone que se combine en la educación de los actores clases de danza y pantomima con la observación directa de la vida cotidiana. Grotowski está situado entre la creación y la pedagogía por dos razones. En primer lugar ya que su concepto de “teatro laboratorio”. Barba director y estudioso del teatro y especialmente de la antropología teatral. También materializa como los anteriores su interés pedagógico al fundar la ISTA (*International School of Theatre Anthropology*). (Barba & Zarrilli, 1988). Adrià Gual en Cataluña supone la mayor renovación del teatro en el estado español. En Madrid Gregorio Martínez Sierra y su Teatro Eslava (1917 – 1926). Esta innovación tuvo continuidad con el

paso de Margarita Xirgu por el Teatro Español de Madrid. Similar aportación la de Cipriano Rivas Cherif, discípulo de Gordon Craig, intelectual y colaborador de Margarita Xirgu. Fue impulsor del Teatro Escuela Arte (TEA), otra aportación que parte de la renovación formativa para llegar a la renovación estética. (Oliva & Monreal, 2008, p 320). Jacques Copeau funda la escuela *Vieux Colombier* donde solicitará la introducción en la formación “equilibrada de la palabra y el silencio” (Brozas Polo, 2003, p 51); Charles Dullin, *L’Atelier* (El Taller). Ubicada en la plaza Dancourt de Montmartre desde 1921 y donde se desarrollaron muchas de las ideas que había aportado Copeau a través de Dullin, se encontraron personalidades clave para el desarrollo de la gestualidad teatral como Etienne Decroux, Jean-Louis Barrault y Antonin Artaud” (Brozas Polo, 2003, p 51). Es interesante recordar que esta escuela será también el centro formativo de Gaulier. Étienne Decroux. Formado en la escuela de Vieux-Colombier con Jacques Copeau, dedicará una buena parte de su carrera a la pedagogía, impartiendo y sistematizando una renovada propuesta gestual, a la que él denominará, « mimo corporal dramático » Más tarde esa herencia llegará a Lecoq a través de Jean Dasté y montará su escuela internacional.

Una renovación llevada a cabo por directores-pedagogos que además comparten una mayor aproximación al movimiento y al entrenamiento corporal. Una expansión desde el compromiso social y creativo al mismo tiempo, por la recuperación del teatro. “Escuelas, *ateliers*, laboratorios, centros e instituciones similares, han sido los lugares en los que se ha expresado con mayor determinación la creatividad teatral.” (Barba & Savarese, 1990, p 38).

3.3.7. LA IMPROVISACIÓN EN EL PROCESO DE CREACIÓN TEATRAL

La improvisación tiene tres realidades muy relevantes en el siglo XX: su aparición **en el entrenamiento, su uso en el proceso de creación y en tercer lugar su uso directo en el espectáculo**. Es uno de los grandes re-descubrimientos, o re-apropiaciones del siglo XX. No es una novedad, ya que se usaba históricamente en más de un periodo, desde la danza espontánea antigua, hasta los juglares, pasando por los actores de comedia del arte, pero había sido abandonada progresivamente. El grado de ludismo que aporta la identifica fácilmente con el juego y la entrega al ludismo actoral. Hablaré en este capítulo de las dos primeras y en el siguiente de la tercera.

En otro orden de cosas, la renovación teatral efectúa una gran aportación: La improvisación como método de trabajo y entrenamiento. Algo tan común para nosotros hoy en día tanto en los procesos de producción como pedagógicos, parecía haber desaparecido con la Comedia del Arte.

Es interesante observar el carácter lúdico de ésta al contrastarla con la teoría del juego. La improvisación propone un juego de simulación, un “como si fuera” (*mimicry*), de trayectoria y resultados desconocidos (*alea*), que supone todo un desafío escénico a uno mismo o a uno frente a los compañeros (*agon*), en muchas ocasiones por medio de la agitación corporal y mental del ejecutante

(*ilinx*). Esta hibridación de las categorías de Caillois, parece delimitarla dentro del ámbito del juego, por cumplir con el descriptor de cada tipo de ellos. Observando las características complementarias que recoge Huizinga, vemos que en principio es un acto libre y voluntario, que produce placer en el actor, aun haciéndole pasar por la agonía del reto, que se desarrolla en un espacio y tiempos diferentes a los reales, que se ejecuta muy seriamente, aun sabiendo de su fingimiento, absorbente y reglamentado y que genera tensión por ser desconocido el desarrollo y el final. Parece que a pesar de no ser una condición “*sine qua non*” el cuerpo y movimiento externo están muy relacionados con ésta. El movimiento interior actoral, siempre. “En la improvisación hay muchos grados: la invención de un texto a partir de un esquema o guión conocido y muy preciso (a modo de la ‘*commedia dell’arte*’), el *juego dramático* a partir de un tema o una consigna, la invención gestual y verbal total sin modelo alguno en la *expresión corporal*, la deconstrucción verbal y la búsqueda de un nuevo ‘lenguaje físico’ (Artaud) (...) La moda de esta práctica se explica por el rechazo del texto y de la imitación pasiva, como también por la creencia de un poder liberador del cuerpo y en la creatividad espontánea. La influencia de los ejercicios de Grotowski, del Living Theatre, del trabajo sobre los personajes realizado por el Théâtre du Soleil (...)” (Pavis, 2008, p 247). Por tanto parece que la improvisación cumple con muchos de los preceptos definidores del ludismo, lo que instaría a pensar que la implementación de la improvisación en el Arte Dramático, tan realizada durante el siglo XX, supone otro incremento del capital lúdico de éste.

Stanislavski por su parte parece que también dará importancia progresiva a esta herramienta en el proceso de creación. Insisto en el término “proceso de creación” ya que a los espectáculos en sí basados en la improvisación los dedicaré el siguiente apartado. “Al final de su vida, Stanislavski había abandonado la práctica del análisis de mesa, en favor de los enfoques basados en la improvisación que ahora se conoce como su ‘últimos legados’: ‘*Los análisis activos*’ y ‘*El método de las acciones físicas*’.”(Scholte, 2010, p 1).

Charles Dullin es un refundador de la improvisación como método actoral, herencia que recibirá de Copeau. Cuando 1915, en las trincheras de la 1ª guerra mundial, es invitado a realizar un espectáculo de entretenimiento para la tropa, propone a su compañía improvisar sobre un *canovaccio* de comedia. Explica Melendres que “A partir de esta experiencia, Dullin se siente obligado a ‘reconsiderar las leyes de la comedia del arte, a investigar los métodos del entrenamiento actoral’. No se trataba, claro, de ‘volver a la improvisación propiamente dicha [...] a una forma de arte dramático ya muerta y que la comedia escrita había eclipsado’. La improvisación ahora - para Dullin -, ya no será una manera de trabajar de cara al público, sino una práctica que ‘obliga al actor a descubrir sus propios medios de expresión’, en lugar de empujarlo a una imitación de su profesor o de sus antecesores, que le haría caer en ‘la artificiosidad y la convencionalidad’ El objetivo de la improvisación es acostumbrar al

actor a ‘sentir antes de intentar expresar, mirar y ver antes de describir lo que se ha visto, escuchar y sentir antes de responder al interlocutor’ (Melendres, 2006, p 620).

Coincidiendo con algunos de los planteamientos de Meyerhold, Dullin se plantea un aprendizaje corporal rico y variado basado en la expresividad corporal del teatro popular. Odette Aslan, a propósito de Dullin y de su escuela teatral, subraya la importancia de la improvisación en el aprendizaje teatral y de los aspectos rítmicos y expresivos como heredera de sus contactos con la *commedia dell’Arte*. (Citado de Aslan, O. 1979. P. 74), De la escuela fundada y dirigida por Dullin hay que destacar, sobre todo, el énfasis en el desarrollo de la espontaneidad y de la creatividad corporales a partir de la improvisación. Las técnicas corporales más tradicionales se introducen de forma específicamente teatral y combinada con el trabajo expresivo. (Brozas Polo, 2003, p 52).

A propósito de un encuentro con Meyerhold escribe “Pasó de una estilización (...) que le llevaría al uso de la máscara, después sufrió la influencia de la comedia del arte y comenzó a liberar el escenario de todo lo que no servía” (Dullin, 1985, p 69).

Dice Dullin, “Ella (la improvisación) le obligará a componer de entrada toda una silueta del interior (“voz de sí mismo”) mientras que el arte de la danza entrena el gesto por la simple belleza del gesto. Sin embargo la necesidad de estilizar los gestos cotidianos o de expresar un sentimiento por una actitud, le hará buscar expresiones corporales propias del arte del comediante” (Dullin, 1985, p 118). “Las disciplinas colectivas que impone el trabajo de improvisación a la vez que la cultura individual son excelentes medios para preparar el instrumento favorable a la eclosión de un movimiento teatral moderno” (Dullin, 1985, p 126).

En 1963 se publica el libro de **Viola Spolin**, *Improvisation for the theatre*, que **conectará directamente los términos juego, jugar, improvisar y teatro, un modo muy directo y explícito**. Es una época en que las primeras implementaciones técnicas del siglo comienzan a mostrar carencias. Si el teatro propone una primera renovación corporal basada en las técnicas conocidas, como la danza, la acrobacia, etc., o una renovación interpretativa que bebe de las aportaciones de la psicología, pasada la mitad del siglo, éstas, como vimos en Barba se empiezan a intuir un tanto ajenas al arte dramático. De hecho Meyerhold desde el principio ya había intuido que tocaba realizar una aproximación al teatro desde “lo teatral” inventando su “biomecánica” o Copeau con las aproximaciones a la máscara. Lo cierto es que en el ambiente de los sesenta comienza a calar fuerte el concepto de la improvisación como más liberador de la verdad escénica. Grotowski con la vía negativa, Barba con el entrenamiento como investigación personal no adiestradora y el happening con su gusto por la combinación desconocida, crean un estado de la cuestión a favor de la improvisación.

En este ambiente Viola Spolin escribe su libro en el que ya en el prefacio se indica la síntesis del contenido: “**Usar la estructura de los juegos como base para el entrenamiento en teatro (...)** **Progresivamente la palabra ‘jugador’ fue introducida para sustituir a la de ‘actor’ y**

‘fisicalizando’ por ‘sintiendo’ (Spolin, 1963, p IX). Este texto supone una declaración completa de las ventajas de plantear el teatro dentro exclusivamente del territorio de los juegos, a través de la improvisación, lo que aporta implicación, espontaneidad, creatividad, alerta, desbloqueo, relajación, libertad, confianza para quien comienza, competición natural, finalidad y organicidad. Es interesante analizar cómo, tras escribir detalladamente una serie de consejos metodológicos para un creador o pedagogo-a de teatro especializado en la improvisación, y un muy considerable catálogo de ejercicios concretos para realizar en el aula o en la sala de ensayo, se detiene a realizar un pequeño diccionario de términos teatrales, entre los que quiero destacar tres, por las fuertes **resonancias que tienen con Lecoq y Gaulier**: “*Juego*: Actividad aceptada por un grupo y limitada por reglas y acuerdos grupales; divertimento, espontaneidad, entusiasmo y alegría acompañan el juego; semejante a la experiencia teatral. *Improvisación*: Actuar el juego; Ponerse a resolver un problema sin tener preconcebido qué hacer, permitiendo que cualquier cosa en el ambiente (animada o inanimada) intervenga en la solución del problema; *Actuar un papel*: Actuar como en un juego” (Spolin, 1963, pp 377-395).

3.3.8. LA IMPROVISACIÓN COMO ESPECTÁCULO: EL HAPPENING Y LA PERFORMANCE

Existe en el paso del ecuador del siglo una atención extrema a la práctica de la improvisación. Es muy interesante comprobar cómo, ésta herramienta propia del proceso de creación, ejecutará un salto cuantitativo y sobre todo cualitativo, transformándose de recurso de entrenamiento y ensayo en el proceso de creación en estilo de exhibición en la fase de exhibición con público. La improvisación salta de la sala de ensayo, a la escena en vivo, y se contrasta con el público en muy diferentes formatos. Esto supone fortísimo avance de terreno para la improvisación y como consecuencia del juego en el espacio teatral, por ofrecerse de este modo la unión de representación y azar (*mimicry* y *alea*) en la propia realización del espectáculo en vivo. Pero además, estas representaciones pueden usar la agitación corporal en ocasiones para aumentar la sensación de desorientación, vértigo o trance, razón por la cual podemos identificarlos, en esos casos con el *ilinx*, también. La unión de estas las tres categorías lúdicas (Caillois, 1994), refuerza la visión de los happenings y performances como territorios lúdicos.

Ya he explicado cómo ocurrió algo similar en el ámbito de la danza con creadores como Cunningham, el músico Cage o Twyla Tharp. (Ver apartado anterior “la danza”).

Es especialmente memorable la “velada de John Cage, en verano de 1952, en el comedor del Black Mountain College, de Carolina del Norte, subrayada por estudiosos e investigadores de las nuevas corrientes de la segunda mitad del siglo XX. En ella, David Tudor interpretó la pieza Silencio 4’33’’. Con traje de etiqueta, el pianista sentado ante el piano los 4 minutos y treinta y tres segundos, que indica el título, se limitó a cerrar y abrir la tapa del piano, para marcar los tiempos de la composición, pero sin tocar una sola nota” (Oliva & Monreal, 2008, p 398) Un ejercicio de

deconstrucción experimental bastante radical, en el que los artistas proponen en un juego casi meta-teatral, prescindir del propio objeto de representación.

Pues bien en el teatro ocurrirá algo parecido, a través de las experiencias de la performance y del happening. Cabe matizar que estos acontecimientos ya mezclan de tal manera teatro, danza y artes plásticas, que todos ellos pertenecen a la vez a todos los géneros artísticos. Estos procesos muestran una predominancia del azar, del juego, del desinterés por el resultado, del placer, del entretenimiento, de la creación un universo ajeno a la realidad basado en lo “no serio” e incluso jocoso en muchas ocasiones, de culto a lo superfluo, del placer trascendente, (algunas veces ayudado por las emergentes sustancias alteradoras de la percepción), absorbente para los participantes, con mucha implicación corporal, con una estética propia e incluso vestuario potenciador de la idea de mundo ajeno a la realidad. Surgen de estas propuestas teatrales una serie de tensiones entre los conceptos de lo público y lo privado, lo tolerado y lo prohibido o lo individual y lo colectivo que pueden equipararse perfectamente a la tensión de la trama en el juego dramático, a la tensión por la victoria en el juego competitivo – *agon*-, a la que provoca el vértigo en el *ilinx* o a la que genera jugar altas cantidades de dinero en una apuesta -*alea*-. Como vemos un contexto que reúne todas las categorías de lo lúdico enunciadas Caillois (Caillois, 1994) y muchas de las características taxonomizadas por Huizinga (Huizinga, 2008), en sus respectivas teorías del juego.

Unos referentes que amplía Patrice Pavis: “Encontramos los orígenes próximos del *happening* en las investigaciones de diversas categorías de artistas. John Cage (‘organizador’ en 1952 de, de un concierto en el que participaban el pintor Rauschenberg, el coreógrafo Merce Cunningham, el poeta Olsen, el pianista Tudor) puso la primera piedra de esta federación de las artes. Otros ejemplos: el grupo Gutai en Japón, a partir de 1955, en Nueva York, en los años 60, los escultores Oldenburg, Kirby y Kaprow, en Europa Beuys y Vorstell, los representantes del *body art*, G. Pane, M. Journiac, H. Nitsch.” (Pavis, 2008, p 232).

Pero estos no son los únicos antecedentes. Futurismo, dadaísmo, y surrealismo influenciarán notablemente la deconstrucción de la escena al uso, provocando innovaciones lúdicas muy interesantes en los años 20. Participan en este sentido en la creación de un estado de la cuestión irreverente, donde la reconsideración de todo es muy posible. El music-hall y el circo, nuevas artes popularizadas a finales del XIX, se convertirán en espectáculos altamente apreciados por estos movimientos de vanguardia. No hay que olvidar que compartirán la pasión por el ludismo, una seducción por los momentos de improvisación y el riesgo, así como por la ruptura de la 4ª pared, en contra del verismo del naturalismo. No se debe olvidar cómo el surrealismo, futurismo y sobre todo el dadaísmo habían reaprovechado los conceptos de azar y de provocación. El cabaret Voltaire será un ejemplo de ello con sus “*exhibiciones no convencionales*”. “Aunque el Dadá y el Surrealismo muestran la poesía como un juego pleno de posibilidades en un escenario de total libertad, bien es cierto que los juegos del lenguaje

habían sido ya definidos mucho antes por la famosa obra de Stéphane Mallarmé titulada *Un coup de dés n'abolirá pas le Hazard* (Un juego de dados no abolirá el azar) publicada en 1987” (Urtasun et al., 2010, p 27).

Esto hace que la expresión del cuerpo pueda ser reconsiderada, viendo como poco a poco se desvanecen el sentido lógico de los textos y el guión, mientras que la connotación lúdica.

Hacia 1910 se comienzan las *serenates futuristes* (veladas futuristas), donde los artistas mezclan política, arte, provocación y propaganda, sus espectáculos eran controvertidos, con margen de improvisación, y en ellos a menudo el público podía increparlos. Los actores futuristas rechazarán tanto el simbolismo, como el naturalismo, como el realismo, inclinándose más por la caricatura farsesca, el maniquí o la marioneta. Progresivamente la deconstrucción se hace máxima, desechan la palabra e incorporan todas las posibilidades que añaden el ruido a la palabra (cacerolas, hierros, gritos, etc.) fundando el teatro abstracto. Hacia 1920 toman el relevo las “*soirées, dadaistas*” auténticas batallas contra todo, y contra todos. El ludismo se desarrolla profundamente en estos espacios artísticos e influirá notablemente en las ideas del happening y por tanto en la escena.

EL HAPPENING

El *happening* supondrá toda una innovación escénica, surgida hacia 1950, además de por todo lo dicho anteriormente, porque aporta la multidisciplinariedad, mezclando en la creación artistas plásticos, intérpretes, músicos, o especialistas de luz, vídeo, cine o sonido. Suele aportar una atmósfera muy lúdica a la que frecuentemente se invita a entrar al público.

El happening tiene muchas intersecciones con el juego siendo su atracción por la aleatoriedad tal vez una de las más frecuentes. Por ejemplo para Cage este principio es esencial. Usaba el libro chino del *I Ching*, para tomar decisiones que entre otras cosas requería el lanzamiento de tres monedas y la posterior meditación sobre el resultado. “La originalidad de Cage reside en los métodos aleatorios que aplicó (...) (Jotterand, 1970, p 95) Igualmente “Marcel Duchamp conocía por experiencia las artimañas del azar. Duchamp había utilizado los métodos aleatorios, inventando un nuevo sistema de medidas, antes que John Cage” (Jotterand, 1970, p 98).

A menudo tiene una cierta predominancia del arte plástico, más que del teatral, como es el caso de los creadores alemanes Wolf Vostell y Joseph Beuys, pero siempre un arte plástico exhibido, enseñado y actuado.

Los ingredientes con los que los alemanes Wolf Vostell y Beuys componían sus Happenings mezclaban extravagancia, originalidad, referencias y percepciones políticas y sociológicas y dotes visionarias, casi proféticas. Aquellos eventos absolutamente insondables que absorbían todos los sentidos, junto a la dedicación eufórica y el compromiso de sus autores, resultaban inaceptables para

los amantes del arte en aquel tiempo. En el happening *24 HORAS*, Wolf Vostell se dedicó a lanzar 200 bombillas contra una vidriera de plexiglás montada como barrera entre él y el público, destrozó juguetes bélicos a martillazos, y clavó alfileres en trozos de carne cruda. Tomando este ejemplo podemos ver que el happening intenta provocar y absorber al público durante su ejecución. Para ello puede utilizar a menudo un elemento estudiado específicamente por la teoría del juego: el *potlach*, como idea de placer por lo excesivo, por lo desmedido. (Ver “el teatro”).

Es interesante considerar la definición que de él hace Patrice Pavis en su *Diccionario del teatro*: “(Del inglés *to happen*, pasarse, llegar) Forma de actividad teatral que no utiliza un texto o un programa fijados de antemano (a lo sumo un guión o un ‘manual de instrucciones’) y que se propone conseguir lo que sucesivamente ha sido denominado un *evento*. (Georges Brecht), una *acción* (Beuys), un procedimiento, un movimiento, una *performance*, es decir una actividad propuesta por los artistas y los participantes recurriendo al azar, a lo imprevisto y a lo aleatorio, sin propósito alguno de imitar una acción exterior, de contar una historia, de producir una significación.” (Pavis, 2008, p 231). Esta definición podría ayudar a argumentar la proximidad entre el happening y lo lúdico, ya que integra varios conceptos, anteriormente definidos por Caillois en su teoría de los juegos: *mimicry*, *alea*, o conceptos de Huizinga como los de: espacio y tiempo determinado y ajeno a la realidad, movimiento o aparición de la tensión en la imprevisibilidad.

Este perfil de “imprevisión” es literalmente expuesto por Huizinga: “El juego es una actividad incierta sin cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado” (Huizinga, 2008, p 21) La *performance* también. Es necesario llegar tal vez a este nivel de radicalidad para que la improvisación entre a formar parte indiscutible del lenguaje teatral contemporáneo y aunque no afecta directamente a los autores que voy a estudiar, sí que lo hace indirectamente, en este sentido de defender, la ironía, la improvisación a cualquier precio, el buen humor, una cierta ligereza frente a otra óptica más academizada del hecho escénico. Ensancha los límites lúdicos del teatro al máximo y es normal, que propuestas posteriores relacionadas directamente con la ideología del juego puedan entrar sin roces en la teoría y en la práctica teatral.

Habíamos dicho que el humor no define al juego, sino la falta de seriedad por ser algo superfluo socialmente hablando. Muchas competiciones son de hecho extremadamente serias y tensas, pero también ocurre con otros juegos que si que utilizan el divertimento y el humor. Es decir que el juego sería en todo caso una actividad muy seria, que no tiene porque comportar humor, si bien es cierto que los acontecimientos divertidos muchas veces si que comportan ludismo. El *happening* se halla en una ilimitada frontera en la zona de la ironía o el sarcasmo social, y en muchas ocasiones si que colabora a crear una atmósfera lúdica desde el buen humor y el divertimento. Según Pandolfi, “(el *happening*) no llama a la revolución romántica, sino que propone una liberación conseguida por el distanciamiento al que no le falta una sonrisa” (Pandolfi, 1993, p 328) “ (...) al *happening* americano lo que le acabó

prevaleciendo fue el divertimento en estado puro (con todo lo que ello tiene de positivo).” (Pandolfi, 1993, p 328).

La *performance* tiende a significarse como sinónimo del anterior, ya que también está basado en la improvisación, el imprevisto y el azar. Este término se hace popular más tarde, en los años 70. “El happening halla su continuación en el teatro invisible o en la performance; no genera ya el entusiasmo que despertó en la década de los sesenta.” (Pavis, 2008, p 232).

Es interesante comprobar los amplios márgenes de coincidencia que posee con el happening. “La *performance* o el *performance art*, expresión que podríamos traducir como ‘*teatro de las artes visuales*’, apareció en los años sesenta, por ello no es fácil diferenciarla del happening (...) Sólo llega a la madurez en la década de los años ochenta.” (Pavis, 2008, p 333). Aunque en todo caso y por lo que respecta a esta investigación supone nuevas y continuas aportaciones al juego teatral.

La creación de espacios lúdicos muy diferentes a la vida normal, será otra especialización *performántica* capaz de crear universos lúdicos, muy distantes de la vida real o cotidiana. “La exploración del espacio y del tiempo mediante desplazamientos al ralenti de figuras: por ejemplo, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* de Rinke” (Pavis, 2008, p 333). Experimentos que difícilmente pueden eludir su carácter de experimentos lúdicos.

La performance, como el happening, revisitan a menudo los orígenes sacros del teatro, aquellos orígenes de ceremonia mística de oferta, en ocasiones de carácter cinético, a los dioses de la excelencia humana. “El juego sagrado se desarrolla al margen de la cotidianeidad - como ya se ha dicho - es una acción fuera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio. Este juego sacro aporta bienestar a la comunidad, desarrollo social y visión cósmica de la vida. En este ámbito se encuentran a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje”. (Huizinga, 2008, p 43).

Como ejemplo de performance de este tipo recoge Pavis: “La ceremonia ritual y mística; ejemplo: las *Orgies* y los *Mysteries* de Nitsch.” (Pavis, 2008, p 333).

Así emergen compañías que basan en ello su propuesta escénica y que han sido muy abundantes y a veces efímeras en el pasado siglo, aunque hayan aportado una gran liberación al teatro y un enorme capital lúdico. Por su trascendencia citaré únicamente el *Living Theatre*, una compañía que catalizará muchas de las aportaciones del *happening* y la *performance*. Fundado por el actor y poeta Julian Beck y la actriz Judith Malina, seguirán los principios de comunidad de creación para ejercer un teatro ciertamente experimental. “En quince años el Living cambió el texto literario por la improvisación colectiva para expresar sus ideas anarquistas sobre el arte y la vida.” (Jotterand, 1970, p 119). Parten de una cierta idea de aleatoriedad, de hacer participar al público, y de incluso buscar su respuesta inmediata. Estarán influidos por los textos de Artaud. “(...) en busca de vías de mayor autenticidad, se produce un hecho clave, en 1958; la aparición en los Estados Unidos de la versión inglesa de *El teatro y su doble*, de Artaud, cuyo manuscrito cayó en manos de Beck y Malina unos meses antes. A partir de su lectura, el espectro de Artaud les acompañará por doquier” (Oliva & Monreal, 2008, p 403). Este hecho comportará la identificación del *Living* con ciertos elementos lúdicos que se han destacado al analizar la aportación artoniana. (Ver “el teatro

Recoge Oliva en su investigación como son a partir de ese momento entrenados los actores en “juegos aleatorios e improvisaciones” (Oliva & Monreal, 2008, p 404).

En *Mysteries and smaller pieces* (1964) improvisan por la sala entre los espectadores movimientos y cánticos de salmos, mientras agitan varitas de incienso. El público es invitado a participar del ceremonial. Pero no es la única obra de ellos que nos informa de su conexión con el mundo lúdico del rito y del trance, lo que nos recuerda el universo sacro solicitado por otros creadores para el teatro, como por ejemplo Grotowski, Isadora Duncan o Artaud.

Paradise now (1968), nos ayuda a continuar la misma línea argumental pues se ve en él, cómo de nuevo el *Living* utiliza el rito y la liturgia cómo medio expresivo. “Se expresa en una serie de rituales” (Pandolfi, 1993, p 339).

3.3.9. CONCLUSIÓN DE ESTE APARTADO

Toda una maquinaria renovadora y formativa se extiende por Europa. El objetivo reaccionar contra el anquilosamiento y recuperar el juego del actor y como parte de éste, su cuerpo. Su capacidad de actuar más comprometidamente. Su capacidad de improvisar. A mi modo de ver y por todo lo argumentado supone una recuperación de un espacio lúdico que se estaba perdiendo en la escena lentamente.

No creo que se pueda llegar a Lecoq sin las renovaciones y divulgaciones de la educación física, sin las caras veladas con gasas de Copeau, sin el redescubrimiento de la Commedia dell’Arte de Dullin. Creo que la danza moderna y el happening exploran a fondo las posibilidades del juego y de la improvisación. Chejov viaja por medio mundo trayendo y llevando mensajes actualizadores, Isadora Duncan visita Europa a menudo, Gordon Craig acude al estudio de Decroux, para conocer de primera mano su trabajo, éste al Pícolo. Años después se instala junto a Streller por un tiempo Lecoq. Gaulier se forma con un alumno de Copeau, Dullin, además de con Lecoq. Lecoq asiste a una escuela de educación física naturista, y practica durante un tiempo el salto de altura en Roland – Garros. Ve realizar “El hombre caballo” a Jean Louis Barrault. Conoce a Jean-Marie Conty, responsable de la Educación física en Francia y amigo de Artaud y de Barrault, realiza el movimiento en los espectáculos Jean Villar. Una red de complicidades físicas e intercambios de información, que además de conocer conviene comprender su posible influencia sobre Lecoq, Gaulier y en segundo grado sobre Complicité.

3.4. EN LECOQ

3.4.1. INTRODUCCIÓN

Jacques Lecoq (1921 - 1999) Crea su Escuela de Internacional de Teatro, donde desarrolla una influyente carrera pedagógica desde 1956 hasta su muerte. A su escuela asisten gran número de alumnos de todo el mundo, se cuentan unos cinco mil en su película *Les deux voyages*, (Roy &

Carasso, 2006, min. 10) y es especialmente relevante su aportación en diversos campos entre los cuales, la recuperación del impulso lúdico, del movimiento y de la poesía corporal en la escena. Aportará, además un trabajo profundo en la actualización de estilos casi olvidados. Estos estilos componen el programa del segundo año de su escuela y son el melodrama, los payasos, los bufones, la tragedia griega, las máscaras y la comedia del arte. Especialmente en complicidad con Philippe Gaulier, exalumno suyo y profesor posteriormente en su escuela de 1971 a 1980 (Gaulier, 2000, p 3), desarrolla una renovada mirada hacia el juego teatral.

Jacques Lecoq nace en París en 1921 y muere en 1999. Es, además de actor, un maestro teatral referencial del siglo XX, especialmente vinculado al teatro físico por su tipo de entrenamiento y currículum de la escuela.

Es importante su dedicación al deporte en su juventud y su formación en educación física, en el método naturalista de Herbert como ya vimos en un principio, ya que como él mismo indica de ella se deriva su sensibilidad a la poesía del deporte: “Me gustaba correr, pero sobre todo era sensible a la poesía del deporte, cuando el sol alarga o acorta la sombra de los corredores sobre la pista, cuando se establece el ritmo de carrera. He vivido intensamente la poesía del deporte” (Lecoq, 2003, p 19).

Una de sus primeras aproximaciones al teatro es ver a Jean-Louis Barrault interpretar el hombre caballo, un espectáculo aclamado por Artaud, lo que puede darnos una nueva indicación de su conexión con la fisicalidad del teatro, teniendo en cuenta los escritos de Artaud y la formación de Barrault con Decroux. “Descubrí el teatro con ocasión de unas exhibiciones realizadas por Jean-Louis Barrault, que interpretaba el hombre caballo. Aquello me produjo una enorme emoción” (Lecoq, 2003, p 20). Artaud habla impresionado por la visión de ese espectáculo también: “No se si este espectáculo es una obra de arte; en todo caso es un acontecimiento (...) Hay en este espectáculo una fuerza secreta que gana al público, como un gran amor gana un alma madura para la rebelión.” (Artaud, 1990, p 160).

Está influenciado en su primera formación teatral también por la fisicalidad: *Improvisaciones mimadas* con un alumno de Dullin, Claude Martin y danza con Jean Séry. Con Jean Dasté descubre nuevas técnicas corporales: El Nôh japonés y el juego de máscara. Recibirá conocimientos de Jacques Copeaux, a través de su alumno Dasté.

Emigrado a Italia trabaja junto al escultor Amleto Sartori, que estaba recuperando la construcción de máscaras de comedia del arte en cuero, para evitar su pérdida, y más tarde se convertiría en el constructor de las máscaras lecoquianas. En Italia conoce también a Giorgio Strehler y Paolo Grassi y se une al Pícolo Teatro de Milán, donde realiza coros de tragedia griega. En este país se hace amigo también de Darío Fo, con quien recuerda una búsqueda muy espontánea a los 25 años, poco

protocolarizada aún, poco dirigida desde la estrategia, sino desde la pura creatividad. (Roy & Carasso, 2006, min 42)

En 1956 vuelve a París, donde iniciará el recorrido en su propia *Escuela Internacional de Teatro de Jacques Lecoq*. El centro abre, como si de un homenaje se tratara al mundo del entrenamiento deportivo, “en una antigua sala de boxeo, *La Centrale*, en la calle Faubourg-Saint-Denis”. (Knapper, 2000, p 1). De ella surgirán importantes artistas: Mummenschanz, Ariane Mnouchkine, Philippe Gaulier, Yasmina Reza, Anna Lizaran, Sergi López o Complicité.

3.4.2. CUERPO Y MOVIMIENTO

Tal vez lo más interesante de su biografía sea observar la presencia que el movimiento ha tenido siempre en su vida, con que ello conlleva de juego, como hemos señalado (*Ver “juegos de movimiento y movimiento en los juegos. repercusiones en la escena”*). El título no viene sino a subrayar este interés por la fisicalidad y por el cuerpo, en su dimensión más expresiva.

Lo primero que podemos observar en su libro *El cuerpo poético*, es el temario, en que sintetiza el currículum formativo de su enseñanza y donde ya destaca la idea de estudio profundo del **cuerpo y el movimiento**: “**El silencio, la máscara neutra, el cuerpo de las palabras, máscaras y contra-máscaras, técnica de los movimientos, preparación corporal, , dar sentido al movimiento, acrobacia dramática, en los límites del cuerpo, análisis de los movimientos, economía en las acciones físicas, el movimiento de los animales, las leyes del movimiento, los lenguajes del gesto, de la pantomima a la historieta mimada**” y en cuanto a estilos teatrales: El melodrama, los grandes sentimientos, la comedia del arte, los bufones, el otro cuerpo, la tragedia, el coro y el héroe, la necesidad de los textos, los Clowns, lo burlesco, el absurdo y el laboratorio de movimiento. Como se puede ver toda una radiografía de los intereses antes citados: cuerpo, movimiento y fisicalidad antepuestos en orden cronológico al texto, que no en importancia, ya que a pesar del *a priori* que sobre él se puede escuchar, no es un mimo al uso, sino un artista del teatro. También del teatro de texto. Sin embargo éste es tratado cuando ya se ha estudiado el uso del silencio y del gesto. A este respecto Simon McBurney, director de Complicité dice sentir que el trabajo de Lecoq ha sido mal interpretado: “No tiene nada que ver con el mimo, sino que es principalmente sobre lo que haces en el escenario, y cómo funciona una obra de teatro físico. En Inglaterra’ dice, ‘Yo no vi ninguna escuela de teatro que estuviera dispuesta a poner el énfasis en la imaginación. El drama británico ha sido tradicionalmente muy conservador y es así como se percibe en todo el mundo.” (Wolf, 1996, p 3) A lo que el investigador Stephen Knapper añade: “Él ofrece un conocimiento formidable de la poesía moderna en la parte dónde se destaca la importancia de unir el actor físico con la palabra vibrante, admite como el que más el acercamiento del training y la palabra hablada” (Knapper, 2000, p 2). “La escritura –añade

Lecoq- no es sólo la escritura de las palabras, es también la escritura de los gestos en el espacio” (Roy & Carasso, 2006, II-min 29).

En segundo lugar como estilos teatrales, atiende, como señalaba antes, los más olvidados. Tal vez descuidados por los excesos o falta de renovación en que habían caído en una época pasada, o tal vez por no acomodarse correctamente a la moda naturalista. Pero coincide también que son los que suelen ir acompañados de mayor construcción o uso corporal. El caso es que él se encarga de su recuperación habitando de nuevo a través de ellos los grandes territorios de la expresión dramática. Estilos muy vinculados a la gestualidad y al artificio, pero como hemos citado al hablar de Craig, el artificio bien hecho también puede ser noble “Evita el llamado ‘naturalismo’, tanto en los movimientos como en la escena y el vestuario. El naturalismo ha tomado pie en la escena porque la artificioseidad se había vuelto pedante e insípida; pero no olvides que también existe la *artificioseidad noble*” (Gordon Craig, 1987, p 90).

Su discurso sobre el movimiento aborda previamente la necesidad de silencio, de espacio liberado, de volumen del gesto, el estudio de la propia animalidad, la asociación de actitudes y sentimientos al gesto y al movimiento y de la gregariedad del coro. Es como él dice, una cuestión de orden: “Se comienza por el silencio para decidir mejor lo que diremos después” (Roy & Carasso, 2006, min 30). Luego ya se puede añadir la palabra, primero corporalizándola, buscando como resuena en el cuerpo, luego creando textos propios, y finalmente los grandes textos de la literatura, **“pero con otra óptica, con la aportación del propio juego del actor. Serán actores de juego, que se ponen a disposición de los grandes textos, y no universitarios que van a hacer la tesis antes de comenzar la puesta en escena.”** (Roy & Carasso, 2006, II-min 13)

El fin último de ambos signos, cuerpo y verbo insiste en cómo este estudio nos ha de llevar a descubrir ese juego común, ese universo lúdico casi universal: “lo que pertenece a todo el mundo (...)”, aquello en que “Nos parecemos a los otros en un fondo poético común (...) búsqueda del depósito poético común (...) hay cosas que no se pueden definir, que sólo la poesía puede definir, eso que está entre las palabras, eso que es invisible” (Roy & Carasso, 2006, min 26).

Un cuerpo que para Ariane Mnouchikine, tiene sus leyes y que “Las leyes del cuerpo están antes que todos nosotros, pero el Lecoq las sabe descubrir” (Roy & Carasso, 2006, min 11).

3.4.3. EL JUEGO

El nexos cuerpo-juego es esencial para él y muy claro: “Es el cuerpo quien es el primer testigo del juego” (Roy & Carasso, 2006, min 10).

Tras detectar estos dos ejes iniciales de la gestualidad y los grandes estilos teatrales como líneas conductoras de su trabajo, observamos si comenzamos a leer la importancia que el autor otorga al **juego**, que se podría convertir en un tercer fundamento, unido a los anteriores. Esto no sorprende ya que desde el principio venimos observando cómo juego y movimiento a menudo se encuentran en espacios compartidos. El juego es un concepto que había entrado muy pronto en su universo de intereses, pues fue alumno de Jean-Marie Conty, responsable de la *Educación Física* en Francia. (Se ha de observar aquí de nuevo la conexión con el capítulo dedicado a la influencia desde el ámbito del deporte. (Ver “*la educación física y el deporte*”). “Jean-Marie Conty estuvo en el origen de ‘*La Educación por el juego dramático*’ (EPJD), una escuela basada en métodos no convencionales, fundada por Jean-Louis Barrault con Roger Blin, André Clavé, Marie-Hélène Dasté y Claude Martin – alumno de Charles Dullin. En 1947, yo enseñaría allí expresión corporal” (Lecoq, 2003, p 20).

Al comenzar a describir cómo se realiza el trabajo del segundo año de su escuela, hace una descripción perfecta de cómo el uso del gesto ha de ser transferido de la técnica a la vida. En este aspecto insiste en más de una ocasión en su libro, pero es relevante este capítulo desde el punto de vista que nos ocupa ya que en esta ocasión explicita el juego como motor de este puente entre técnica más o menos inerte y dramatización llena de vida. Cómo relajar los formalismos y cómo estudiar la técnica del gesto para después poder reconstruirla. Ese paso del formalismo gestual al cuerpo actuado, lo gestiona con suma naturalidad el juego. Enuncia además en esta ocasión el juego como una técnica en sí misma, con un proceso que le es propio. En palabras de Lecoq: “En el plano pedagógico, comenzar el curso con este trabajo (los lenguajes del gesto: pantomima, historieta mimada o figuración mimada, lenguajes mimados, narratividad mímica) compromete a todo el grupo a entrar en el juego de manera progresiva y técnica. Es una especie de calentamiento antes de entrar en los territorios dramáticos. Lo importante es no quedarse en la dimensión técnica de los lenguajes, sino sostenerla, permanentemente, por medio de los estados dramáticos. ¡De nada sirve saber sugerir el sol si la dinámica solar está ausente del gesto! ¡De nada sirve saber sugerir la luna si la palidez no parece en el ritmo del movimiento!” (Lecoq, 2003, p 156) Es importante la reflexión que sobre esto hace Knapper: “Este sistema, si podemos llamarlo así, no es sin embargo robótica - como mimo, Lecoq no tiene nada que ver con el mimo robótico que puede ver en una esquina de la calle - por el contrario, se deleita en su humanidad.” (Knapper, 2000, p 2).

Existen párrafos en los que además de ser citada la palabra juego, lo más relevante radica en la dimensión lúdica del propio acontecimiento narrado, en los que describe situaciones de la vida que en sí mismos se revelan como juegos. En primer lugar selecciono algunos, con una **profunda relación con las dinámicas del juego infantil**: “La comedia del arte es una arte de una viveza infantil. Se pasa muy rápidamente de una situación a otra, de un estado a otro. Arlequín llora la muerte de Pantalón y al

momento siguiente se regocija que la sopa ya esté servida. En este sentido la comedia del arte es un territorio de juego teatral” (Lecoq, 2003, p 165); “Los bufones se divierten, ya que ellos se divierten todo el tiempo, imitando la vida de los hombres. Hacer la guerra, pelearse, sacarse las tripas, los llena de gozo. Sin embargo, nunca juegan a la guerra con la cronología lógica del desarrollo de una historia. Utilizan una escritura particular: cuando uno de los bufones mata a otro, se divierte tanto que pide que vuelvan a empezar. Y ahí los tienes, matándose mutuamente, una y otra vez, simplemente por placer. ¡Por jugar!” (Lecoq, 2003, p 177); “El primer tema propuesto es el de la plaza donde los niños están jugando a policías y ladrones, al escondite. Buscamos todos los comportamientos posibles en esta situación: el juego, la maldad, la ternura, la riña, la posesión, la risa” (Lecoq, 2003, p 183).

Si seguimos leyendo vemos, en segundo lugar, como relaciona esta actividad lúdica con el teatro, destilando elementos de la **técnica teatral** directamente del proceso lúdico: “Entonces se pone de manifiesto la síntesis narrativa, las elipsis inherentes al juego interpretativo de los bufones: el que estaba herido era rápidamente atendido y llevado al hospital. Para que el hospital funcionara hacían falta muertos, había que matarse. Para matarse, había que hacer la guerra...” (Lecoq, 2003, p 174) Queda deducida de la mecánica del juego la técnica de la elipsis o la síntesis narrativa, lo cual creo es una prueba de la importancia real que el pedagogo otorga al juego en su método.

En tercer lugar y hablando en particular de la *Comedia del Arte*, vemos un aspecto también muy relevante: La propia **construcción textual** es también un fenómeno lúdico. En la Nota 22 nos aclara la traductora un término usado por Lecoq, para transcribir un elemento textual usado en este género: los “*lazzi*”, que a menudo se usa como indicación o acotación y que no significa otra cosa en italiano que “(Nota 22 de la traductora: Mar Navarro) Abreviación de “*l’azzoni*”, “*acciones, juegos de escena*”, bromas, chanzas y particularmente, pullas ingeniosas que se lanzan los personajes entre sí” (Lecoq, 2003, p 166). A este respecto Lecoq indica: “Los *lazzi* constituyen el espacio principal del juego interpretativo de la comedia del arte. En un libreto de comedia del arte, el momento más interesante es aquel en el que no hay nada escrito pero en el que en una sola acotación está indicado *lazzi*. Sólo el actor, a través de su interpretación y su presencia cómica, puede hacer que esta parte del texto exista.” (Lecoq, 2003, p 170). Este concepto es también recogido por Patrice Pavis: “Término de la comedia del arte. Elemento mímico improvisado por el actor y destinado a caracterizar cómicamente al personaje. Contorsiones, rictus, muecas, comportamientos burlescos y apayasados, juegos escénicos interminables constituyen los ingredientes de base. Los *lazzi* se convierten en números de lucimiento que el público espera del actor. Los mejores o más eficaces son incluidos a menudo en los *canevás*. O en los textos (alusiones políticas o sexuales)” (Pavis, 2008, p 271). Parece fácil deducir aquí también la conexión lúdico y movimiento o cuerpo. Es un dato destacable de nuevo que Lecoq esté atraído por esta diada.

Los **juegos de palabras** también los observa considerándolos parte del juego teatral: Dice en el apartado del clown: “Trabajamos con los movimientos clownescos: las patadas, los juegos en torno a un sombrero puesto en el suelo; jugamos con las palabras, tomándolas al pie de la letra: si ‘la noche cae’, el clown busca dónde ha caído.” (Lecoq, 2003, p 223).

Pero no sólo los juegos humorísticos con la palabra, creo que Lecoq considera igualmente juego el texto dramático o el trágico. Existe una aportación de su exalumno Michel Azama, a su película en que creo que se transmite muy correctamente: “Comprendí que debía escribir para otros menos paralíticos que yo en la escena, que yo iba a bailar en mi interior.” (Roy & Carasso, 2006, II-min 27). El paralelismo entre danzar y jugar es bastante claro y hemos hablado también de él anteriormente. En la entrevista realizada a María Codinach, exalumna de Lecoq, nos indica claramente cómo este juego es capaz de llegar al territorio del texto literario. “**P:** Cuatro palabras temáticas para el segundo año. ¿Qué aporta? **R:** Es el año de la escritura. De cerrar todos los porqués que tenías el primer año. Vas plasmando el juego en los géneros. Aplicación del juego a los estilos. También es el año del actor, no tanto del colectivo.” (Codinach, 2011, p 2).

Pero la gran **alegoría** que propone del juego le da un sentido más trascendente, en la definición estética de su tipo de teatro: “El juego de la actuación no puede establecerse más que en reacción con el otro... reaccionar es hacer evidente la propuesta del mundo exterior. El mundo interior se revela por reacción a las provocaciones del mundo exterior. Para actuar de nada sirve rebuscar dentro de uno mismo su propia sensibilidad, sus recuerdos, el mundo de su infancia” (Lecoq, 2003, p 52).

Es hasta tal punto relevante el binomio **juego-movimiento**, que forma parte del texto de bienvenida de su página web, en la que sintetiza la labor de la escuela: “**La pedagogía de la escuela se lleva a cabo durante más de dos años durante los cuales se persigue un doble camino: por un lado, la pista del juego, la improvisación y sus reglas y por el otro los movimientos técnicos y su análisis.** Estas dos pistas se complementan con los “auto-cursos” en que los estudiantes deben elaborar su teatro. La pedagogía de la escuela da sentido a un recorrido artístico que se refleja en todas las áreas del conocimiento. No se trata de la transmisión de un método, sino de crear elementos de permanencia. («Web-École International de Théâtre Jacques Lecoq», 2011).

Incluso el espacio es juego para Lecoq, pero siempre un juego que conlleva juego emocional a la vez: “En el espacio hay un juego abstracto de abstracción, de geometría, siguiendo las líneas oblicuas, horizontales, o bien otras direcciones, en las que se ve circular una abstracción que circula por debajo de las emociones” (Roy & Carasso, 2006, II- min 46). Una idea juego que permanece en los alumnos. María Codinach, actriz y profesora del Instituto del Teatro en la actualidad, no duda al

sintetizar en la entrevista realizada sobre sus vivencias en la escuela Lecoq: “**P:** En dos palabras el primer trimestre ¿cómo lo definirías? **R:** Juego y esencia y también la mirada al entorno. **P:** Estás diciendo muchas veces la palabra juego. Supongo que es muy importante en la escuela. **R:** Es importante. Descubrí el juego con Lecoq. Pero en el fondo, las palabras “play” y “jouer” están muy relacionadas con el teatro. Yo no lo había descubierto.” (Codinach, 2011, p 2).

3.4.4. EL HUMOR COMO JUEGO

Las palabras de Huizinga son muy combativas en este sentido: “Puede darse el caso que alguna de estas producciones lúdicas conlleven humor, risa o comedia, pero como acabamos de ver no es una característica identitaria del juego. La comedia, el humor es un acto puramente intelectual. La ironía, la paradoja, la necedad o el ridículo, son provocadores habituales de humor y se elaboran en nuestra mente. Reímos con una comedia o con una narración por el contenido intelectual que encierran y es con ese contenido con el que lo pasamos bien. “El juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador” (Huizinga, 2008, p 18).

Las palabras sobre el juego del director de teatro Antonio Simón Rodríguez también son en la misma línea: “**R:** Cuando hablo del juego tampoco me estoy refiriendo a divertirse o a algo lúdico. No. Me estoy refiriendo a una cosa más profunda que cuando se encuentra, visto desde fuera la sensación es de una gran ligereza, un gran placer... de algo que te atrapa ahí, como espectador, y que te está nutriendo de energía... no sé... de alma. Y también está nutriendo a los actores, y es la sensación como que todo es fácil y ligero. Se entiende mucho mejor el texto, vives más la situación. El texto, bueno... Esto es a lo que me refiero.”(Simón Rodríguez, 2011, p 5).

No obstante se puede reflexionar más sobre este particular para diversificar las opciones. Si bien es cierto que en muchas ocasiones es como dice Huizinga lo cierto es que este juego también puede introducirse en el terreno del **humor**, de la comedia, aunque esto no sea su fundamento identitario. Lo cierto es que Lecoq recoge con gusto las aportaciones lúdicas del humor, (e igualmente Gaulier) y de hecho dedica una parte del programa de estudios a cuatro estilos cuyo juego está bastante en contacto con lo cómico: Payasos, bufones, comedia del arte y máscaras. Siempre que esta apreciación no escorde nuestra mirada hacia la visión reduccionista de juego = comedia, es interesante contemplar esta sección de lo lúdico. Su trabajo y amistad con Darío Fo, parece argumentada desde este punto de vista. De hecho este prolífico hombre de teatro recoge numerosos temas teatrales próximos a Lecoq en su Manual mínimo del actor: Comedia del arte, las máscaras, la tragedia, gestualidad y gesticulación, el gesto y la máscara, hablar sin palabras, hacer reír sin saberlo, *grammelot* en directo, el papel de los juglares, lo falso en teatro es más de fiar, el mimo y la pantomima, improvisación o el clown. (Fo,

1998). El bufón por ejemplo jugará, pero jugará a burlarse, y esto a veces será cómico o no. Caso de que lo sea, no se ha apartado el actor del universo lúdico. Por tanto muchas veces el juego se podrá conectar en su trabajo también con el humor. Así lo recoge en su investigación Carmina Salvatierra del autor Clapier-Vallado. “L’home et le rire” en *Histoire des mœurs*, Ed. De la Pléiade, t. II, París, 1991, pp 296: “La risa aporta también a la inteligencia fluidez y juego (...)” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 281).

3.4.5. LA CREACIÓN

Tal vez un hecho diferencial de Lecoq respecto a sus coetáneos es su propuesta de actor creador. Sus antecesores ya se habían preocupado de emancipar al actor de la literatura y hacerle más presente, como insistió explícitamente Copeau. Pero Lecoq, va un poco más allá, investiga profundamente sobre las capacidades del actor creador. Intenta emanciparlo incluso del guión de los literatos. Si el primer paso fue superar la actuación que pone en valor el texto de autor y lo declama con reverencia e inexpresividad (“literature en costume”, según palabras de Lecoq), el siguiente será que el actor pueda escribir sus propias creaciones y dramaturgias. Parece casi digamos que lo quiere emancipar ahora de toda la comunidad teatral, del escritor y del director. Aunque personalmente no creo que se trate tanto de esta exclusión, como de una reactivación de las potencias del actor, un tanto adormecidas previamente. Dice Codinach: “Pero quizás la apertura que le da Lecoq, el interés por una formación del actor en el siglo XX, es que el refugio está mucho más en lo que puede crear el actor que en lo que puede interpretar el actor. Yo creo que estas dos palabras hacen cambios evidentes. No convierten el actor en un intérprete, sino que lo convierten en un creador, en un cómico, en alguien que está allí pensando en el teatro en general, de entrada, y no en una literatura dramática, no en un estilo del tipo de dirección, no en unas convenciones, un tipo de espectador ... sino que pone al actor frente a una sacudida de proyectos e ideas que hacen que sus creaciones después se materialicen en algo concreto.” (Codinach, 2011, p 5).

La conexión de juego y proceso innovador o de creación ya había sido argumentada anteriormente y viene a sostener ahora la posibilidad de que esta propuesta de actor creador de Lecoq acuda a suministrar más capital lúdico a la escena. (Ver “*la innovación*”).

3.5. EN GAULIER

3.5.1. INTRODUCCIÓN

Philippe Gaulier es pedagogo teatral francés y miembro destacado del equipo de la Escuela Jacques Lecoq de 1971-1980, (Gaulier, 2000, p 3), hasta su emancipación docente en 1980, año en que

funda su propia escuela. En 1991 instala su escuela en Londres hasta 2002 que regresa a París de nuevo. Es una escuela internacional que minimiza el impacto del idioma, sublimándolo a través del juego.

El toma gran parte de la experiencia pedagógica de Lecoq. Dice en la entrevista sobre la escuela Gaulier, Antonio Simón Rodríguez: “De hecho yo creo que es la pedagogía de Lecoq desde la personalidad de Gaulier y centrado más en el teatro de texto” (Simón Rodríguez, 2011, p 1).

Su escuela se organiza por temas monográficos de cuatro semanas que se desarrollan de manera intensiva entorno a los siguientes temas durante el **primer año**: “**El juego, la máscara neutra, la tragedia griega, el bufón, el melodrama, el juego de máscaras, el personaje, Shakespeare y Chejov, el clown, y el último, escribir y dirigir un espectáculo**”. El **segundo año**, en sus propias palabras del 2000, año en que inaugura este **segundo nivel** de estudios, es un año “más singular, de profundización. Este año los estudiantes crearán “La gaviota” de Tchékhov, un espectáculo de bufones y después uno de clown. Si el primer curso es un estudio de las diferentes maneras de divertirse jugando, de recrearse interpretando, el segundo sirve par poner todo esto en práctica, una realización de los sueños que el primer curso ha hecho nacer. (...) Porque un ‘profe’ se siente desesperado cuando los que han sido sus alumnos se van. Siempre se van demasiado pronto” (Gaulier, 2000, p 4). Actualmente la escuela continua con el mismo modelo, aunque ha incluido más diversidad en los temas de segundo año en que se trabaja sobre tres temas a nivel más profundo, durante doce semanas cada uno “entre los cuales ‘clowns’, ‘bufones’, ‘Shakespeare-Chejov’, ‘Vaudeville’, ‘escribir y concebir un espectáculo’. Propone también un tercer año de aprendizaje pedagógico.

3.5.2. CUERPO Y MOVIMIENTO

Gaulier toma de la experiencia pedagógica de Lecoq la idea de desarrollo físico del actor. En su pedagogía apela al cuerpo aunque no propone evitar cualquier evocación de entrenamientos pasados en el mimo, la danza o el deporte. El cuerpo ha de estar entrenado, pero no precodificado. En su currículum escolar, propone una dedicación diaria a él en la primera parte de clase con una hora y media de duración. Le ha dado siempre bastante importancia a este entrenamiento y ha tenido varios colaboradores de Complicité entre sus profesores de movimiento, lo que indica su interés por el movimiento pero de perfil teatral. Por ejemplo han trabajado con él Annabel Arden, antigua alumna de él mismo de Lecoq y de Mónica Pagneux y cofundadora de Théâtre de Complicité. Actriz y directora tanto de teatro como de ópera que ha mantenido su aproximación al cuerpo en sus puestas en escena, o bien otros actores de Complicité como Mike Barnfather, Linda Kerr, Antonio Gil Martínez o la protagonista de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, Lilo Baur. En ese sentido ha completado en ocasiones su equipo con algún bailarín de danza-teatro, como Jordi Cortés (DV8). “Elijo siempre los mejores profesores de movimiento, aquellos que están involucrados en teatro” (Gaulier, 2000, p 3).

Esto podría indicar que aunque su investigación sobre el movimiento no ha sido tan exhaustiva como la de Lecoq, sí que ha querido mantenerse en contacto activo con el cuerpo del actor. Lecoq, que parte del movimiento y sobre él desarrolla su pedagogía, se dedica con profundidad a estudiarlo, pero a mi modo de ver, Gaulier no. Gaulier utiliza más a fondo el juego como punto de partida y de llegada. **Recoge el testigo del movimiento que es necesario para defender los estilos y temas teatrales que propondrá pero no intenta desarrollarlo.** Ciertamente es difícil actuar la comedia del arte, el bufón o la máscara sin un uso corporal alto. Su opinión sobre la clase de movimiento da pistas de su idea de corporalidad: “Nunca le he pedido a un profesor de cuerpo calentar el cuerpo de un alumno, para así hacer mi trabajo más fácil en la segunda parte: nunca. Siempre le he pedido divertirse con los estudiantes, divertirlos, hacerlos descubrir los abismos, los toboganes y las caídas vertiginosas, los equilibrios precarios y las atemorizadoras zambullidas. Siempre los he pedido que organicen esos juegos a lo largos de los sueños y el placer, de las cascadas y la poesía.” (Gaulier, 2000, p 3). La verdad es que parece que de estas palabras se pueda intuir un concepto muy lírico del cuerpo y al mismo tiempo que no parte tanto de la fisicalidad como de la sugerencia expresiva.

De esos grandes profesores de movimiento cabe destacar su prolongada colaboración con Monica Pagneux. En la entrevista con Antonio Simón Rodríguez éste refiere como era su colaboración en los años 80: “**P:** ¿Qué aportaba la Mónica Pagneux en ese momento? **R:** Bueno, Mónica aportaba una sabiduría sobre el cuerpo del actor, trabajo físico. Una relación impresionante. Era como las dos caras de una moneda. Incluso se contradecían violentamente a veces, porque Gaulier, evidentemente, tenía un punto de vista muy diferente al de Mónica, ¿no? Pero, esto precisamente lo hacía muy enriquecedor. **P:** ¿De dónde venía Mónica Pagneux? **R:** Mónica, creo recordar que sus inicios son dentro de la danza contemporánea con Mary Wigman. Luego estuvo con Decroux. Estuvo muchos años con Decroux. Estuvo en Japón. Mónica es una de las fundadoras, no sé si de las fundadoras, pero estuvo en los orígenes de Peter Brook en París. Es decir, toda la preparación corporal de los actores de Peter Brook en París estuvo a cargo de Mónica durante varios años (...)” (Simón Rodríguez, 2011, p 1).

Sin embargo Gaulier no siente atracción definida por el movimiento en sí, tan sólo llega a aclarar los motivos de sus desacuerdos con ciertos usos del cuerpo en la escena. En la misma entrevista dice Simón Rodríguez: “**P:** ¿Me puedes decir alguna dificultad por la que atraviesas en ese momento? **R:** La frustración que tuve el primer día cuando me dijo ‘¿tú vienes del mundo del mimo? tienes una rigidez en las piernas que con un poco de suerte tardaremos un año en sacártela’. Esto es una de las primeras cosas que me dijo Mónica el segundo día de clase. Y realmente era así... y fue impresionante el trabajo con ella.” (Simón Rodríguez, 2011, p 2). Este rechazo ha llevado sin embargo a utilizar en ocasiones un discurso aversivo en contra del movimiento, que según mi experiencia personal como exalumno, refiere más a esta idea de estilo pre-concebido, que a la del movimiento en sí, ya que como

decía antes el cuerpo y el movimiento adecuado a la improvisación, al personaje y al momento escénico, no sólo son indispensables en ciertos géneros, sino muy bienvenidos.

Existe otro párrafo en que yo creo que Simón Rodríguez manifiesta esa atracción por el cuerpo en Gaulier, pero por el cuerpo dramatizado: “Es decir, no era lo mismo trabajar un Goldoni que trabajar una tragedia griega. Ya sé que esto lo dice todo el mundo, evidentemente, pero la diferencia es que Gaulier también cambiaba tu cuerpo, también te cambiaba tu actitud física, también te cambiaba tu respiración.” (Simón Rodríguez, 2011, p 5).

En su revista de 2005, publica un artículo para aclarar su relación con el teatro de movimiento en el que arroja con contundencia sus opiniones: “De niño, nunca me gustó la gimnasia ni el movimiento, ni los profesores de gimnasia ni los de movimiento (...) Siempre he tenido problemas con todo lo que concierne los Deportes y el Movimiento (...) Me aburren enormemente los discursos del barón de Coubertin, la poesía de Montherlant o la de Giraudoux sobre la soledad del corredor de fondo (...) Yo amo las personas que se divierten tomando impulso para ir a donde ese buen impulso les lleve. ¡El impulso! ¡No la fuerza física!” (Gaulier, 2005, p 30).

Sin embargo y aquí radicará la particularidad de su concepto del movimiento de la que antes hablaba, antes de finalizar su artículo y en letra menuda, como indicando que se ha de realizar una aclaración al respecto, añade: “Aún unas palabras: Aprecio cuando los estudiantes de mi escuela, ayudados por el profesor de movimiento, hacen sus cabriolas para ver al mundo al revés. Aprecio cuando toman profundos impulsos para divertirse contando historias de Shakespeare. No me gustan las teorías idiotas sobre el movimiento origen de esto y lo otro, del teatro y del universo y patatín y patatán. Es el impulso quien lleva la voz cantante” (Gaulier, 2005, p 30).

3.5.3. EL JUEGO

Tanto en sus textos, como en el aula, como al tratar de acotar su estética teatral, utiliza de manera insistente los términos: placer, aburrido, jugar, que repite como mantra hasta que el alumno asume la dificultad de ese particular reto. Dice a este respecto por ejemplo en su revista: “Un niño que juega siente placer. Su imaginación está orientada hacia países imaginarios donde la vida se desenvuelve sin que los sentimientos se mezclen con ella. Los juegos libres llevan al teatro. Desgraciadamente lo contrario no es exacto. Demasiado a menudo el teatro lleva a entristecidos academicismos. No hacer teatro con el teatro, sino con el placer de la vida, del juego, de sus impulsos. El teatro necesita de aquel que le aporte los placeres colosales e inesperados del juego, no de esos otros que le copian servilmente.” (Gaulier, 2005, p 4). En este sentido hereda de Lecoq esta influencia liberadora del juego y la desarrolla. Creo por mi experiencia en la escuela, que de hecho se ha ido convirtiendo en su aportación personal.

Tomará de Lecoq la idea de juego, incluido el infantil. Esta idea ya estaba aprovechada por Lecoq como bien recoge Carmina Salvatierra en su investigación: “Como es sabido, el actor necesita mantener el contacto con el espíritu de juego propio del niño, no para actuar como un niño, sino para reencontrar el niño que lleva dentro para que le lleve a un estado de disponibilidad y apertura (...)” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 281).

Gaulier en el estudio del juego **no excluye en absoluto el infantil**. De hecho muchos de sus juegos de “calentamiento” lo son, así como no pocas metáforas pedagógicas. Utiliza mucho el juego competitivo, sin embargo su habilidad para instalarlo, hace que todo el alumnado lo juegue a fondo comprendiendo su utilidad lúdica, y entregándose a esa competición en el territorio aislado de dicho juego únicamente. Ese juego infantil es incluso incluido en el montaje de una escena para reavivarla, como indica Simón Rodríguez: “Un juego por ejemplo que me gustaba mucho de Gaulier que era extraordinario era la *Back Templuse*, que era cuando ya tenías montada una escena cada actor se ponía un pañuelo en la espalda e intentar coger el pañuelo del otro sin utilizar ni la violencia ni algo excesivamente físico, ¿no? Con estrategias más sutiles. Eso le daba un punto de más a la escena y volvía a cobrar vida aquella escena.” (Simón Rodríguez, 2011, p 5).

Las clases del primer año se suceden durante 4 horas con una pausa. Normalmente la primera hora y media se dedica a un calentamiento corporal o de voz o de la disponibilidad lúdica a través de juegos. Por si ello no fuera suficiente cuando llega “el maestro” la primera media hora se desarrolla jugando de nuevo, pero con él mismo. Ping-pong en grupo y eliminatorio alrededor de la mesa, y luego unos cuantos más: “*Baltasar says*”, “comba”, “sillas”, “*it wasn't me*” y un largo etcétera. Todos sus juegos de entrenamiento son siempre eliminatorios, como cualquier concurso deportivo, como el teatro, como la vida, pero realizados en un clima de máxima camaradería y diversión. Así dispuestos, se va girando la sesión hacia la interpretación, adecuada al tema de cada momento.

El primer curso que realiza Gaulier en su escuela es una especie de taller nivelador inicial para todos los estudiantes, en el cual exige el desarrollo del **placer de jugar** por encima de todas las cosas. Juegos banales, infantiles o de adultos jugados con una entrega y una tensión máxima, a fin de descubrir ese impulso fresco del descubrimiento siempre nuevo. De hecho este curso iniciático, más que inicial, lo titula de forma monográfica “**El juego**”, jugando con el doble significado que puede tener “*to play*” o “*jouer*” en francés e inglés, que asemejan el juego en el sentido más amplio de la palabra con la acepción más acotada de “actuar”. El objetivo básico de este curso no engaña en absoluto: Descubrir las leyes del espectáculo y su gramática a través de los juegos infantiles. “**¿Por qué empezar por el “Juego”? Porque el “Juego” está en el origen de todo: del placer y del deseo de ser un actor**” (Gaulier, 2000, p 3).

Las palabras más pronunciadas en este curso serán: Placer (y la coloca la primera), complicidad, fraternidad, chiste, humor, impulso y belleza” (Gaulier, 2005, p 4). El instrumento

evaluador durante todo el proceso de aprendizaje en su escuela, a medida que se van atravesando los diferentes bloques temáticos suele resumirse a responder las preguntas: ¿El estudiante ha jugado bien? (él siempre especifica que al preguntar jugar quiere decir exactamente eso “jugar”, no su segunda acepción en francés o inglés de “actuar”). ¿Ha mostrado el placer correspondiente a la situación desarrollada? ¿Se ha divertido? ¿Ha divertido a su público? “Mi enseñanza está basada en el placer del juego, en la insolencia de la luz, en el placer de gritar... **El amor por el juego marca la diferencia entre un buen actor y uno malo. El amor por el juego tiene mucho que ver con el amor por la luz, por la vida, por la sensualidad, por el placer, por la voluptuosidad...**” (Gaulier, 2005, p 10).

En otra de sus revistas explica también: “Mi escuela no es una escuela normal en el sentido que aquí se aprende lo que no se aprende en ninguna otra escuela: El placer del juego, el punto fijo y la fantasía. **Se aprende que un actor es bueno cuando su deseo de jugar es más fuerte que su misión de interpretar el personaje**” (Gaulier, 2000, p 5).

Este concepto de placer es recogido netamente por Vicente Navarro en su libro *El afán de jugar*, y convenientemente argumentada su importancia e interrelación con la incertidumbre y la motricidad, en el juego: “Los jugadores incorporan al juego el *placer*, mientras que la *incertidumbre* la aporta la estructura del juego; finalmente, es el contexto en el que se desarrolla la situación quien concreta la *acción motriz*. Estos aspectos están presentes en cualquier tipo de juego (antes ya ha hablado de las diferentes implicaciones del cuerpo en la acción motriz, mínimas o máximas) de forma que son características del corpus lúdico” (Navarro Adelantado, 2002, p 62).

Huye tanto como Lecoq del teatro naturalista, aunque como ya indicaba antes, no utilizará el cuerpo como vía alternativa, él lo hace a través de la recuperación del juego y del ludismo tal cual. “En mi escuela se aprende lo elemental, lo esencial: cómo revolver en la imaginación, cómo no ser tan pesadamente realista” (Gaulier, 2000, p 5).

La idea de Gaulier del juego es profunda y ha de ser el impulso permanente en escena. Entre sus escritos, que desgraciadamente no son muchos, indica con una contundencia que casi intimida a los estudiantes cuando lo repite una y otra vez en el aula: “**Cuando hablo del juego, hablo de una inmensa pulsión de vivir, la misma que nos lleva a respirar**” (Gaulier, 2005, p 10).

De esta idea derivará su división en dos de los estilos teatrales: O bien se rompe la cuarta pared “y se juega directamente con los espectadores: comedia, clown. O bien el actor se divierte simulando que no le escucha ni el gato (...) Tanto en un caso como en otro: él juega. Todo es verdad a través del juego. Todo es falso si se tiene en cuenta la realidad.” (Gaulier, 2005, p 10).

Alguna asociación de ideas hace creer al alumnado y a mucha otra gente, que los 2 registros primeros, la comedia o el clown, es normal que se circunscriban dentro de la circunferencia que delimita lo lúdico, pero no es tan fácil de asumir que el resto del teatro también viaja en el mismo barco, según Gaulier. En esos casos él explica una elocuente metáfora, una vez más inspirada en el

universo infantil. Recuerda un juego, por lo que se ve bastante universal ya que en la escuela lo reconocen nacionalidades muy diversas, en que un niño se esconde debajo de una mesa a la llegada de su padre y éste finge que lo busca, finge que lo llama y finge que se preocupa, mientras el niño ríe bajo la mesa. “(...) la misma felicidad que la de un actor que en el teatro se divierte haciendo resonar las palabras para dárselas al público. Al final del juego, el hijo sale de su guarida y grita: ‘!Cu-cú, soy yo!’ . Besa a su padre como después de una larga ausencia” (Gaulier, 2005, p 10)

Falta la reflexión sobre el vestuario: “Hay en el disfraz (disfrazarse de otro personaje) el placer de desaparecer para casi siempre: el tiempo del espectáculo. La regla quiere que el otro no abandone el juego.” (Gaulier, 2005, p 10).

Todas estas declaraciones nos devuelven la mirada sobre los primeros capítulos: El espacio reducido del juego, a la mesa, al escenario. El tiempo en suspensión, la tensión que genera el momento sin saber aún el desenlace, el profundo placer de jugar una pretensión, una representación. El abandono de la realidad, con voces irreales y gestos desacomodados a la realidad, las reglas, el aguafiestas o el tramposo. En cierto modo son las declaraciones de Caillois o Huizinga en estado puro.

La continuación indica un profundo conocimiento del teatro, por una parte y toda una declaración estética, por otra. Esta es la razón que me lleva a recogerlo aún a riesgo de aumentar el número de citas. Lo hago porque estas palabras albergan, además de toda una ideología y el perfil de su escuela, el razonamiento diferencial con Lecoq. Gaulier no escribirá ni dirá en clase, demasiadas palabras sobre el movimiento, sin embargo sobre el juego hila muy fino: **“Cuando el placer del juego vacila, el personaje de la obra se empobrece, pesado, verdadero, demasiado verdadero para ser honesto. El teatro muere (...) Cuando la imaginación se conecta, se divierte creyendo que todo durante el tiempo del juego es verdadero.”** (Gaulier, 2005, p 10).

Como un Diderot, tamizado por lo lúdico, Gaulier nos dirá que efectivamente el rol del actor es muy diferente al del sentimentalismo: **“!El juego autoriza a todo!, ¡No los sentimientos! Divertiros haciendo creer que sentís algo. El placer de mistificarlo, dará a vuestra mentira aires de verdad (...) El actor se divierte sugiriendo sentimientos, el público se divierte sintiéndolos. Nada es verdad.”** (Gaulier, 2005, p 11) Resulta sorprendente leer tan claro el paralelismo en *La paradoja del comediante*: ¿Por casualidad no habéis visto grabados de juegos infantiles? ¿No habéis observado en ellos a un chiquillo que avanza bajo una odiosa máscara de viejo que le oculta la cabeza a los pies? Bajo esa máscara se ríe de sus pequeños camaradas que huyen aterrorizados. Este chiquillo es símbolo del actor, sus camaradas simbolizan al espectador. Si el comediante sólo está dotado de una sensibilidad mediocre y ahí reside todo su mérito. ¿No le consideraréis acaso un hombre mediocre? (...) **Se dice que un orador surte más efecto cuando se enardece, cuando se encoleriza. Yo lo niego. Es más eficaz, cuando imita la cólera.”** (Diderot, 1986, pp 90-94).

Este placer extremo jugando, a menudo provoca en los alumnos momentos de gran vértigo, casi de trance, de sentir que el actor se trasciende a sí mismo y conecta con otro universo. No voy a decir que esta habilidad para mostrar este lado apasionante de la actuación sea exclusivo de Gaulier, quiero decir sólo, que él conduce muy bien ese medio de “transporte”. Aunque Simón Rodríguez lo referirá al humor, en esta respuesta, se aplica igualmente a improvisaciones de melodrama, tragedia, o Chejov. No hay diferencia: “**P:** ¿Qué crees que es eso (hablamos de una improvisación exitosa), porque tiene que ver algo con el trance, bajándole un poco el tono, pero si que “te vas” cuando eso te pasa como actor, no? **R:** Totalmente. El sentido de la realidad cambia, porque éramos conscientes que estábamos en clase y tal... Pero la sensación era, pero de qué cojones se está riendo tanto esta gente, ¿no? Pero al mismo tiempo no podíamos parar, no de hacer reír, porque nunca nos habíamos planteado hacer reír. Pero el placer era impresionante. **P:** Tiene una vinculación clara con la idea de juego que él habla tanto, ¿no? **R:** Totalmente.” (Simón Rodríguez, 2011, p 3).

Este principio del placer parece no agotarse todavía y reconocemos un discurso permanente en Gaulier a pesar del paso de los años. En su página web, recoge algún extracto actual en formato vídeo, que parece validar sus escritos del 2000 o del 2005, previamente analizados: “Tienes que entrar en la imaginación del espectador (...) no se os pide ser verdaderos, se os pide entrar en la imaginación del espectador, y para entrar en su imaginación no necesitáis ser verdaderos (...) necesitáis tener un juego especial, una locura especial, una luz especial, y ¡hop! Se abre la imaginación (...) todas esas cosas sobre el personaje, la psicología, y sobre cómo era con siete años, todas estas cosas son mierda, no significan nada y no ayudan a un actor a estar en el escenario (...).” (Gaulier-web, 2011).

Esta idea tan poco barnizada del personaje, huyendo del concepto de artificio, y buscándolo en el alma interno del actor, en su luz cuando juega desde su yo más auténtico, es una de las más impactantes y de las que más tocan como alumno, cuando se acude a su escuela. Simón Rodríguez en su entrevista, la recoge de la siguiente manera: “**R:** Pienso yo que siempre pretendió potenciar que aquello que pasaba en una escena era lo que pasaba entre los actores, no entre los personajes. Entonces, esto para mí fue una revelación. De hecho, creo que si me hice luego director de teatro es porque lo que me interesa es esto. **P:** Explícamelo más... **R:** Sí, sí. Un texto es fundamental para la situación, los personajes. Pero si eso no moviliza una dinámica entre los actores, entre la humanidad de los actores, el teatro se queda en una dimensión más plana. Una dimensión muy intelectual, muy mental, que no te lleva a otro sitio, no logra generar un espacio mágico.” (Simón Rodríguez, 2011, p 5). Harriet Rubin, exalumno de Gaulier insiste en el tema: “Gaulier dice a sus estudiantes que no tienen que desempeñar un papel, que sólo necesitan jugar cómodamente.” (Rubin, 2000, p 2).

A Gaulier no le interesa “la verdad” del actor, él insiste: “Tu no has de enseñar tus dolores personales, tu has de enseñar tu placer de estar en el escenario divirtiéndote, teniendo humor, teniendo fantasía (...) como actor has de sorprender, que el público diga ‘OH nunca vi algo como esto’ (...) Si

quieres hacer teatro necesitas estar lleno de diversión y alegría por todas partes, cómo puedo imitar a éste (...) tener el placer de simular ser otro, el placer de decir 'nadie puede reconocermé con este traje (...) si tu eres aburrido y no tienes este placer, no puedes ser ni actor, ni clown, ni bufón, necesitas sin lugar a dudas este especial y hermoso placer.' (Gaulier-web, 2011). Una idea que parece que también recuerda muy bien Rubin: "Gaulier dice a sus estudiantes, 'que la gente piense, -Si mi hija se casa con este hombre, o si mi hijo se casa con esta mujer, voy a ser feliz (...) Si usted no siente placer, incluso en las cosas más pequeñas que hacer en escena, entonces no tienes aura.'" (Rubin, 2000, p 3).

3.6. EN TEATRO DE COMPLICITÉ: *LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL*

3.6.1. LA COMPAÑÍA

La compañía nace en la escuela de Lecoq, donde un grupo de estudiantes deciden poner en marcha, al acabar sus estudios este grupo de teatro, como se documenta en esta entrevista de *The Guardian*: "Complicité surgió en 1983. Él (McBurney) crea el cuarteto de la fundación - el propio director, Annabel Arden y Marcello Magni y Fiona Gordon (...) a comienzos de la década de 1980, en la escuela de Jacques Lecoq. El grupo fue rápidamente un éxito, ganando el premio de comedia Perrier en el Festival de Edimburgo en 1985 por su sátira del capitalismo thatcherista *More Bigger Snacks Now*"; "Posteriormente, el cuarteto se disolvió, pero McBurney asumió la responsabilidad de Complicité como su director artístico. En las dos décadas siguientes, la compañía ha crecido hasta convertirse en 'una comunidad en constante cambio, como una tribu de personas que van y vuelven y se van y vuelven de nuevo'. (Costa, 2010, p 1).

Su relación con Lecoq será en parte la causa de que ellos apliquen un interés equitativo por el texto, el gesto y el resto de atributos teatrales: "Pese a su **nombre francés, tributo a las enseñanzas del maestro Jaques Lecoq**, Théâtre de Complicité nació en Gran Bretaña (...) como una alternativa al teatro de texto de fórmulas más ortodoxas. En los montajes del grupo el lenguaje es un elemento más que, como la iluminación la música o el trabajo gestual se integrarán a la **búsqueda de las sensaciones del espectador**. (Oliver, 1995, p 1).

En esos años y también en la Escuela de Lecoq **reciben influencias importantes de otro profesor, Philippe Gaulier, quien insiste reiteradamente en sus clases de interpretación, en la lucha contra el aburrimiento**. Si algo no permite en escena es que el actor esté en actitud aburrida improvisando, o que aunque esté excitado su improvisación resulte aburrida. En ese momento hace desaparecer de inmediato al alumno-a del escenario. Ese aburrimiento del que él habla, no se supera

por el humor necesariamente. Aunque es cierto que el clown, el bufón y la comedia son sus especialidades, insiste en que el drama, el melodrama o la tragedia son muy serios y no obstante no se permiten tampoco el aburrimiento. Esta insistencia de Gaulier se inserta como una programación en la mente de todos sus alumnos pues es repetido como un mantra en sus sesiones. Así no es de extrañar que el producto de Complicité y las palabras del director lo expliciten del siguiente modo: “Los montajes de la compañía tienden a crear **imágenes visuales de fuerte impacto**, a poseer una potente fuerza evocadora, a sugerir atmósferas, muchas veces a partir de elementos de extrema simplicidad. Como afirma Simon McBurney, director de la compañía, se trata de atrapar incluso a ese elevado tanto por ciento de espectadores que acuden al teatro a aburrirse” (Oliver, 1995, p 1).

Complicité elige para sus puestas en escena autores poco conocidos por una parte y de perfil narrativo, más que dramático por otra. Por ejemplo “*The Street of Crocodiles* (1992) adaptó el trabajo de Bruno Schulz, un judío polaco asesinado por un soldado alemán in 1942 (...) *Out of a House Walked Man* (1994) fue creada a partir de los escritos de Daniil Kharms, un surrealista de la vanguardia que murió en una huelga de hambre en un hospital psiquiátrico de Rusia también en 1942” (Freshwater, 2001, p 216) o la que nos ocupará particularmente *The three lives of Lucie Cabrol*, adaptación de un relato de John Berger. La compañía tras un inicio más ligero, enseguida se adentra en los grandes temas universales, insistiendo en combinar un trabajo tan profundo en su forma estética como en el contenido narrativo. Los efectos destructivos de la Segunda Guerra Mundial en *The Street of Crocodiles*, en *Out of a House Walked Man* o en *Mnemonic*, la creación de identidad por la memoria activa, en éste último junto al tema de las grandes migraciones humanas por el Holocausto. La emigración en este caso rural y la pérdida de la cultura del campo en *The three lives of Lucie Cabrol*, etc. Todo ello lo que nos informa es de una clarividencia al decidir no mezclar lo lúdico con la posible banalidad. El referente más contundente en esta determinación vuelve a ser, a mi modo de ver, Huizinga.

Esta compañía se ha caracterizado por su proceso de creación de **signos**, referentes y convenciones tal como los analizaba en el capítulo correspondiente. (Ver “*en la semiología teatral*”). A la vista del trabajo de Complicité parece que la **convención y la metáfora** sean una de sus especialidades. Pero quiero añadir, que no sólo su trabajo sobre la convención es importante, sino su deconstrucción y reconstrucción de las mismas. La convención en sí como dice Pavis es una realidad teatral: “Las convenciones son indispensables para el funcionamiento teatral” (Pavis, 2008, p 95), con la que se ha de tener cuidado porque puede no ayudar sino estorbar. Contra eso previene Pavis de la siguiente forma: “El abuso de las convenciones corre el riesgo de fatigar a un público que ya no espera nada de la acción, de la caracterización y del mensaje de la obra. Por ello la utilización de las convenciones exige ‘manos de plata’ por parte de la gente de teatro” (Pavis, 2008, p 96) Parece que a juzgar por el resultado Complicité las tiene. En realidad como explicaba antes, los signos son maleables, reconsiderables y actualizables. Esa trasmutación los convierte en un excelente material de

juego artístico, y este es el uso que Complicité hace de ellos y unos de sus méritos más aplaudidos. “La lucha contra las convenciones y la creación de convenciones nuevas es la **dialéctica del arte que procura no anquilosarse.**” (Kowzan, 1997, p 81). Esta es parte de la transcendencia de Complicité y parte de su vínculo con el teatro más lúdico. Su uso desmedido de las convenciones, de las metaforizaciones y los símbolos. Sus espectáculos son siempre de gran riqueza semiológica, y especialmente el que he elegido.

Son destacables las influencias de sus maestros directos, **Lecoq y Gaulier**, en el proceso de creación son recogidas por ejemplo por Clive Mendus, actor de Complicité desde 1983, en la entrevista que le hace Maria Shevtsova para la revista *New Theatre Quarterly*. Cuando ella le pregunta, “¿Debe haber sido (la escuela de Lecoq) un buen tratado sobre la improvisación?”, él responde, “Sí, ¡Enorme! Cada semana durante dos años trabajamos en grupos de cinco a siete personas durante hora y media al día para presentar una obra al final de la semana o del mes. Estas clases sin técnica estaban también basadas en la **improvisación**”. De hecho esta manera de trabajar en Lecoq se transporta tal cual a la compañía, según explica el actor: “Simon (McBurney) elige uno o dos temas. Normalmente los abordamos en grupos de tres a cinco personas –a veces en parejas – y sacamos algo que Simon nos ha pedido. Luego lo presentamos” Más adelante añade: “Tratamos de encontrar un lenguaje compartido en los ensayos, y esto está basado en las enseñanzas de Lecoq. Esto es gran parte del proceso de Simon (director)” (Shevtsova, 2006, p 260).

El juego de esta compañía no sólo ha sido apreciado en Europa sino también en EE.UU. como lo confirma la reseña que reciben en este artículo, en que se relata la buena salud del teatro británico, no sólo por el gran número de Festivales relevantes, sino también por sus compañías innovadoras: “Complicité, son sin duda el grupo más conocido en EE.UU. y son percibidos de forma atractiva para un determinado tipo de espectadores, -llamados por los articulistas- ‘los *theatre-goers*’ (...) compañía firmemente instalada en el centro cultural” (Abrams & Parker-Starbuck, 2005, p 42).

3.6.2. SIMON MCBURNEY

Director de la compañía desde sus comienzos nada más abandonar la escuela de Lecoq, ha pasado toda su vida dedicado al teatro y a la interpretación. Su pasión por el **teatro de perfil no naturalista** le hace recibir con provecho las clases de Lecoq y veremos su influencia en muchos rasgos de la compañía y del propio espectáculo que luego estudio. Clive Mendus, en otro momento de la anterior entrevista asegura: “Simon es muy bueno usando las dimensiones del espacio teatral. Pienso que ello tiene su raíz en Lecoq, donde solíamos hablar a menudo de lo vertical, lo horizontal y lo diagonal- estas líneas de poder y fuerza en el escenario (...)” (Shevtsova, 2006, p 263).

Simon McBurney ha llevado adelante el proyecto de Complicité, aunque ha participado también en no pocos proyectos de cine y teatro como actor y director, consiguiendo varios premios, por ejemplo

en 1999, un *premio Olivier* a la mejor obra nueva por *Mnemonic* o en 2009 otro *Olivier* por *The disappearing number*. Pero lo que más nos interesa de él ahora en este trabajo, es la apropiación que ha realizado en su carrera teatral, especialmente con *Complicité*, del anti-naturalismo, por lo que ello ha aportado de ludismo a la escena. “Director de la feroz compañía anti-naturalista, con sede en Londres y conocida por el público de Nueva York por sus audaces producciones, visuales y de rigor intelectual” Así es presentado en una entrevista para *The New York Times*. (Piepenburg, 2008, p 1) En este sentido no es extraño que tras el estreno en Barcelona de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, en la crítica de Sagarra se evoque dos veces al antinaturalista gallego, que tras abandonar un engolado modernismo, fundará las distorsiones más lúdicas del esperpento español. Valle-Inclán: “Alucinante fantasmagoría de una poesía que te deja tieso, y que te fuerza a preguntarte: ¿Qué harían McBurney, Mark Wheatley y el Théâtre de *Complicité* con Valle-Inclán? ¡Menuda maravilla!” o bien refiriéndose a la protagonista: “Lucie Cabrol, alias *La Cocodrila*, la criatura menuda, enana valleinclanesca, nacida, dicen, del huevo de una gallina” (Sagarra, 1995, p 1).

Es McBurney un artista referencial del **teatro de creación** propia, que sin entrar en estéticas excesivamente opacas para el público, aplica su afán innovador en crear novedades visuales y de fragmentación narrativa que le alejan también de las concesiones comerciales cuando propone su juego escénico: “Mi trabajo no está generalmente en el sector comercial. Sin embargo, no estoy preocupado por el sector comercial. Rechazo trabajar en cualquier otra forma, excepto la forma en que yo trabajo.” (Piepenburg, 2008, p 1).

El director de esta compañía afirmaba en 1995 en Barcelona, en la rueda de prensa previa al estreno de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, una serie de ideas sobre el teatro que convierten sus declaraciones en un auténtico manifiesto estético, que ha generado un estilo de compañía preciso: “**Nuestro objetivo es conseguir que lo que hacemos sea teatro y nada más que teatro, es decir, que se diferencie de cualquier otra forma de expresión artística.** Tengo la impresión que el teatro, al menos el inglés que es el que más conozco, no ha encontrado una respuesta adecuada a la irrupción del cine y la televisión” Sobre el mensaje añade: “(...) el malestar que está creando en el teatro actual el deseo de que todo tenga un mensaje, como si fuera un crucigrama con unas claves y unos resultados concretos. Las consecuencias han sido nefastas: ha quedado aislado y hoy sólo interesa a una clase media intelectual”; “La especialización en compartimentos estancos es un concepto moderno y terriblemente destructivo”; “Quería divertirme y divertir al público” “Lo esencial en teatro es utilizar la imaginación. La del actor, puesto que es el instrumento que hacemos servir (...) **y otra que se encuentra en el mismo espacio y en el mismo momento, creando esos instantes de imaginación colectiva** que nos dan la razón de ser”; (Sesé, 1995, p 1).

Destacaré esta última idea relatada en 1995 en Barcelona ya que en el 2008, parece decir aún lo mismo en Nueva York, lo que nos hace pensar en que más que una idea, es una ideología que funciona

como “piedra angular” del director. “Pero lo fundamental es la noción de que cuando todo el mundo ríe junto o cuando oigo a la gente a mi alrededor sollozar la última noche, en ese momento es cuando estamos unidos no por el cuerpo sentado en la sala, sino por un imaginario colectivo. En ese momento se entiende la mentira que nos hace creer que lo que creemos es sólo nuestro, que nuestras vidas internas son sólo la nuestra. En ese momento nuestra imaginación colectiva se convierte en una sola imaginación y mi vida interior se convierte en tu vida interna, que es lo que Aristóteles entendía al analizar la tragedia. Es un acto colectivo en el que, colectivamente, entendemos algo acerca de ser una comunidad.” (Piepenburg, 2008, p 1). Y aún insiste en algo similar en 2010: “Lo que me gusta el teatro”, dice, “es que todos somos capaces de imaginar la misma cosa al mismo tiempo” (Costa, 2010, p 1).

Sobre este asunto me parece encontrar una idea común en la identidad del trabajo de Lecoq. Al realizar el sencillo ejercicio de visitar la página de bienvenida de la web de la escuela Lecoq, encontramos la siguiente declaración: “La escuela reúne cada temporada jóvenes actores de 30 países diferentes. Se trata de un foro de intercambios, en el que la mezcla de culturas aporta a la educación una resonancia que profundiza en la búsqueda de un fondo poético común” («Web-École International de Théâtre Jacques Lecoq», 2011, p 1). A mí modo de ver esta enseñanza del maestro caló muy hondo en el espíritu de Simon McBurney.

La única crítica que ha podido recibir es la de dar más importancia al estilo que a la sustancia, especialmente en su producción japonesa *Shun-kin* (Barbican Center, 2010), a la forma que al fondo, pero incluso sus detractores “ceden con asombro ante la transformación mágica de una marioneta en un actor de carne y hueso, y se han dejado seducir por la luz crepuscular del espectáculo” (Costa, 2010, p 1).

Su compleja narración es siempre fragmentaria o sobrepuesta ya que considera “Muy pocas veces me parece una historia lineal que es un reflejo de la vida como yo lo veo” (Costa, 2010, p 1), a lo que la periodista de *The Guardian*, añade que él mismo parece una persona difícil de precisar, como con varios “yo-es” en su interior. En este sentido bebe de las aportaciones narrativas de la discontinuidad o de las realidades, post-dramáticas, lo cual significa una aportación de juego a la hora de componer la estructura del guión. Hablando sobre Mnemonic, dice en su artículo “La ética de la indeterminación Freshwater: “El *collage corta y pega* sobre los periodos históricos que ofrece el espectáculo, nos confronta con (...)” (Freshwater, 2001, p 216).

Dentro de su estilo es muy interesante observar su interés por instalar muy bien la conexión con el espectador desde el primer momento a lo que parece encontrar la periodista Maddy Costa una explicación: “A pesar de que era un niño tímido, lo que McBurney más quería en sus días de escuela era ‘hacer conexiones entre la gente’. Y todavía lo mantiene, trabajando duro en los prólogos de sus obras para hacer explícita la relación de la audiencia a los actores.” (Costa, 2010, p 1).

Su idea del juego es bastante detectable entre sus palabras: “No existe un método Complicité - lo esencial es la colaboración, y seguir hacia adelante con los momentos turbulentos’, confiesa McBurney. Él describe su sala de ensayo, como llena de todo tipo de documentos de investigación, juegos y equipos de comunicación, con los que los actores interactúan colaborar e improvisar. “La sala está repleta de cosas - imágenes, textos, fotografías, videos, objetos, ropa y papel por todas partes, ‘pero a veces se llega a un momento en que no debe haber nada en la sala. Tiene que estar desnuda, vacía y ordenada. Nada fuera de los límites’, añade. ‘En cuanto al periodo de ensayos’, McBurney lo describe como un ‘proceso de negociación colectiva al imaginar’, y habla del equipo, como un ‘narrador de múltiples cabezas, un enjambre, como un organismo múltiple, como una bandada de estorninos.” (Rocamora, 2008, p 33).

No es extraño que esta manera de crear sea muy aplaudida por los propios actores de sus equipos. Tras su estreno en Broadway de la obra de Arthur Miller *All My Sons*, uno de los actores, Christian Camargo, afirma: “Desde el primer encuentro todo fue diferente. (...) Simplemente habló de teatro luego se lanzó a cuatro días de talleres (...) Él construyó una familia con nosotros, aprendiendo juntos su idioma desde el principio. Conocer una parte del proceso de Complicité fue un sueño hecho realidad. En pocas palabras, el proceso de Simon nos ha fortalecido a los actores a través de su visión. La dinámica es una gran parte de ese proceso - las variaciones de ritmos y patrones que existen en la naturaleza y de nosotros mismos y nuestra forma de trabajar en circunstancias elevadas. He aprendido mucho de él. Él sabe cómo inspirar, ya sea a través de la música, la imagen o el texto, lo más importante. Simon crea una atmósfera emocionante para **jugar el impulso**. Él se nutre de eso, como todos nosotros.” (Rocamora, 2008, p 89).

3.6.3. LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL

He elegido este espectáculo de la compañía porque me parece un buen ejemplo de aplicación de todo lo que llevo investigado en este trabajo. También me he decantado por él derivado de la repercusión internacional que tuvo, así como la buena acogida de público y crítica. Pero sobre todo lo he elegido por la cantidad de giros, referentes, convenciones, metáforas, alegorías y símbolos con los que los creadores harán auténticos malabares escénicos durante dos horas.

En cuanto a la trascendencia del espectáculo, podemos leer algunos extractos de críticas. El 2 de marzo de 1994, por ejemplo, tras el estreno Jeremy Kingston escribía en *The Times*: “Esta producción tan sorprendente y absorbente es la última adaptación que hacen Théâtre de Complicité de un texto escrito. A partir de la obra de John Berger, ellos han recreado los ritmos duros y implacables de la vida de los campesinos en toda su cruel inquietud y desolación (...) Complicité nos ha dado un trabajo que brilla en la mente” (Kingston, 1994, p 1).

El 2 de marzo del mismo año, Paul Taylor escribía en *The Independent*: “A veces se dice que el teatro son únicamente unos cuantos tablonos y una pasión y aquí a menudo parece que sea verdad (...) inolvidable obra, que es maravillosamente iluminada y sonorizada, y que transmite con tanto conocimiento la intensa ilusión de lo palpable” (Taylor, 1994, p 1).

En *The Guardian*, escribiría el mismo 2 de marzo Michael Billington: “(...) estimulante producción (...) Pero la clave es que la brillante técnica de Complicité es utilizada para expresar las ideas de Berger (autor del relato) (...) Complicité ha madurado alcanzando la grandeza” (Billington, 1994, p 1).

Tras su estreno en Barcelona se podía leer a Marcos Ordóñez en el *Avui*: “Este año dos espectáculos de Théâtre de Complicité han supuesto su consagración definitiva como grupo (*ex aequo* con Cheek by Jowl) más poderoso, creativo y renovador de la escena británica (...) este montaje que nos dejó mudos, inmóviles, agotados, después de no haber podido apartar la vista (ni el olfato ni la oreja) ni un solo instante de los que estaba pasando en el escenario, durante más de dos horas de representación” (Ordóñez, 1995, p 1); o a Joan-Anton Benach en *La Vanguardia*: “La fórmula se saborea con placer y salta a la vista. Pero no ese gozo ni esa evidencia permiten olvidar el alto nivel de técnica, de oficio y disciplina que se precisa para conseguirla” (Benach, 1995, p 1).

Las tres vidas de Lucie Cabrol es una adaptación de un relato incluido en el libro Jonh Berger, *Puerca Tierra* (Berger, 1992). Un conjunto de narraciones escritas para describir la agonía de una cultura, la rural, que muere abandonada en todos los pueblos de Europa. Una claridad y sensibilidad extrema jalonan el texto e inspiran el montaje de Complicité dirigido por Simon McBurney. Berger se había retirado a vivir a un pueblo de la Alta Saboya, lo que le da conocimiento de causa. No sólo la historia se alberga dentro de este libro, sino que escribirá otros dos que componen la trilogía “*De sus fatigas*”: “*Una vez Europa*” (1992) y “*Lila y Flag*”(1993). El segundo ya no narrará la vida en el campo, sino la de la familia rural recién emigrada a la ciudad y el tercero explica cómo será la vida de la segunda generación de éstos emigrados en su barrio obrero, componiendo un nuevo mapa sociológico, el de los hijos de los recién llegados, los nuevos habitantes de los barrios de las afueras. Tres novelas delicadas, llenas de dramatismo y ternura, de narración muy fragmentaria, en la que las partes se montan lentamente como un puzzle para dar sentido al conjunto. Ésta es la esencia y la estética del espectáculo de Complicité también, en que se aprecia cómo se han dejado empapar del tono del autor, para recomponer, este breve relato de *Las tres vidas de Lucie Cabrol* sobre el escenario.

La composición del guión obedece al título y yo diría que efectivamente está construido en **tres actos**. **El primero es la llegada al mundo de Lucie Cabrol**, la protagonista. Su infancia en la escuela, las primeras riñas con sus rudos hermanos, que no tardarán en menospreciarla por su corta estatura y apodararla “la Cocadrille”, y la narración de los ciclos de labor en el campo: la matanza, la arada, la recogida de setas o de fresas, el invierno o la llegada de la primavera. Lucie conoce a Jean del que se

enamora profundamente, pero Jean, tras corresponderla sexualmente en el establo, no acaba de descubrir con ella el amor. Minutos más tarde es más, le informa de que se va, que emigra a América. La vida rural explicada con más crudeza que nostalgia costumbrista. El **segundo** acto relata su marcha de la familia expulsada por la hostilidad de sus hermanos y cuñada, su lucha solitaria por la supervivencia, vendiendo en la ciudad más cercana los productos de la naturaleza que ella misma recoge en el bosque junto a su cabaña, hasta que un ladrón la asesina mezquinamente de un hachazo para apoderarse de sus ahorros, justo cuando Jean, que un día la abandonó para irse a América, regresaba. El **tercero**, es un acto lleno de signos oníricos de referente imaginario, ya que narra la visita de Jean al más allá de la mano Lucie Cabrol, “*la Cocadrile*”. Tal vez la más sorprendente por abordar la voz de los muertos, todos ellos, fallecidos de muerte violenta como ella, desde el maqui asesinado a bocajarro en el escenario sin un sólo ruido artificial, hasta el cerdo de las matanzas de la segunda escena, pasando por su padre, por el maestro o las gallinas. Una inteligente y tan sólo aparente comedia, alinea el acto y lo llena así de ligereza para equilibrar la trascendencia que de otra forma tendría **oír hablar a los muertos**. En este sentido se ha establecido un paralelismo con el realismo mágico de Gabriel García Márquez: “Comparando el punto de vista de McBurney a otros similares en los textos de Gabriel García Márquez, McBurney dice que el empuje de la obra ‘es que los muertos están siempre con nosotros. Hay otros modos de ver la muerte más allá del legado de la novela gótica del siglo XIX.” (Wolf, 1996, p 1).

El relato resulta impecable y aumenta su grandeza, por el uso hábil y eficaz de los recursos escénicos y de la técnica actoral. Una técnica que a primer golpe de vista enseña unos cuerpos activos y dinámicos tanto para crear escenas, como transiciones, como los propios personajes. Cuerpos activos incluso cuando están inmóviles.

No solamente esos cuerpos elocuentes y altamente explotados hacen de este espectáculo una obra maestra, existe un uso además de símbolos, convenciones y metáforas, prolijo e impactante por su originalidad. Los signos aparecen a una velocidad vertiginosa. Signo por minuto es la media contabilizada en la primera mitad. En los primeros sesenta minutos de espectáculo he contabilizado 63, entre convenciones, símbolos, o metáforas escénicas. En la segunda parte de una hora más de duración, un poco menos, ya que aumentan los monólogos, 31. Todo ello le convierte en un espectáculo de referencia por su uso de la sorpresa, de la convención y de la fisicalidad.

En este espectáculo vemos cómo transcurre la historia. La saga Cabrol supone una alegoría inmejorable del paso del tiempo, tanto “del más acá”, tiempo histórico, como “del más allá”, tiempo metafísico. El propio creador del relato John Berger, describe esta importancia de la muerte en la narración en *The Guardian*, tras el estreno de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*. Lo conoce bien ya que es el referente de su obra: “En un pueblo la muerte está muy presente porque todo el mundo conoce al resto. De 1.800 habitantes que viven en nuestro pueblo, suele haber 500 o 600 en un funeral. Ocurre

que el campesino, porque arrebató su existencia a la tierra, ve la vida como un interludio” (Billington, 1995, p 1).

La obra defiende una puesta en escena no naturalista, en continuidad con las ideas estéticas habituales de McBurney, que le llevaron a ser nominado a un premio Olivier por esta producción: “La obra supone la liberación del naturalismo, como marca de la compañía.” (Wolf, 1996, p 1).

3.6.4. MANIFESTACIONES LÚDICAS

Existe un trasfondo lúdico en este espectáculo que lo atraviesa de principio a fin. Más allá de los principios habituales del juego que cualquier obra de teatro muestra y que son comunes a la escena, como los habituales, de espacio propio, apartado de la realidad, ajeno al tiempo cotidiano, absorbente, con reglas propias que los participantes y espectadores aceptan, etc., tiene un capital lúdico enriquecido por varias circunstancias.

Quisiera partir de una consideración recogida en *Performance Studies* por Schechner del teólogo americano, James P. Carse, que me parece muy oportuna para el estudio lúdico de este espectáculo: “El teórico James P. Carse (1932-) divide los juegos entre ‘finitos’ e ‘infinitos’. Los juegos ‘finitos’ avanzan hacia una solución mientras que la meta de un juego infinito es mantenerse jugando. Las culturas son juegos infinitos. El último juego infinito sería el principio-final del juego que sostiene la existencia” (Schechner, 2002, p 87). Tomo esta cita porque creo que el juego más profundo que propone el espectáculo, es una alegoría trascendente, ya que el tema del guión es justamente un debate entre la vida y la muerte. Desde la primera escena que ya abre con las botas de los desaparecidos, en una imagen que bebe del surrealismo y las representaciones plásticas más performánticas de los sesenta y setenta, dominadas por el impacto plástico, hasta todo el último acto en que los vivos hablan con los muertos y disfrutamos de nuevo de una imagen más pictórica que dramática, con las nubes tras las ruinas. El espectador es invitado a participar en este juego imposible que reúne la dualidad dialéctica del vivir y el morir. Es cierto que formalmente la obra tiene meta y acaba, pero es verdad que en el significado sugerido, la obra no acaba, propone flotar en ese cielo hacia un juego infinito. Como dice el teólogo apuntado al juego exacto de la existencia.

En un orden más formal de cosas, la dramaturgia, propone un guión ordenado, pero no lineal, hay un sinfín de saltos de tiempo, de marchas atrás y adelante, de apariciones esporádicas de un pasado puntual, o cohabitación del presente que narra y el pasado que ilustra miméticamente. En este sentido por ejemplo, el juego entre los escaladores de montañas con sus sillas a la espalda ligadas como mochilas, caminando en el sitio como estilizó Decroux y popularizó Barrault en *Les enfants du paradis*, al representar la vida de Debureau. Mientras, y aquí atraviesa la reconsideración de la convención clásica para transgredirla y elaborar otra nueva sobre ella, la mujer camina lenta y “normal” entre ellos, intentando romper la magia con su narración en presente. Es muy interesante recordar la voz de

Kowzan: “Los actores de teatro, como los artistas de cualquier ámbito artístico, procuran desconveconalizar los signos, librarlos de normas, de conveniencias, para crear ‘signos nuevos’ (...) A veces se trata de un proceso ilimitado: la desestabilización semiótica se reestablece, la desconveconalización engendra convenciones nuevas, convenciones que otros creadores tratarán de renovar.” (Kowzan, 1997, p 81). Lo descrito supone un éxito de convivencia de dos tiempos narrativos, que se respetan y retroalimentan, gracias a la permisividad del espacio lúdico que la compañía define.

Por lo que se refiere a la escena varias son las propuestas jugadas. En primer lugar la del uso generoso del signo. Esto es lo más importante para la compañía ya que como dice el actor Clive Mendus, “Este es siempre el reto – cómo *presentar las cosas sin ser la cosa*” (Shevtsova, 2006, p 264). Lo que coincide bastante bien con la primera definición de signo de Kowzan: “La definición más elemental del signo, *aliquid stat pro aliquo*, ‘una cosa que está en lugar de otra’” (Kowzan, 1997, p 25).

Las metáforas, los símbolos y las convenciones se suceden, elaborando un rico juego de desequilibrios entre significados, significantes y referentes. Tal vez quepa destacar de todas ellas la inagotable imaginación de los actores para idear y transformar los espacios de la narración, algunos de los cuales apenas si duran unos segundos sobre el escenario. Esto es realizado a través de una técnica que combina la elocuencia corporal y la alteración del significado de los objetos y de ambas realizaré un estudio más detallado en el próximo apartado.

Veámos en el capítulo de renovación corporal, como existe una revitalización de la educación física y el uso del cuerpo que se empieza a hacer patente desde finales del siglo XIX. (Ver “*la educación física y el deporte*”) Veámos igualmente cómo esa influencia del atletismo, la acrobacia o el deporte, llega a la escena también a principios del XX y cómo va diseñando una identidad corporal para el teatro muy propia a partir de mediados del XX. Pues bien, creo que los generosos **usos del cuerpo** de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, tienen mucho que ver con este proceso y son una de las pruebas de los frutos que aquellos discursos siguen dando, al ser comunicados por las cadenas transmisoras que ya he descrito, principalmente las pedagógicas.

Por lo que respecta a los objetos, su aportación lúdica es la de cualquier **objeto** de arte al ser reconstruido y **transformado** su significado. Esta “perversión” del significado original de un objeto es un hábito artístico de la contemporaneidad, del que también Complicité se nutre. “Los intercambios entre lenguaje y obra plástica, así como el uso de objetos reinterpretados, facilitan un mundo de experimentación que enriquece notablemente el panorama creativo del pasado y presente siglo (...) todo se experimenta en un juego de composiciones, acumulaciones y descontextualizaciones en los que la obra de arte es un juego que oscila entre la realidad y la ficción” (Urtasun et al., 2010, p 41) Esto es exactamente lo que les ocurre a los tablones, de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, o a los calderos de cinc

o a la mesa que ocupa el escenario a veces como mesa, a veces como colina, a veces como segundo piso de la cabaña de la protagonista.

También tenemos la esencia del juego en muchos momentos, el rito “La relación entre juego y ritual está muy cercana.” (Schechner, 2002, p 90). La escena de la procesión del entierro caminando los propios muertos hacia su defunción, o la entrada de los personajes en sus botas a la vez que cantan esa mezcla de folk y salmo a principio de espectáculo, son dos momentos de juego escénico basado en el ritual, que nos hace conectar con los mejores ancestros de la escena y no tan ancestros, pues esto es lo que persiguieron varios coreógrafos y creadores del siglo XX, como ya se vio. (*Ver “la improvisación como espectáculo: el happening y la performance”*).

Se puede afirmar por lo escrito en este trabajo, que el juego no mantiene una relación biunívoca con los conceptos de humor, de diversión o de risa, de hecho en ningún momento he insistido en ello. “(...) los actos de juego en sí mismos no son necesariamente ‘diversión’ (...) La práctica y entrenamiento deportivo a menudo conllevan horas de penoso esfuerzo, afirmando el dicho de ‘sin dolor, no hay triunfo’. El rodaje de una película es un trabajo muy tedioso que implica montones de aburridas repeticiones y esperas mientras se actúa.” (Schechner, 2002, p 87) Sin embargo existen momentos en la vida y en la escena, en que el humor entra de lleno en los procesos del juego y es eficaz gracias a éste. Es decir que no tenemos porqué negar a mi modo de ver grandes aportaciones del humor y el divertimento al universo lúdico. El ludismo no siempre es risa o humor como se acaba de ver, ni la risa no siempre implica ludismo, pero en algunas ocasiones sí. Hay en la risa un juego de significados confundidos o desenmascarados que producen un juego, intelectual, eso sí y exclusivo de los humanos. Sólo los hombres acceden a este universo lúdico tan sofisticado. En realidad según Konrad Lorenz, para reemplazar una agresividad latente: “Son pautas del comportamiento instintivo, que derivan del comportamiento agresivo y contienen todavía algo de su primitiva motivación y cumplen una función social semejante (...) La risa nació probablemente por ritualización de un ademán de amenaza reorientado (...) Los perros que ladran a veces también muerden, pero los hombres que ríen nunca disparan.” (Lorenz, 1972, pp 329-335). Todo un calambur comportamental y ritualizado, que gira en juego lo que podría ser dolor o muerte. Pero no solo la causa de su nacimiento se inscribe en el juego, sino que sus efectos a menudo, no siempre insisto, también juegan con significantes y significados desenmascarados a veces y distorsionados otras, para crear un choque insólito, compartiendo con el universo lúdico el proceso de montaje y liberación de una tensión creciente: “Y pocas cosas hay en el mundo tan endemoniadamente cómicas como el desenmascaramiento súbito de la mentira. Cuando el patetismo fingido da un tropezón y pierde los coturnos, y cuando el hinchado pretencioso revienta estruendosamente, como un globo pinchado por un espíritu festivo, debemos soltar libremente la carcajada maravillosa que súbitamente desencadena una bajada de tensión.” (Lorenz, 1972, pp 329-335). Este espectáculo articulado como una gran tragedia, transita en muchos momentos por escenas de

fino humor, que han sido conseguidas gracias a la eficacia del juego. La rama que se engancha a la falda de “*la Cocadrile*” mimada por uno de los actores, y que ella casca al darle una patada en el pecho, la baya que no llega a conseguir porque otro actor la mima demasiado alta y que ella resuelve dándole un puñetazo resolutivo en la barriga que le hace doblarse, los juegos de palabras, que generan ciertas ironías o dobles sentidos, la inesperada resurrección de Lucie Cabrol durante su propio entierro de forma súbita para recordar a Jean que la había negado el matrimonio de jóvenes o el juego de cabezadas contra el cuerpo de su padre de forma obstinada. Un universo cómico gestual, textual y visual, que no se puede separar del lúdico, ni por su técnica de representación, ni por lo que suponen.

Con el sonido también hay un juego muy rico. **Voces, canciones y músicas** aportan sorpresa y brillo en los momentos más adecuados, además de una auténtica sensación de diversión de actores y director. El espectáculo en esos momentos se hace extremadamente ligero y superfluo, como si abandonara incluso el espacio de representación para elevarse a otra atmósfera. Ludismo de nuevo. Los actores al cantar parecen tener una fuente de diversión con ello y en todo caso es lo que comunican. Realmente la canción desde los versos cantados en Atenas, hasta cualquier concierto actual, no parece que haya abandonado el gran territorio de lo lúdico. Sirve este juego para crear una atmósfera, un lugar geográfico narrativo por su estilo “*A capella*” y popular, o estrategias de presencialidad de dos espacios en el escenario a la vez, como cuando los soldados cantan y marchan a fondo de escena y Lucie piensa nostálgica en el proscenio con su mirada perdida al frente. Sirve este juego además para fundir con suavidad una escena en la siguiente, como conector. No se puede omitir los sonidos no verbales con los que crean auténticos paisajes vocales, como el ruido de las vacas en el establo, el silbido trágico de los dalles al segar la hierba o el divertido caos del cacareo de las **gallinas**. Por lo que se refiere a las músicas y pese a la artificialidad del signo, están **bien elegidas y no resultan redundantes**, entre otras cosas porque la mayoría de ellas se ofertan reconstruidas, con ciertas disonancias o rupturas, que no aportan sino más de lo mismo: mas juego interno, dentro del propio signo, ya que al ser fabricado este espacio sonoro no se ha importado tal cual de la discografía sino que ha atravesado el mismo proceso lúdico de especulación que el resto de expresiones que vemos en escena.

La improvisación es la marca lúdica por excelencia del proceso de creación. A través de ella se juega, aunque nunca de forma caótica, sino siguiendo las reglas acotadas. Exactamente igual que en el juego de Huizinga, con entrega a ese espacio y tiempos distintos, ajeno a la realidad, pero en el que las reglas ordenan los acontecimientos. “Pienso que este es un aspecto crucial en la improvisación. Cuanto más estrictos sean los parámetros que pones alrededor de la improvisación, mejores resultados obtienes” (Shevtsova, 2006, p 264). En concreto en la presentación del espectáculo a la prensa de Barcelona el *Avui* explica: “Para adaptar el montaje a la ambientación rural de los Alpes, McBurney y su equipo se documentaron con imágenes de la época y trabajaron con la improvisación hasta encontrar

los elementos simbólicos que representan la fuerza del texto de John Berger. ‘Hay mucha tierra, agua, madera, se ara, se recogen patatas con una gran dinámica’ (Sotorra, 1995, p 1).

Por último, y aún reconociendo que la obra rehúye del marco costumbrista, si que hay una escena en la que el juego propiamente dicho, no es la herramienta, ni el concepto estético del espectáculo, sino que se materializa en significante. No abunda pero lo vemos al principio, cuando los hermanos toman el pelo a “la Cocadrille” lo hacen jugando. El momento de hacerla correr tras un caldero que ellos se intercambian, o cuando juegan con el rabo o con las tripas del cerdo, son algunas de las pocas momentos que vemos a los personajes realizar juegos en el sentido más cotidiano de la palabra, usando ese cubo, ese rabo o esas tripas, como juguete.

3.6.5. ESTUDIO DEL JUEGO DE SIGNIFICADOS EN EL ESPECTÁCULO. LAS CONVENCIONES

Uno de los valores de la puesta en escena de *Complicité* es su capacidad para crear convenciones escénicas, como ya he citado. En éstas utilizan profundamente las técnicas estudiadas en Lecoq, como son las evocaciones, el significado de los objetos, el uso del cuerpo tanto para generar movimiento, como gesto, como caracterización, como escenografía, como cambio de espacio o de tiempo. El mismo director explica a la prensa de Barcelona el fundamento semiológico de su teatro: “Nosotros utilizamos la simbología, una piel puede representar la matanza del cerdo y un actor se puede convertir en caballo” (Sotorra, 1995, p 1).

Apenas comienza el espectáculo unos focos iluminan varios pares de **botas** y zapatos abandonados sobre el escenario. Suenan campanas de una iglesia de pueblo. La oscuridad impide al público ver el resto por unos segundos, mientras la imaginación comienza a buscar significados para esos dos referentes: Muertos, un espacio rural, tierra, pobreza. Poco después un chorro fino de **agua** cae sobre una bañera destartada y un entristecido personaje, que pronto comenzará a narrarnos un pasado, se lava las manos y la cara, como queriendo despertar de una noche mal dormida. El agua cae del techo como sus ojos parecen a punto de derramar las lágrimas, como la tierra cae sobre las tumbas, como la lluvia riega una y otra vez el paso del tiempo... Un signo deseadamente ambiguo, que reclama intrigante explicaciones. Es inicio de espectáculo, los signos son provocaciones y el referente aún no tiene porqué estar claro. El cuadro escénico es evocador. El agua cae, como cae el punto de la “i” invertida del cuadro de Felipe Boso, *Lluvia*. Sugerente. Al acercarse a cada par de calzados, el narrador nos explica delicadamente quien era el propietario de cada uno de ellos. Émile Cabrol, muerto en la guerra, Marius Cabrol y su esposa, la Melanie, Henrie Cabrol, el malvado hermano de la protagonista, el maestro de la escuela, asesinado en Verdun, el maqui, el Georges... La sospecha del público se aclara completamente cuando el narrador enuncia “Los muertos envuelven a los vivos”. Una profunda metonimia está invadiendo el espacio escénico (Kowzan, 1997, p 176), el instrumento por el usuario o si se prefiere el continente por el contenido, creando tensión y un espacio extraño, un juego intrigante

que pone sobre aviso sobre al espectador y le desasosiega al mismo tiempo. Los muertos invocados tristemente por el narrador van apareciendo cantando y calzándose lentamente esas botas viejas.

Un nuevo signo: El significante es una **canción coral a capela** que remite a una melodía popular y que parece una especie de letanía o réquiem. Un signo completamente natural producido en el presente escénico, que refuerza esta idea de “desentierro”, de levantamiento de cadáveres convocados a escena para recordar el pasado. El momento es realizado con un carácter ritual, casi con misticismo, pero de forma muy ligera.

Se ilumina la escena general y ya vemos una enorme pared de tablones de madera al fondo, una silla y una mesa del mismo material, ajadas y reparadas más de una vez. El suelo es de tierra marrón. El objeto referido parece claro, una casa rural, el campo. El tipo de espacio, en ningún aspecto abigarrado o ilustrador, parece anunciar la segunda convención, el estilo narrativo no abusará del retrato costumbrista complaciente. Apenas han pasado cinco minutos del espectáculo y nuestra mente ya ha tenido que descifrar la complejidad de varios signos y de varios referentes.

Efectivamente en el minuto seis la palabra muerte reaparece, paradójicamente acompañada del nacimiento de la protagonista. El momento es excelente. Por una parte el narrador, dice “Lucie Cabrol, la Cocadrille está muerta” cuando ella entra rodando, arrojada desde una bañera vieja por sus compañeros como un cilindro, a escena. Justo acaba de nacer y hemos accedido, por la puerta de la paradoja visual curiosamente, al nacimiento. La velocidad de su cuerpo imprime un cambio de ritmo y el narrador se ve obligado a enmendar, como si ella entrara a corregirle: “La ‘Cocadrille’ nació en 1900”. Ésta es una fuerte convención muy basada en el juego corporal, como lo es el personaje que inmediatamente después compone Lilo Baur, de la “Cocadrille”, como una niña recién nacida y enana. Son dos momentos resueltos escénicamente por el poder corporal y por la cinética del rodaje sobre el suelo, que inyecta el cambio de escena y que el público identifica claramente con la violencia del parto.

Mientras el narrador describe la como era la casa de campo donde estamos otra nueva convención ya se ha instalado ante nuestros ojos, Dos actores con dos palos crean un **arado**, mientras otros dos en el suelo se arrastran a semejanza de la tierra removida cuando éste labra. Un signo artificial de aspecto mimético (Kowzan, 1997, p 93) en el que el público incluso genera una sonrisa al comprender el juego. Los cuerpos como vemos están desde el principio profundamente implicados en una versión del mimo altamente deconstruida, y que ofrece por tanto un juego visual muy novedoso.

Al cabo de un rato el narrador vuelve citar el nacimiento de “la Cocadrille”. La compañía no puede repetir el signo de rodar, ya explotado y resuelve con otro gesto mimético: al ser nombrado su nacimiento, “la Cocadrille” salta sobre los brazos de su padre, convirtiendo su gesto corporal ahora en el de un bebé. Al dejarla de nuevo en el suelo camina y el resto de personajes corren tras ella y automáticamente comprendemos una nueva convención corporal: ha crecido, han pasado unos seis años

en la narración. El gesto convencional, acaba de informarnos del paso del tiempo narrativo. Sin palabra alguna.

No tarda en llegar la siguiente convención, aproximadamente en el minuto ocho de nuevo un bonito signo mimético. Ahora un actor a cuatro patas que se coloca una **cola de trapo** a sí mismo, es el significante. El cerdo el referente. El signo perdura un tiempo en escena y se ve ayudado por otros, la persecución y captura del cerdo y su matanza en la bañera, que ahora es el matadero. Se evoca de nuevo un asesinato y a la potencia semiológica del cerdo y de la bañera se une un signo sonoro con una agitada música llena de disonancias que se convierte en esta ocasión en símbolo de los gritos del cerdo al morir. La cuarta convención que se mezclará en esta escena es sumamente compleja, ya que anuncia el acto tercero, pero el público aún no lo puede comprender. Lucie Cabrol se acerca a la bañera y habla con el cerdo muerto. Hata que no llegue el último acto, en que ella se reunirá con los muertos de muerte violenta, incluidos cerdos y gallinas, no se acabará de cerrar el significado de este signo, sino que queda parcialmente comprendido e interpretado como un gag humorístico por la audiencia, que se sobrecogerá aún más cuando por fin entienda la trascendencia de este momento que había creído un banal instante de humor.

Un uso del cuerpo que parece imposible si no hubiera existido previamente la investigación corporal de Copeau, con actores más corporales, o la recuperación de la Comedia del Arte de Dullin, o la traducción que de ellos hace, hibridado con Dario Fo y su teatro popular, Lecoq. La aportación transgresora y lúdica del surrealismo o el dadaísmo, están también implícitas en los rompimientos del discurso y la narratividad fragmentada. Estas ocurrencias se encuentran, derivadas del proceso de improvisación en la creación de Complicité, proceso que también recogen de la Escuela de Lecoq y por proximidad de las aportaciones del siglo como se dice en el capítulo correspondiente a la improvisación. (Ver *“la improvisación en el proceso de creación teatral ”*).

En el espectáculo no faltan transgresiones y atrevimientos que agradecen a innovaciones como el happening su descaro. Por ejemplo cuando el cerdo, acabada la escena de la matanza, sale de la bañera sin más decoros, hablando como Henri, hermano de Lucie y vistiéndose un jersey. La escena ha cabalgado abruptamente sobre la siguiente y la convención queda fácilmente aceptada. Mientras él y el resto torturan a “la Cocadrille” y la burlan con enorme jaleo, un personaje serio y circunspecto cruza la escena en diagonal, todos acuden tras el con un cubo en la mano. Suena el signo artificial de una campanilla, cae la luz a esa zona con otro signo artificial: un “gobo” de ventana, y se sientan frente al profesor diciendo “*bonjour*”. De nuevo una convención corporal con el espacio, apoyada eso sí por dos signos artificiales. La velocidad con la que todo ocurre hace que el cerebro acelere su proceso de comprensión y aceptación del protocolo convencional, adaptándose a la propuesta lúdica. La escuela tan veloz como se construyó, se desvanece, mientras los actores usan la cantinela de una respuesta del catecismo sobre la definición de avaricia, lo que les lleva a la tala de leña. El tema del catecismo

tampoco es casual, al contrario, como elemento religioso, es una metáfora del tema del espectáculo sobre la vida y la muerte, que por su insistencia y relevancia se convierte en alegoría (Kowzan, 1997, p 179). También lo es la respuesta sobre “la avaricia”, ya que esta provocará la marcha de Lucie de la casa familiar y posteriormente la muerte de la protagonista a manos del ladrón. Este signo de la cantinela del catecismo, nuevamente alberga, bajo su aparente inocuidad, una macrometáfora, usando el término de Kowzan.

Existe posteriormente una pelea emblemática de Lucie con su hermano Henri, tan simple como dramática. Una escena digna del mejor Brook. La convención es arriesgada. Se trata de hacer pelearse a los dos hermanos, con la reminiscencia bíblica y el simbolismo que ello adquiere, retirando el naturalismo completamente. Para conseguirlo se pide al público que acepte que va a ver desincronizada la escena. Él golpeará violentamente con un palo junto a ella primero y ella esperará impasible su turno. Luego ella le empujará a él al suelo, y él se dejará hacer. Pese a que los significantes habrían de producirse al unísono, no es así, sino que será la mente del espectador la que habrá de unirlos en su consecución mental.

Las convenciones de cambio de espacio se suceden. Por ejemplo a la vuelta de su padre de París, grita a Lucie desde su lado, simbolizando un gran espacio entre ellos y entra a la casa con sólo pivotar su cuerpo de derecha a izquierda.

Los juegos corporales abundan, como las carreras para crear o romper la escuela, o los cabezazos que ella le da a su padre sentados a la mesa, provocando humor.

Los signos naturales también son recurrentes. El agua que hablé al principio, el pan de esta escena o la leche derramada sobre los pechos de los amantes Jean y Lucie son profundamente polisémicas. El pan ahora funciona como metáfora de hambre y escasez, pero también como la vuelta al hogar, como cariño de la esposa, como calor de familia, como regreso. Una polisemia riquísima que muy a menudo regalan a la escena los signos naturales. La **leche**, es símbolo de mantequilla para degustar y en uno segundo nivel, cuando el la lame a ella de **sensualidad, de sexualidad**, de contacto carnal. Proviene de la vida tal cual y por eso están llenos de vida. Su fuerza en el escenario es doble, ya que tanto significado como significante son de una gran poesía. Ver pan, leche y agua en un escenario, posee el lirismo de las cosas sencillas, expuestas sin altisonancias, pero se suma además su proceso de metaforización (Kowzan, 1997, p 179) al referir a la pobreza, a la melancolía o al sexo, los engrandece escénicamente. Esa lluvia nostálgica sintetizada en un fino e irregular chorro de agua con que abre el espectáculo, o esa leche que blanquea los cuerpos de los amantes son un auténtica translación de significados, para la vista y es por tanto una metáfora visual excelente. Las metáforas visuales suelen ser muy aplaudidas en el teatro. “La otra gran esfera de un espectáculo teatral es, junto a la palabra, toda la dimensión visual. Los trabajos sobre la metáfora visual (o icónica) son mucho menos numerosos que los de la metáfora verbal. Sin embargo, (...) lo que resulta específico del arte de

la representación es la transposición de los signos verbales del texto en signos visuales (...)" (Kowzan, 1997, p 188). La riqueza de este espectáculo se debe en gran medida a la abundancia de metáforas visuales y transposiciones convencionales, resueltas en numerosas ocasiones con cuerpos muy implicados y expresivos.

Existen algunos elementos especialmente movilizados en su significado: Los **palos** significante real se transforman en hoces, arados, guadañas, azadones, parihuelas... La pantomima eficaz que acompaña su uso escénico hace ver en este significante unitario, como es un palo, cinco referentes aludidos. La translación por sustitución analógica es sumamente eficaz. Es indiscutible su origen lecoquiano en esta habilidad. De hecho esta es una de las grandes lecciones del maestro francés: el método de las transposiciones o translaciones, que tal como él lo define "consiste en apoyarse en las dinámicas de la naturaleza, de los gestos de acción, de los animales, de las materias, para servirse de ellos con fines expresivos y así interpretar mejor la naturaleza humana. El objetivo es alcanzar un nivel de transposición teatral, fuera de la actuación realista." A medida que Lecoq avanza y concreta, el reflejo en el espectáculo no puede ser más claro: "Hay dos enfoques posibles con este método. El primero consiste en humanizar un elemento o un animal, darle un comportamiento, hacerle tomar la palabra, ponerle en relación con los otros (...) La segunda posibilidad de transferencia es invertir el fenómeno. Se parte del personaje humano que deja aparecer progresivamente en ciertos momentos de la actuación los elementos o los animales que, en el fondo, lo constituyen." (Lecoq, 2003, p 72).

Del primer proceso aparece el diálogo entre Lucie Cabrol, "la Cocadrille" y el cerdo de matanzas, después de muerto. Los ritmos de la siega hacen hablar en sonidos producidos por los actores a los dalles y los golpes contra los viejos calderos de cinc, les permiten a estos elementos en convertirse en protagonistas por un momento, capaz de detener la acción o precipitarla. Las vacas y tablas del establo son tan humanas que finalmente se mueven y toman vida. Del segundo proceso aparece momentos estelares de Lucie Cabrol, especialmente en su personaje de niña casi enana, en que vemos perfectamente el bicho que alimenta su interior. En sus movimientos a cuclillas, está la velocidad de un cachorro de perro, un conejo o una liebre. En el juego, dando cabezadas a Emile a la vuelta de París, se halla lo que pudiera ser por ejemplo, el substrato de una cabra. Estas transposiciones para crear personaje se llevan mucho más lejos al elaborar una situación escénica y es como aparecen las metáforas visuales.

El **canto** también se usa como signo, al menos en dos ocasiones hasta el entreacto. La primera vez es una **letanía** a principio de espectáculo para instalar las botas de los muertos. La segunda, es un hermoso cambio de escena en que Lucie llora en primer plano la marcha de su padre al frente mientras al fondo, él, con otros compañeros cantan una canción de campaña. La atmósfera ofrece una contradicción tan paradójica, que desprende un dramatismo exagerado. El signo del canto además de ayudarnos a ver un frente bélico lejano, nos permite leer los sentimientos contrastados de dos

personajes en lugares diferentes. A este canto se añadirá una mesa enorme levantada por la minúscula protagonista, a la que hace girar como un torbellino que frenará en seco con la vuelta del padre herido en el frente. La canción nos ha servido para recorrer todo el periodo del **padre en la guerra**, comienza con su marcha y acaba ahora, a su vuelta. La eficacia del signo y afectación a la coordenada temporal de la narración es impactante. Es pues un cántico polifuncional, que sirve al cambio de espacio, de tiempo, y a la creación de una atmósfera emotiva.

En cuanto a los objetos escénicos no son muchos pero todos son usados para establecer metáforas visuales que crean espacios variados. Los espacios aparecen y desaparecen antes nuestros ojos a toda velocidad y la magia se instala y fluye súbita. Los **cubos de cinc** por ejemplo, tan pronto son las sillas de la escuela, como una pelota de juego infantil, como el comedero de un cerdo, como las campanas que dan la hora. La **mesa** pasa de suave desnivel, a alta colina, a mesa de cocina, o a zona de cuadras. El significante es siempre una mesa o un cubo, pero los significados que lee nuestra imaginación son cambiantes. Son objetos polisemánticos capaces de elaborar sorprendentes metáforas heterosemióticas que nos alejan una y otra vez del referente real. De los cambios de semiología de objetos más importantes en la primera parte del espectáculo quiero destacar dos: Los **tablones** formando la cuadra de vacas donde han de hacer el amor Lucie Cabrol y Jean y en segundo lugar el violento coro de palos segando como dalles enrabiados, que ha de camuflar al *maqui* que esconden en la casa. Es imposible en esos instantes ver palos ni tablones. La fuerza con que la compañía instala la metáfora visual no nos deja dudar sobre lo que vemos: cuadra y dalles. Esta alteración mágica de la percepción visual, es realmente un efecto chocante que se repetirá en no pocas ocasiones. Esos mismos tablones que más adelante se convertirán en **puerta, en ascensor o ladera** de una suave colina.

En otras ocasiones la metáfora visual llega como ya hemos dicho por el uso del cuerpo. Cuando el **padre muere** se colocan a desfilan con pesadumbre los actores uno detrás de otro. Al frente de todos marcha la madre con las botas de su marido en la mano expuestas con un aire de seriedad y transcendencia que nos hace ver el contenido litúrgico del momento. Poco después han de narrarse las muertes de los dos, del padre y de la madre. Para no reincidir en el recurso, la procesión continúa hasta la parte trasera del escenario. Luego avanza hacia el frente: Ahora el marido va el primero. Al decirse la frase “Emile murió como consecuencia de las heridas de guerra”, sin parar de caminar se quita el abrigo y lo entrega a la procesión que lo sigue que lo hace desaparecer. La **madre** hace lo mismo cuando acto seguido se dice que ella murió dos años más tarde. Envía el jersey hacia atrás y pone su delantal a su hija Lucie, en un símbolo del traspaso de roles. La fila de hombres que siguen la procesión, no deja de mover su cuerpo a un lado y a otro, simbolizando movimiento, sin apenas avanzar. Dos signos más completan el corporal: una música doliente y el ruido de las hoces que afila “la Cocadrille” y la escena se sume en un dolor tan cierto como la mentira escénica. Tal vez éste sería uno de los mejores momentos donde encajar los textos recogidos por Kowzan sobre lo verdadero y lo falso. Kowzan

recoge en su libro *El signo y el teatro* una frase muy elocuente de Cocteau: “Soy un mentiroso que dice la verdad” junto a la divisa de Anouilh: “hay que acceder a la verdad a través de la mentira y el artificio” (Kowzan, 1997, p 122).

Existe otro momento de metáfora visual excelente, en que Lucie acaricia con ternura al *maqui*, como siempre reforzado por otro signo auditivo: la música. En un momento dado el narrador que explica que los maquis se fueron al día siguiente, va tirando de la mano del *maqui*, que se separa lentamente de Lucie mientras mira atrás. Ella no, ella sigue acariciando la nada y mirando al frente. La imagen del abandono, de la desolación y del peligro invaden la escena. Tan solo vemos un personaje acariciando la nada, pero el significado es oscuro y entristecedor. Acto seguido los dos *maquis* se congelan frente a público con la boca abierta y los brazos en alto mientras el narrador enuncia su ejecución.

Pero no siempre son formas corporales tan estilizadas, como estos maquis expresionistas o el icono de la Piedad del momento anterior cuando Lucie toma al *maqui* en brazos, las que constituyen el signo o las que provocan la transposición metafórica. A veces la gestualidad es perfectamente “normal”, y lo que se transforma en signo es el propio desplazamiento. Al llegar a la primera parte Lucie es expulsada de la casa paterna por los hermanos. La escena se construye con una metáfora de movimiento. Ella toma una carretilla y tras dar una vuelta completa a la mesa en que se sientan los hermanos y la cuñada, al iniciar la segunda vuelta abandona la escena. Para el espectador este trayecto que en tiempo real dura 2 minutos y medio, se convierte en un tránsito larguísimo de “la Cocadrille” a otro espacio, a otro lejano y deja instalado el paso del tiempo además. Esta metáfora permite al espectador llenarla con un tercer significado, la tragedia y la pesadumbre de ser expulsada de su propia casa, prácticamente la recuperación del mito bíblico de la desavenencia entre hermanos expresado sintéticamente en una mujer exiliada y aferrada a una carretilla vieja.

En la segunda parte aumentan los discursos y se repiten ciertos signos pero aún existen algunas novedades interesantes que quisiera observar, ya que una de las más transposiciones del espectáculo está al principio de esta segunda mitad. El significante que ve el público son una serie de actores en **posturas** que quieren ofrecer el signo mimético de arbustos y zarzas, siendo las formas de brazos y piernas las ramas. El referente emerge más claro aún en cuanto la protagonista comienza a recoger ramas de dichas ramas a ritmo frenético, lo que hace pasar a segundo plano el paisaje, lo cual facilita su verosimilitud. El excesivo foco sobre la convención podría matarla seguramente. En un momento dado una rama se engancha a su falda, ella le da una patada y el actor cae. Es un signo muy polisémico en este instante ya que el público ve a la vez la patada al arbusto y al actor también, lo que le provoca la carcajada, por lo que de clownesco posee. La escena se alarga e incluso se retomará un rato más tarde por Jean, que a la vuelta de América recoge fresas, mientras pasea usando la misma convención teatral.

Si en la primera escena los actores construían con sus voces la atmósfera de una cuadra de vacas, ahora lo hacen de un **gallinero**. Existen signos sonoros artificiales en el espectáculo, quiero decir grabados, que nos remiten a un contexto, pero cuando son los propios actores los que crean de forma natural estos sonidos (que también son signo artificial del mismo modo) el resultado es sorprendente. La expectativa que tiene el público de este actor emisor es que construya signos verbales. Ya a principio de espectáculo, cuando dejan claro, que también emitirán muchos significados a través de los objetos y del cuerpo, generan una fuerte sorpresa, pero cuando añaden este plus de sonoridad signante que no es estrictamente verbal lo cierto es que el juego se multiplica.

Se encuentra un conjunto amplio de signos cuyo referente no será real, sino imaginario, (Kowzan, 1997, p 133), en sentido que referirán a algo que tan sólo puede ocurrir en la mente del autor. Especialmente la última escena el espectador es invitado a viajar al mundo de los muertos y ver cómo dialogan, y qué explican sobre su pasado y su presente en el más allá. La convención la instala “la Cocadrille”, cuando es conducida dentro del ataúd (otra convención, ya que el significante es una vieja bañera de cinc) y de pronto se levanta durante la propia procesión del entierro y habla con Jean. Así no es difícil que más adelante pueda gritarle “*Follow me*”, para arrastrarle a su nuevo mundo, a su tercera vida de muerta, donde se sucederán los signos imaginarios. Pero estos signos imaginarios se repiten en varias ocasiones, cuando se habla de un personaje, y este aparece como invocado para decir su parlamento desde otro mundo y desaparecer de nuevo. Por ejemplo Émile, el padre de Lucie, que acude para recordarla cómo en la ciudad el dinero engorda y luego ya sólo hay que matarlo, como al cerdo. De hecho el espectáculo comienza con un signo imaginario, en que Jean se sitúa en un presente narrativo, y poco a poco acuden los personajes de los que habla desde su memoria a calzar las botas.

Aún veremos cómo la convención de espacio, crea con las **mesas y taburetes**, un mercado, un café en la ciudad o el segundo piso de la cabaña de la Lucie, donde guarda el velo de novia. Este espacio que de hecho recibe un tratamiento dimensional muy característico en la obra, respetando la idea lecoquiana que mencioné antes de la influencia semiológica de las dimensiones **horizontal**, especialmente utilizada en la primera parte, y sintetizada en la tierra sobre la que se revuelven los personaje; la **vertical**, de simbología convencional más ligada a la tragedia y a lo trascendente, en que se va transformando lentamente hacia el final la escenografía. Enormes columnas de madera se levantan lentamente y tras su aspecto de soporte de porche del nuevo *chalet* onírico de “la Cocadrille”, esconden un poderoso símbolo de la muerte de Cristo. A este respecto vale la pena recoger la opinión de Marcos Ordóñez en su crítica del *Avui* tras el estreno en Barcelona: “El chalet alpino con el que siempre soñó Lucie, cuyas columnas de madera de abeto se parecen demasiado a las cruces del Gólgota” (Ordóñez, 1995, p 1); o las **diagonales**, espectacularmente visitadas en las rupturas de espacio, como por ejemplo la irrupciones del maestro para conformar la escuela, destruyendo la escena anterior, que cae por sí sola en el imaginario.

La última imagen, posee esa dimensión poderosa y trascendente de la verticalidad y supone la más espectacular metáfora visual del espectáculo, cuando en los últimos minutos decide **arruinar todo** el fondo escenográfico de madera, para regresar al presente narrativo, mientras tras las ruinas se ven pasar nubes. La grandeza del momento, no sólo reside en golpe efectista, que lo es en el mejor de los sentidos, la grandeza está en que a esas alturas la polisemia es mayúscula, juntando en su imaginación el espectador, significados tan variados, como el cambio de tiempo narrativo, la presencia para siempre de ese cielo donde está “la Cocadrille”, envolviendo a un abandonado y **solitario Jean**, o la más trascendente de todas, la caída y destrucción de toda una **cultura milenaria de vida rural**, que se la ha llevado el viento. La madera cayendo, remite a la destrucción de todo el paisaje que hemos visto en la obra. El personal de una protagonista a la que la vida le gira la espalda. El de una familia rota por causa de su propia injusticia. El de un Jean solitario y roto que no ha sabido amar. Por último la destrucción colectiva de una manera de vivir, de una **cultura milenaria, la del campo**. El dolor y la profunda emoción que el espectador siente en este momento es enorme, ya que se halla preso por el juego de los personajes y llora con ellos la muerte definitiva. No es una generación que fallece y es sustituida por otra, es toda la estructura escenográfica que vemos desplomarse para no volverse a levantar nunca. El poder visual y sintético de esta imagen es impactante. Una eficaz polisemia sin una sola palabra. Toma Kowzan prestadas unas palabras a Etienne Decroux, en su capítulo dedicado a la polisemia y la ambigüedad, que recojo por dos motivos: por lo oportuno de la cita y para insistir en las aportaciones del siglo XX y cómo atraviesan éstas los diferentes territorios escénicos. El silencio elocuente del que hablaba Decroux, queda recogido en varias escenas de este espectáculo sobre todo en esta última. Las distancias han disminuido, especialmente en la segunda mitad de siglo, y las influencias han aumentado. **“No es la mímica un arte deficiente – sostiene Decroux -, sino la palabra, que no puede decir varias cosas a la vez”** (Kowzan, 1997, p 163).

Un espectáculo que exprime un eficaz conjunto de recursos escénicos, poéticos y narrativos, lleno de belleza y eficacia comunicativa. Pero antes de acabar este apartado no dejo de pensar en la que probablemente sea su mejor cualidad: El aplauso del novelista. El propio autor, sorprendido al ver su relato dramatizado por Complicité, describe así: “Berger desvela que existió una verdadera Lucie, quien despreciada por sus hermanos, se convierte en una dura comerciante, asesinada por su dinero (...) ‘Pero lo que me fascina de este espectáculo es por qué apela a personas que se están a una distancia remota de la experiencia’ (Billington, 1995, p 1). Es el *depósito común* en que tanto insiste Lecoq en sus textos y entrevistas de vídeo y que al aparecer tan bien aprendieron estos exalumnos suyos.

4. CONCLUSIONES Y TEMAS PENDIENTES

4.1. CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LA HIPÓTESIS

4.1.1. SOBRE EL ESPECTÁCULO *LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL*

Recorriendo ahora del revés el proceso de creación de esta investigación, es decir, del espectáculo material de *Complicité* hacia atrás, hacia los ancestros influyentes en la compañía, quiero encontrar la posible comprobación de la cadena cronológica detallada hasta aquí. Creo que igual que la prueba de la resta o de la división, que nos enseñaban en la escuela, se realizaban invirtiendo la ejecución de las operaciones y observando que obteníamos la cantidad de partida, una argumentación similar podría validar el camino hasta aquí recorrido.

Comenzando pues por el espectáculo, vemos que su riqueza semiológica obedece a un interés por buscar el placer de jugar por encima de todo. Esto, considero que ya de entrada enriquece el capital lúdico que la compañía vierte en la comunidad teatral. **Los juegos de signos, la motricidad expresiva de sus cuerpos, la creatividad para afrontar la dramatización de una obra narrativa, son parte, después de lo analizado en la recogida de resultados, de ese capital lúdico del espectáculo.** Tanto en las fases de ensayos, como describen los participantes en ellos como en las de actuación, como podemos apreciar el público y la crítica corrobora.

Por otra parte, creo poder extraer una pequeña taxonomía de su trabajo con los signos, para acabar de justificar la riqueza del mismo, ya que está construido con recursos muy diferentes diferentes, pero observables en grupos de similitud. Uno de esos grupos es el que atañe a los signos elaborados con el cuerpo, sea a través del **gesto** (matanza de los maquis, las zarzas donde recoger moras, o el personaje niña de “la Cocadrile”), o del **movimiento** (construcción y destrucción de la escuela, el entierro o la matanza del cerdo) y muy destacable también por ausencia de movimiento (importante la última **congelación**, cercana a final de espectáculo de Lucie Cabrol, mientras narra Jean su patético pasado). También halamos otro grupo de signos que se elaboran con la **luz** (espacios abiertos de iluminación total de la escena, en general aludiendo a exteriores o espacios muy acotados de narración íntima, en general interiores, destacable la escena final con un desasosegador, incómodo y suspendido fundido en negro), o con el **sonido**, tanto real, producido por las voces de los actores (ruido de la siega, golpes sobre los cubos de cinc, animales) como artificial (músicas grabadas de diferentes atmósferas: tiernas, intrigantes, dramáticas...). En quinto lugar con los **objetos**, a veces objetos de **significado no alterado** (uso metafórico del pan, de la tierra, del agua o de la leche) o bien objetos de **significado alterado** (palos como parihuelas, como dalles, como varas de azucar bestias, como parte de un arado, tablonas como ascensor, puerta, o ladera...) y sin duda, por último los convencionalismos **textuales**

(transferencias del tiempo y espacio de la narración, juegos de palabras, metáforas verbales, etc.). Una dinámica de analogías permanente sobre escena, que explicitan en la creatividad juguetona de todo un equipo.

4.1.2. JUEGO

Este juego yo creo que lo han recibido, en su estado más amplio y más puro, de sus profesores Gaulier y Lecoq, ya que como vimos ambos lo convierten en fundamento de su pedagogía.

Por otra parte quiero observar de qué se trata en esencia ese flujo lúdico. Existe un momento de la entrevista a Ariane Mnoushkine en que rememora el trabajo en la escuela de Lecoq, en *Les deux voyages*, sintetizador de lo que este trabajo intenta documentar. El corte es elocuente, habla por sí mismo y merece la pena reproducirlo como otro apoyo a la idea lúdica del teatro: “La idea de no creer que todo (en el teatro) pasaba en la cabeza, en los sueños, y que el teatro no era intelectual, sino un juego, un juego del niño, de la puesta en juego, del hacerse carne, de la encarnación. *Voilà!*. El teatro es carne, es la verbalización, hacer carne. Eso, Lecoq lo transmite.” (Roy & Carasso, 2006, II-min 22). Y Simon McBurney sin duda también recibe esa carnalidad, esa dimensión de vida que el teatro tiene, a juzgar por sus declaraciones: “El primer tema de la escuela es la naturaleza y no se trata aún de crear un estilo o una estética, no hay. Lo primero es mirar la vida, la vida a fondo”. (Roy & Carasso, 1999).

Pero no sólo Lecoq dinamiza el juego lo cierto es que podemos seguir en su biografía cómo sus antecedentes, a través, de Dasté y *les Copiaus*, llega hasta Copeau, gran renovador de esta materia. De hecho como ya vimos es el refundador de la técnica de la improvisación y la conecta explícitamente al juego y al cuerpo. **Carmina Salvatierra tras investigar este asunto escribe concluyente: “A través de la improvisación, Copeau reencontró el vínculo que existe entre el juego y el teatro inspirándose tanto en la *commedia dell’arte*, como en la observación de los juegos infantiles donde vio, en el espíritu abierto a la imaginación, el “*instinc du jeu*” que buscaba para el teatro y que él ligó a un sentimiento dramático.** La asunción de la improvisación y el juego en el teatro, sobre todo a partir de la Segunda Guerra Mundial, son prácticas hoy completamente integradas (...) y se debieron a las lúcidas intuiciones de Copeau, quien fue el primero en introducir la noción de juego en el teatro y (...) el aprender a través del juego, un principio que llegará hasta Lecoq.” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 504). Esto da paso a la siguiente conclusión.

4.1.3. MOVIMIENTO Y JUEGO

Colocar el juego junto al movimiento y ver cómo éste último es una de las herramientas lúdicas que se pueden usar en teatro, ha formado parte de este trabajo. Es por ello que me he detenido a observar detenidamente los cambios corporales que ejecuta el siglo XX, que muchos y en diversos

campos. En la danza, en el teatro, en la educación física. Lo cierto es que las influencias existen, y una de las más claras está en Jaques Lecoq. Él es un hombre del deporte que evoluciona hacia el arte dramático progresivamente. Su formación en educación física, en el *método natural* de entrenamiento en la naturaleza o bien en la carrera y el salto de altura, acabarán influenciando notablemente su visión de la escena, como él mismo explica. Este es uno de los argumentos que nos hace ver cómo el siglo XX y los años precedentes, suponen un momento en que las renovaciones corporales, artísticas y pedagógicas, trazan caminos entrelazados, donde las interferencias resultarán nutritivas. El teatro propone la mirada expresiva y rítmica al deporte, como pudimos ver en Dalcroze, DeBode, Gerda Alexander o anteriormente en Delsarte y al mismo tiempo el discurso físico, hace que el teatro reflexione también sobre la recuperación de la corporalidad y el movimiento.

Maria Codinach, aporta datos a esta relación en Lecoq, aún añade al binomio el nombre de Lecoq y la palabra improvisación. Parece que éste fuera un cuarteto recurrido, al menos en el ámbito teatral: **“P:** ¿Que destacarías del programa, de las asignaturas en sí? **R:** Yo soy una entusiasta de la técnica del análisis del movimiento desde la acción hasta la creación dramática dentro de un estilo. Creo mucho en la base de la técnica del movimiento. Como transposición. Lo entiendo como técnica para improvisar, para el juego, para utilizarlo. Para pasar de la identificación con la gallina a personaje. Yo hablo más del análisis que de la estilización. De cómo se hace para cambiarlo en acción.” (Codinach, 2011, p 3). No es extraño ya que el mismo Lecoq los contemplaba unidos. Tal y como Carmina Salvatierra añade, **Lecoq descubre “la concepción fenomenológica del juego como soporte del imaginario (...) al estructurarlo a partir del movimiento.” (Salvatierra Capdevila, 2006, p 511).**

Gaulier cómo ya he dicho no está tan cerca de la lírica del movimiento, aunque si que aprecia el contenido lúdico de muchas actividades motoras: “Jugar en teatro participa del mismo movimiento que jugar a correr, a pelearse, a saltar como lo hacen los hombres y los animales, jugar a cow-boys, a indios, a mosqueteros, a muñecas, a médicos” (Gaulier, 2000, p 3).

Simón Rodríguez, aporta escepticismo ante este particular vínculo: **“P:** ¿Crees que el juego está vinculado al movimiento en alguna manera? **R:** No necesariamente. Yo creo que es una actitud interna, y que se puede plasmar en el movimiento evidentemente, en la voz... o en cualquier estilo de teatro. Yo creo que es una actitud que se ha de trabajar. No depende sólo de la voluntad. Hay que trabajar ese músculo imaginario. **P:** ¿Que es el de jugar? **R:** Sí. Igual que el de la imaginación que es un músculo, la actitud de juego es otro músculo que se ha de trabajar... y estimular.” (Simón Rodríguez, 2011, p 4)

Una conexión entre el juego y el movimiento, que he contemplado en el deporte, en lo ritual, y que finalmente parece que también se observa en Lecoq y Gaulier, aunque Simón Rodríguez, a nivel personal no la corrobora del todo, lo que abre una sugerente línea de contraste a investigar en el futuro.

Esta conexión la hereda Simon McBurney en su contacto con ambos creadores y lo traslada a sus creaciones teatrales, en las que ciertamente como ya se ha visto juego, movimiento, metáforas y texto, parecen divertirse como niños girando en el corro de las patatas, en el que una vez las manos agarradas, es difícil saber quién lleva a quién.

4.1.4. LA APORTACIÓN DE LOS DIRECTORES PEDAGOGOS

Las escuelas de teatro durante el siglo XX suponen una importante correa de transmisión que hace que las evoluciones teatrales recorran el siglo a través del tiempo y el espacio, facilitando el paso del testigo de unos a otros. Este fenómeno unido al aumento de la posibilidad de viajar según avanzaba el siglo, permite ver como hay conceptos que van quedando recogidos y que se añaden al discurso dramático. Los avances en corporalidad ya no se abandonarán, ni las evoluciones de las propuestas más lúdicas del uso de las convenciones no naturalistas. Ni el rechazo al *teatro muerto*, término *copeauniano*, que es exactamente el opuesto al lúdico.

Este mérito de fijar posiciones y crear expansión, es de los centros de formaron teatral y del esfuerzo de sus fundadores. Pero no solamente a causa de este rechazo a lo muerto, se convierten de focos de más ludismo, sino que el hecho de que en esos centros la agitación haga aumentar la tensión contra un teatro un tanto adormecido o el hecho de que sean espacios un tanto separados de la cotidianeidad, donde se tiene sensación de especular e inventar una realidad paralela, les crea esta complicidad con el espacio del juego. “La escuela es el lugar separado donde se vive la actualidad del futuro, una comunidad separada (de la ciudad, del teatro, del mundo, “normal”, o “burgués”): Lo es en el caso de Stanislavski y de Sulerziski (...), lo es en la “*retraite*” de la casa de campo de Copeau en la época del Vieux Colombier y más tarde en la Borgoña de Copiaus; lo es en la escuela Hellerau de Dalcroze con las religiones del cuerpo en la naturaleza (...) y los de la “Escuela del Arte” de Von Laban en su ultima versión, la de *Monte Verdad* en Ascona, con sus ceremonias particulares; pero también lo es en la diversidad autopedagógica y heterodirigida de los primeros grupos *agit-prop* y lo es en el grupo *Insólito* de los alumnos de la Bauhaus” (Barba & Savarese, 1990, p 41) Todo un catálogo de campos de juego, aislados del mundo real, en que la meta común, aún por medios diferentes fue la influencia pedagógica en la eliminación del “*teatro muerto*” del panorama europeo a través de una *mimicry* renovada. La investigación, les acercan a esa dimensión lúdica del abandono a la innovación por medio de la imaginación, territorio de lucha contra lo desconocido, con el azar tan solo como aliado, tan propiamente lúdico: “Las escuelas de los maestros de principios de siglo surgieron para conquistar situaciones de experiencia creativa, lugar de operatividad del teatro.” (Barba & Savarese, 1990, p 42).

Me da la impresión que sin esta infraestructura pedagógica las renovaciones o no hubieran llegado a trascender, o se hubieran retrasado en el tiempo por ello considero que son muy relevantes en la implementación del concepto de cuerpo y movimiento.

4.1.5. CONTINUUM HISTÓRICO Y RENOVACIÓN DEL CAPITAL LÚDICO DEL SIGLO XX

Parece claro que el espectáculo de *Complicité* recoge algunos de los postulados sobre innovación, sobre juego y sobre renacimiento corporal de los que he hablado en el capítulo dedicado al siglo XX. Los rompimientos vanguardistas, dan sus frutos a finales de siglo, y aquí podemos observar como se plasman en la escena de finales de siglo.

Este “*continuum histórico*” siempre me ha parecido apasionante, pues como dice la máxima “todo concluye, nada perece”, no sólo en los ciclos naturales, sino también en los históricos, reflejo fractal de los anteriores. La muerte, tema central con la memoria, temas clave en *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, suponen dos grandes reflexiones del ser humano y su historia, ya que efectivamente la muerte no hace sino dar paso a nuevas vidas, como una generación estética al desaparecer da paso a la siguiente y sin querer la sirve de abono.

De hecho este asunto de la memoria y el *continuum*, que yo trato en una de las conclusiones, aparece como tema mismo en otro espectáculo de McBurney: *Mnemonic* (1999) (Nemotécnico). En él se entrega a la audiencia un antifaz opaco de dormir y tras colocárselo se les invita a pensar en recuerdos del pasado. Posteriormente en sus padres, en sus abuelos, en los abuelos de sus abuelos...para concluir que en una centuria aparecen en el árbol genealógico de cada cual millones de ancestros, muchos más que los habitantes reales nacidos, lo que es por supuesto imposible e indica que en ese pasado compartimos los antepasados y en cierto modo “ustedes son parientes de todas las personas sentadas a su lado en este teatro. (...) Esta atención al pasado y el valor de nuestra recolección de él, es parte de nuestro lenguaje diario, la textura de la cultura contemporánea, y un apriorismo ideológico.” (Freshwater, 2001, p 213). Visto lo anterior, se podría afirmar que existen medios de comunicación que transportan los cambios y avances estéticos de generación en generación. El pasado reciente del siglo XX, del que hemos recogido algunas aportaciones al ludismo en la escena más arriba, (*Ver en la revisión del siglo xxXX*”), es observable en varios detalles de este espectáculo. Quisiera interconectar este pasado reciente, esta herencia histórica, con el producto de *Complicité*, estableciendo algunos paralelismos.

Quiero remitirme ahora a lo dicho en capítulos anteriores sobre la herencia corporal que deja el siglo XX, y más concretamente por el uso de la improvisación. En este espectáculo se halla todo condensado. Resulta paradigmático para un estudio del juego, del juego en sentido profundo y amplio en la escena, la aportación que podemos ver en esta compañía de sus maestros. El humor de Philippe Gaulier, su exigencia de **placer actoral** para llenar la escena, sus entrenamientos sobre el **impulso** y su

discurso sobre la **fantasía lúdica** están muy presentes. La gestualidad “emergente no pre-codificada” de Lecoq, también, así como sus estudios sobre el “mimo de acción” o las “**transposiciones**” (Lecoq, 2003, p 72). Todo está muy reflejado en esta obra de teatro. El cuerpo de Lilo Baur, haciendo de Lucienña, es una perla del trabajo de **máscara**. Las mímisis de vacas, cerdos, gallinas, tierra removida por el arado, sintetizan todo el trabajo de Lecoq de identificación con la naturaleza y transposición escénica de ésta. (Lecoq, 2003, p 69). El proceso de uso corporal en *Complicité*, pasa por la renovación de la presencia física en el siglo XX, sintetizado en su maestro Lecoq y transpuesto por él, hábilmente, al uso poético del cuerpo en la escena.

La puesta en movimiento del propio cuerpo y los objetos para sustituir una escenografía deliberadamente sobria y nítida parecen dialogar con la estética de despejar el espacio que habían solicitado Appia i Craig, así como de dotarlo de multifuncionalidad, sugerencia y refuerzo del perfil corporal del actor. Ellos revalorizan las nuevas aportaciones de la danza moderna, que aunque en un contexto diferente mantienen un cierto diálogo con el teatro durante todo el siglo, particularmente hermanado en ciertas manifestaciones del happening y más adelante en el concepto explícito de la danza teatro. Aunque el movimiento teatral contiene exigencias diferentes a las del baile, las zonas de intersección entre ambos en este siglo también son tan reales como recíprocamente influyentes. (*Ver “la danza”*).

Del rito en la escena hemos señalado en este trabajo las aportaciones de Duncan, Grotowski o de Artaud y ahora aquí las vemos reflejadas en algunos momentos, como en esa procesión kantoriana del entierro, de la que *La clase muerta* también sería un referente posible. A este respecto tomo prestada una referencia que curiosamente he leído después de escribir este párrafo. Corresponde a una crítica de Sagarra, que sin querer presenta esta asociación de ideas: “(...) cuando terminó la representación, me quedé tan impresionado que no sabía qué hacer. Hacía tiempo que no me ocurría algo semejante. Desde que vi *La clase muerta*, de Kantor (...)” (Sagarra, 1995, p 1).

Incluso en **Stanislavski y M. Chejov, podemos hallar una huella también en cierto modo ya que ellos insisten en la importancia del cuerpo, pero sin desatender la pieza clave de la interpretación**, idea que también completa la calidad del teatro de *Complicité*. “Stanislavski reconoce la importancia de un buen condicionamiento físico basado en la gimnasia sueca y la gimnasia rítmica de Dalcroze (...), la danza (...) y la acrobacia (...), así como la técnica vocal. Pero todo ello no basta. El papel de estos ejercicios ‘es auxiliar, prepara para otros ejercicios más importantes’. El entrenamiento stanislavskiano tiene por objetivo resolver la dificultad primera del actor, que es de orden psicológico (...)” (Melendres, 2006, p 606), que Melendres toma de (Stanislavski, 2009, pp 61-105).

Del mismo modo, en la entrevista que Maria Shevtsova realiza al actor de *Complicité* Clive Mendus, existe un bloque de preguntas titulado “*Marrying the Physical and Psychological*” (Casando lo

Físico y lo Psicológico), lo que deja ver cómo ese debate estanislaskiano o chejoviano, de principios de siglo sigue activo cien años más tarde: “Estoy interesado en unir lo físico y lo psicológico o intelectual. He realizado mucho de la parte física, y ahora la otra parte está llegando lentamente, particularmente porque mis habilidades físicas van desapareciendo” (Shevtsova, 2006, p 267).

La aportación al teatro de Meyerhold sobre su “idea de la *‘convención consciente’*, como principio del teatro antinaturalista”, también la encontramos, como ya he dicho en el juego abundante de convenciones del espectáculo. Así como la otra idea de **Meyerhold** de “proponer desde el principio el ‘punto de ironía’ de una situación”. (Oliva & Monreal, 2008, p 340) El contenido lúdico de este fenómeno convencional, conecta de lleno con los escritos de Huizinga dedicados al valor lúdico de la poesía y del arte. (Ver “*en la semiología teatral*”). Estas “vías transportadoras de la historia” son unos de los aspectos que más me han sorprendido al realizar esta investigación. Cómo el pasado se refleja transformado, deformado o evolucionado de manera obstinada en el presente.

Existe otra intersección de la compañía con Meyerhold , que coincide además en su perfil netamente lúdico, y es el uso y defensa que hacen de la **ironía y lo grotesco** en su obra *The Noise of Time* (2004), al igual que lo hizo el ruso. Este espectáculo que medita sobre la música en vivo y la performance física, trata de dramatizar la obra del músico ruso Shostakovich, así como sus ambigüedades políticas. No sólo existe en la realidad, ya que este músico, “amigo y colaborador artístico de Meyerhold, trató sin éxito de salvarlo de las purgas stalinistas del final de los años ‘30” (Knapper, 2004, p 65) sino en la dimensión estética, ya que Shostakovich, fue un “compositor fascinado con Gogol (...) cuya focalización de lo grotesco no ha sido recogido como se merece” (Knapper, 2004, p 66). Esta dimensión es bien conocida por McBurney, debido al profundo trabajo realizado con Lecoq y Gaulier, especialmente en las lecciones de “Bufones”. De hecho la respuesta que da al asunto, muestra su dominio estético de esta parte del arte a la que Meyerhold dedicó fuerte interés. Argumenta McBurney: “Uno tiene que entender lo grotesco como una respuesta extrema a circunstancias extremas. ¿Qué es grotesco? Algo que es antinatural o repulsivamente deformado de su forma original, de acuerdo con el *Shorter Oxford*.” (Knapper, 2004, p 66). Efectivamente existe una línea de continuidad que se puede trazar de Gaulier a las declaraciones de McBurney, recordando ciertas palabras de Meyerhold al mismo tiempo, que avalan otra vez una proximidad con el concepto de juego: “(Meyerhold) negándole a este término la unívoca significación de cómico escribe: El arte del grotesco se basa en la lucha entre contenido y forma. El grotesco no conoce sólo lo alto o sólo lo bajo sino que mezcla los contrastes creando conscientemente **contradicciones agudas.**” (Barba & Savarese, 1990, p 166).

Existe otro legado, conectado a los **dadaísmos, surrealismos o incluso happenings** que aporta mucho material al teatro plástico y a Complicité por lo que particularmente poseen de **teatro visual**. Esa herencia se halla plasmada en la experimentación con los objetos e incluso con el cuerpo como

objeto. Explican muy bien los escritores de *Homo ludens. El artista frente al juego*, la herencia que legan todas estas artes ligadas con la explotación visual de cuerpos y objetos: “La poesía visual de los años 80 recupera el espíritu divertido de los surrealistas, utilizando la imagen y el objeto cotidiano como herramienta estética de composición narrativa (...) Brossa tiene la mágica cualidad de dotar al objeto de un nuevo significado cargado de posibilidades narrativas.” (Urtasun et al., 2010, p 38). Cuando vemos la polisemia de una mesa, de unos tabones o de unas varas de madera en *Las tres vidas*, no podemos dejar de pensar en toda esta transmisión artística. No es casual que después de su estreno en Broadway de la obra de Arthur Miller *All My Sons*, uno de los actores John Lithgow, afirme: “Para mí, lo más parecido a trabajar con Simon eran mis clases en la escuela de teatro al final de los años 60, los días del *Living Theatre* y de los más audaces experimentos de Peter Brook. Estábamos empujando los límites del proscenio del teatro hacia atrás hasta aquel momento. *All My Sons* fue un proceso de desnudarse, en que nos hizo desprendernos de viejos hábitos de los que habíamos llegado a depender. Fue todo un reto, agotador, desquiciante y de emocionante final. Y pensar que estábamos haciendo todo esto para una gran reposición en Broadway, ¡el caballo de batalla! Me quedé pensando para mis adentros, "Las cosas están mejorando". (Rocamora, 2008, p 89).

Pero las influencias más cercanas que reciben son a través de sus maestros **Lecoq y Gaulier**, éste a su vez alumno del renovador de la comedia del arte, **Charles Dullin**, y el primero alumno de **Jean Dasté**, correa de transmisión de los muchos conocimientos de Copeau, especialmente los de renacimiento corporal, la máscara o el Nô japonés, así como la investigación del concepto reentrenamiento e improvisación.

El siglo XX, transmite también mucho interés por el cuerpo a través de la recuperación higienista de la educación física o de los entrenamientos del juego deportivo. Esto como ya vimos llega a Lecoq y a sus alumnos, hasta convertirlos en una compañía de carácter físico, pese a trabajar siempre con el texto. Por supuesto en el camino esa fisicalidad es releída, adaptada y modificada a través de la aplicación escénica. Son habitualmente referenciados así, como compañía física o corporal: “Una de las compañías experimentales de teatro físico, que lideran la escena británica (...) Que crece narrativamente, abierta a la interpretación; intrínsecamente corpórea” (Freshwater, 2001, p 212).

Una red de conceptos en comunicación que en este momento nos permite recorrer este trabajo tanto de delante atrás, como de detrás hacia delante, lo que parece aportar una cierta confianza para relatar cómo las innovaciones del siglo XX han tenido influencia en la recuperación del ludismo en la escena. Observamos además que efectivamente esto se ha manifestado tanto en el proceso creador como en la propia realización frente a público del espectáculo.

En el inicio del siglo XXI el juego, en el sentido más profundo de la palabra, es un concepto reconocible en la escena y artistas como Lecoq, Gaulier o Complicité han concretado la propuesta. Ese

juego se ha convertido en el nutriente principal de la escena, al menos en los espectáculos más deseados y parece manifestarse con formas y propuestas muy diversas.

4.2. TEMAS PENDIENTES Y NUEVAS PREGUNTAS

Esta investigación ha ido llevándome poco a poco a descubrir los puntos en común y las **diferencias entre Lecoq y Gaulier, particularmente en materia de uso del juego y del movimiento**, aunque tengo no obstante la sensación de que este asunto está lejos de su resolución más argumentada, contrastada y documentada.

También queda pendiente este escepticismo último que arroja Simón Rodríguez sobre la posible no relación juego-movimiento.

Por otra parte la escasez de documentación sobre Gaulier me hace preguntarme cómo ha sido su evolución a lo largo de los años en estos asuntos y cómo lo ha plasmado, o quién de sus testimonios o colaboradores lo podrían argumentar más y más detalladamente.

Pero sobre todo, una duda que me queda es la de poder detallar, **cómo, cuándo, dónde, cuánto, todo este discurso de lo lúdico, está siendo asumido por la puesta en escena contemporánea y la teoría teatral contemporánea, así como, en qué medida y nuevamente de qué manera, han influido Lecoq y Gaulier en ello.**

Tal vez una tesis podría ser el contexto académico donde profundizar en estas inquietudes pendientes.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Abrams, J., & Parker-Starbuck, J. (2005). London Calling. *PAJ*, 81, 38-44.
- Alexander, G. (1991). *La Eutonía. Un camino hacia la experiencia total del cuerpo*. Barcelona: Paidós.
Técnicas y lenguajes corporales.
- Alonso, P. (1992). *Tradiciones y costumbres de Castilla y León*. Valladolid: Castilla Ediciones.
Colección nueva Castilla-3.
- Artaud, A. (1990). *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa.
- Barba, E., & Savarese, N. (1990). *El arte secreto del actor. Diccionario de antropología teatral*.
Méjico DF: Escenología A.C.
- Barba, E., & Zarrilli, P. (1988). Eugenio Barba to Phillip Zarrilli: About the Visible and the Invisible in
the Theatre and about ISTA in Particular. *TDR (1988-)*, 32(3), 7-16. doi:10.2307/1145900
- Benach, J.-A. (1995, June 4). Los prodigiosos paisajes de Lucie Cabrol. *La Vanguardia*. Barcelona.
- Berger, J. (1992). *Puerca tierra*. Madrid: Alfaguara.
- Billington, M. (1994, March 2). Peasant tense. *The Guardian*. Londres.
- Billington, M. (1995, February). The three lives of John Berger. *The Guardian*. Londres.
- Bourcier, P. (1978). *Histoire de la danse*. París: Seuil.
- Brozas Polo, M. P. (2003). *La expresión corporal en el teatro europeo del siglo XX*. Ciudad Real:
Ñaque.
- Caillois, R. (1994). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral, SA.
- Caro-Baroja, J. (1968). *Estudios sobre la vida tradicional española*. Barcelona: Ediciones 62.
- Caro-Baroja, J. (1986). *Estudios de la vida rural vasca* (3rd ed.). San Sebastián: Txertoa.
- Chejov, M. (2008). *Sobre la técnica de la actuación* (4th ed.). Barcelona: Alba Editorial. Artes
Escénicas.
- Chinchilla, J. L., & Zagalaz, M. L. (2002). *Didáctica de la Educación Física*. Madrid: Editorial CCS.
- Codinach, M. (2011, July 25). Entrevista Escuela Jacques Lecoq.

- Coromines, J. (2010). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Editorial Gredos SA.
- Costa, M. (2010, September 11). A life in theatre: Simon McBurney. *The Guardian*. Londres.
- Diderot. (1986). *La paradoja del comediante*. Madrid: Ediciones del Dragón.
- Dullin, C. (1985). *Souvenirs et notes de travail d'un acteur*. Paris: Librairie Théâtrale.
- Eliade, M. (1951). *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*. París.
- Fo, D. (1998). *Manual mínimo del actor*. Guipúzcoa: Argitaletxe Hiru, SL.
- Freshwater, H. (2001, August). The Ethics of Indeterminacy: Théâtre de Complicité's «Mnemonic». *New Theatre Quarterly*, 17(3), 212-218.
- Gaulier, P. (2000). Journal "Ecole Philippe Gaulier"-2000. Self edited.
- Gaulier, P. (2005). Journal "Ecole Philippe Gaulier"-2005. Self-edition.
- Gaulier-web, P. (2011, July). Web-Escuela Philippe Gaulier. *Escuela Philippe Gaulier*. Retrieved from <http://www.ecolephilippegaulier.com/>
- Geiger, T. (2008). El primer programa alemán de sociología de la educación. *Revista de la Asociación de sociología de la Educación*, 1(1), 74-79.
- Gordon Craig, E. (1987). *El arte del teatro*. Méjico: GrupoEditorial Gaceta S.A. de C.V.
- Grotowski, J. (2009). *Hacia un teatro pobre*. Madrid: Siglo XXI Editores, SA.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores-El libro de bolsillo.
- Jotterand, F. (1970). *El nuevo teatro norteamericano*. Barcelona: Barral Editores.
- Kingston, J. (1994, March 2). The answers lie in this soil. *The Times*. London.
- Knapper, S. (2000). The moving body. Teaching Creative Theatre, by Jacques Lecoq. *London: Metliuen*, 169.
- Knapper, S. (2004). Complicite's Comintern. Internationalism and The Noise of Time. *Contemporary Theatre Review*, 14(1), 61-73.
- Kowzan, T. (1997). *El signo y el teatro*. Madrid: Arco/Libros, SL.
- Lecoq, J. (2003). *El cuerpo poético* (3rd ed.). Barcelona: Alba Editorial/Artes escénicas.

- Lewin, L. (1928). *Les paradis artificiels* (Franc.). París.
- Lison Tolosana, C. (1977). *Invitación a la antropología cultural de España*. A Coruña: Adara.
- Lorenz, K. (1972). *Sobr la agresión; el pretendido mal* (1st ed.). Méjico: Editorial Siglo XXI.
- Melendres, J. (2006). *La teoria dramàtica. Un viatge a través del pensament teatral*. Barcelona: Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona.
- Merlin, B. (2002). *Konstantin Stanislavski*. London: Routledge.
- Meyerhold, V. E. (2008). *Teoría teatral*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar*. Zaragoza: INDE Publicaciones.
- Oliva, C., & Monreal, T. (2008). *Historia básica del arte escénico* (10th ed.). Madrid: Cátedra.
- Oliver, R. (1995, May). Una invitación a la complicidad. *Barsalona. Revista Independiente para vivir Barcelona*. Barcelona.
- Ordóñez, M. (1995, June). La saga/fuga de Lucie Cabrol. *Avui*. Barcelona.
- Pandolfi, V. (1993). *Història del teatre-3*. Barcelona: Institut del teatre. Diputació de Barcelona.
- Pavis, P. (2008). *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: 1ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Piepenburg, E. (2008, October 22). An Expert in Audacity Tries Arthur Miller. Nueva York.
- Rocamora, C. (2008). Mc Burney meets Miller. *American Theatre*, 25(10), 32-89.
- Rouhir, A. (1927). *Le peyote*. París.
- Roy, J.-N., & Carasso, J.-G. (1999). *Les deux voyages de Jacques Lecoq*. La Sept Arte-OnLine Productions-ANRAT.
- Rubin, H. (2000, May 31). Boooooorriinnng! *Fast Company New York*, 35.
- Sagarra, J. de. (1995, June 4). ¿Quiere usted emocionarse conmigo? *El País*.
- Salvatierra Capdevila, C. (2006). *La escuela de Jacques Lecoq: Una pedagogía para la creación dramática*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Schechner, R. (2002). *Performance Studies*. London: Routledge.

- Schinca, M. (2010). *Expresión Corporal. Técnica y expresión del movimiento* (4th ed.). Madrid: Wolters Kluwer.
- Scholte, T. (2010). The Stanislavski Game: Improvisation in the Rehearsal of Scripted Plays. *Canadian Theatre Review*, 2(1), 72-85.
- Seligmann, B. (1911). *The veddas*. Cambridge.
- Sesé, T. (1995, June 2). Théâtre de Complicité evoca el mundo rural en «The tree lives of Lucie Cabrol». *La Vanguardia*. Barcelona.
- Shevtsova, M. (2006). «Competitive Co-operation»: Playing with Théâtre de Complicité. *New Theatre Quarterly*, 22(3), 257-267.
- Simón Rodríguez, A. (2011). *Entrevista sobre la Escuela Philippe Gaulier*. Barcelona.
- Sotorra, A. (1995, June 2). El Théâtre de Complicité porta al mercat una adaptació de John Berger. *Avui*. Barcelona.
- Spolin, V. (1963). *Improvisation for the theatre*. Illinois-USA: Northwestern University Press.
- Stanislavski, K. (2009). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*. Barcelona: Alba Editorial. Artes Escénicas.
- Stanislavski, K. (2010). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia* (3rd ed.). Barcelona: Alba Editorial. Artes Escénicas.
- Taylor, P. (1994, March 2). Planks and passion. *The Independent*. Londres.
- Urtasun, A., Moraza, J. L., & González del Campo, J. (2010). *Homo ludens. El artista frente al juego*. Navarra: Fundación Museo Jorge Oteiza.
- Viedma Martínez, J. M. (2002). *Juegos y ejercicios de acrobacia. La acrobacia como un valor educativo*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Vilanou i Torrano, C. (2010). *Olimpisme i pedagogia*. Universitat Barcelona.
- Web-École International de Théâtre Jacques Lecoq. (2011, July 16). <http://www.ecole-jacqueslecoq.com/>. Retrieved from <http://www.ecole-jacqueslecoq.com/>
- Wolf, M. (1996). Death becalms her. *American Theatre*, 13(5), 28.

6. ANEXOS

6.1. ENTREVISTAS EXALUMNOS

Esta última herramienta me ofrece vivencias personales directas de contenidos no publicados. He seleccionado dos personas que pudieran reunir en sí mismas la parte pedagógica y la creativa. Son realizadas teniendo en cuenta que los participantes hayan seguido toda la formación de la escuela seleccionada y buscando que se dediquen al teatro activo sea en pedagogía dirección o actuación.

El guión de entrevista ha sido diseñado con preguntas separadas en tres bloques: el del a experiencia personal, un segundo sobre las aplicaciones profesionales de lo aprendido, y el último con preguntas relativas al debate estético que propone cada pedagogo.

6.1.1. ENTREVISTA 1: MARIA CODINACH

Exalumna de Lecoq, profesora de teatro en el Instituto del Teatro de Barcelona y actriz.

Realizada el **25-7-2011**.

Transcribo la entrevista en catalán, lengua origen del documento.

P: Quines referències tenies abans d'anar a l'escola de Lecoq sobre l'escola?

R: Tot surt de la meva inquietud pel teatre, número u. Perquè puc compartir molt al principi del que seria la meva carrera com a estudiant, des del primer curs vaig poder compartir la vida també professional, i em va agradar molt una cosa que em va dir a l'assaig la Ivette Viguetà. Jo sóc de Vic i vaig tenir experiència a la Gàbia teatre de Vic durant una època. La Ivette Viguetà havia fet uns cursos a Lecoq. Ella és francesa catalana de Perpinyà, viu a la Plana de Vic i ens va dirigir l'obra *La ciutat dels sants*. A mi em va donar un paper de nena i em va agradar molt el que em va dir per afrontar el meu personatge. Sobre els galls, les gallines a un galliner. I em vaig quedar uns quants dies mirant els animals a les gàbies el dia de mercat. La meva família és de pagès. Em va agradar molt aquestes referències, em va alliberar de tota la tensió que em podia imaginar que era el món artístic. I van passar els anys que jo estava a l'Institut del Teatre. Jo vaig estudiar al centre d'Osona. I vaig acabar i vaig pensar que no havia après res del que volia. En canvi, sí que tenia molt clar que havia tingut una experiència professional prèvia amb la Gàbia, amb la Ivette, que m'havia tocat molt endins, que m'havia arribat al cor, que m'havia alliberat. Ella m'havia donat pautes de joc.

P: Ella havia fet Lecoq?

R: Ella havia fet uns cursos nocturns amb el Lecoq, cap els anys 70. I un dia viatjant en tren cap a Vic varem estar parlant i vaig apuntar el nom de Lecoq, l'escola. Jo vaig acabar el 84 l'Institut del Teatre i el 85 vaig anar a l'escola de Lecoq. Vaig veure presentacions de comèdia i bufons, crec que era el segon semestre, i el proper any ja hi entrava, el 86. Va ser una cosa molt precipitada.

P: I et recordes més de les acotacions que us feia la Ivette Viguetà amb això de les gallines?

R: La Ivette és la senyora oficial de Joan Anguera. Va tenir una època que convidaven als seus directors amics, que jo vaig treballar amb ells i de tant en tant la Ivette feia direccions quan no viatjava, perquè la Ivette viatja molt, sobretot a Itàlia. A mi el món aquest de la màscara i l'animal em va agafar molt. Després vam treballar també molt la sensació de no ser personatge, de ser ombra, de ser boira. Pel tipus de personatge que fèiem nosaltres que eren noies molt xafarderes de la Plana de Vic. L'obra estava molt inspirada en el Vic d'inicis de segle. Treballàvem molt amb fenòmens atmosfèrics i animals per passar-lo després a l'escena.

P: Satisfacia lo que encontraste tus expectativas en la escuela?

R: Sí. Els primers mesos van ser de molta eufòria. Jo sóc actriu agrícola. Va ser una constant d'espavilar-me a la meua vida diària.

P: Com vas viure l'escola?

R: Ho vaig viure amb molta espontaneïtat. Venia d'un país de sol i això es veia. Jo li deia "Jaques" i li havia fet dos petons. Jo trencava la jerarquia. I no ho feia per interessos. Trobava un teatre molt diferent.

P: Què era tan diferent?

R: Perquè hi havia un treball físic molt diferent. I perquè em feia pensar a la meua vida. Jo estava encantada amb els nòrdics, per la tranquil·litat. Tenia també una noia d'Àfrica. Eren moltes sorpreses.

P: La informació teatral també era tan nova?

R: Sí. Jo era de les del principi de Lecoq. Ja hi havia hagut alguns abans, però eren molt pocs. Hi ha hagut un apropament cap Lecoq a l'Institut del Teatre.

P: Què t'aportava el primer trimestre i la resta del primer curs?

R: El primer trimestre entres en una escola i una manera de fer. Aquí se'm demanaven coses diferents. Aquí se'm demanava molta més reflexió i fer servir les eines de la setmana. No eren exercicis, sinó que eren més àmplies. Et feien discutir en una llengua que no era la teua. Veies el que no funcionava en els altres. No podies copiar dels altres, perquè hi havia cada setmana elements nous. El segon semestre, després de descobrir això, jo vaig passar molt malament, amb una mica de depressió i tot. Començàvem les transposicions artístiques. Però les relacions eren més difícils. Hi havia moltes diferències, i competitivitat. Trobava a faltar la Plana de Vic. Feia fred, vaig canviar de feina. Era molt dur. Fins la segona meitat del semestre que vam començar a treballar la màscara larvària. El factor exterior m'afectava molt.

P: En dos paraules el primer trimestre com el definiries?

R: Joc i essència i també la mirada a l'entorn. L'entorn com a font d'impulsos, ingressos creatius. Treballàvem la identificació, la màscara.

P: I la resta, com els definiries?

R: Era molt més l'aplicació d'aquesta estilització, el buidat en les altres arts de l'estilització. O sigui, l'estilització en les altres arts quin impuls et porten en el moviment i en la creativitat escènica. I després era l'inici del personatge, jo aquí ja vaig començar a respirar. Màscara larvària, la situació quotidiana i

la transposició d'aquesta situació des de la màscara o des de d'altres convencions teatrals. Per tant, va tornar el joc, la humanitat i també va arribar la primavera. T'ho dic en serio.

P: Estàs dient moltes vegades la paraula joc. Suposo que és molt important a l'escola.

R: És important. Jo vaig descobrir el joc amb el Lecoq. Però en el fons del fons, les paraules "play" i "joc" estan molt relacionades amb el teatre. Jo no ho havia descobert.

P: T'ha ajudat el fet de descobrir això en l'àmbit teatral?

R: És una entrada a la improvisació, a la creació, i és un entrenament constant, per tant està a la base.

P: Passem al segon any. Quines són les novetats del segon curs?

R: El primer any és el que m'agrada més a l'hora de la pedagogia. El segon any és el que m'agrada més des de propostes més creatives... dramatúrgies. És un any de gran mestria per part del senyor Lecoq. Perquè d'estils, tots els estils... fa una essència tan gran, d'una gran objectivitat, ho porta a l'essència de la tragèdia, de la comèdia, i després això ho comparteix amb textos. Jo crec que això és de gran mestre. La seva visió i la seva transposició fins arribar als textos.

P: Quatre paraules temàtiques pel segon any. Què aporta el segon any?

R: És l'any de l'escriptura. De tancar tots els perquè que tenies el primer any. Vas plasmar el joc en els gèneres. Aplicació del joc als estils. També és l'any de l'actor, no tant del col·lectiu.

P: Dificultats especials?

R: Jo vaig notar molt més la competència dels companys. Els bons treballs del curs es converteixen en *soirée*. No deixar de tenir l'energia suficient per tal de ser molt resolutiu per aplicar els continguts de les assignatures tècniques. Jo crec que aquí entra no només l'espontaneïtat sinó el coneixement teatral que tens. Com més bagatge teatral tenen els actors i les actrius més capacitat tenen. Si no coneixies les eines, podies arribar a caure en un psicofísic. Perquè no coneixies aquests camins que s'obrien. Molt sovint no s'havia acompanyat aquest treball de tanta reflexió. Potser podria dir anàlisi teòric, però no hi havia una anàlisi teòrica des de l'escena, potser hi havia des de la literatura. Però aquí, hi havia molt més des de l'escena. Les línees en que es mou la tragèdia, el melodrama... Fins i tot l'espai, el ritme, per trobar l'emoció de l'actor.

P: Són els mateixos els tipus de dificultats dels dos cursos?

R: No. Els de primer els portes més a la motxilla. Són més del tipus de la generositat, l'habilitat d'utilitzar l'espai, transformacions d'espai. De relació. I les de segon és d'entrar en registres. I d'utilitzar el màxim de mobilitat. És l'aplicació de tot el primer. Joestic en total adoració amb el *maestro* i l'escola encara.

P: Hi havia més atmosferes que la competitivitat a l'escola o realment aquesta atmosfera de competitivitat marcava molt?

R: No sé si forma part de l'enginy pedagògic de l'escola la competitivitat. No ho sé. Jo no he fet el tercer any a l'escola. Hi ha un moment que de 135 havíem de ser 35. Aquest caramel tu vols continuar-lo

P: Quines més atmosferes apareixen?

R: Em fa gràcia, perquè hi havia gent que era important per moments. Per exemple, jo era important a comèdia. Va ser un moment molt important. Hi ha èpoques en què tu et fas important, hi ha altres èpoques que et quedes molt més de *coro*. Vale? Quan fem l'època tragèdia, primer fem un època, les tribunes. Fem els herois que ha tingut el nostre país, vale? Abans d'arribar a l'heroi de la tragèdia. Jo vaig fer la Federica Montseny. Els tres bascos que hi havia a la meva classes i els tres catalans... vaig aconseguir jo fer la Federica Montseny. Cosa estranya perquè esperaven Lorca... Però no esperaven anarquista, que anava a les fàbriques a aturar la producció, per fer entendre que les dones havien de tenir els mateixos drets. Cosa que tots els països nòrdics ja ho tenien superadíssim, però nosaltres... No va ser apreciat per M. Lecoq, no li interessava. Sobretot perquè tenia l'Àlex Angulo a la meva classe, que és un actoràs. Però ho vam tirar endavant. Tots van participar com a obrers. És com si m'hagués inventat una heroïna de segon ordre. Lecoq, deia que amb els alumnes havia après d'Espanya que hi havia més problemes que la guerra civil. Jo en bufons, el meu personatge no va interessar. Vaig treballar amb els nòrdics. Però hi havia èpoques que estaves molt més mirant a la teva terra, el Mediterrani...

P: Té alguna cosa de molt lúdic tot això, no?

R: Érem 37 i podíem fer moltes coses. El primer trimestre, vam treballar sobre una multinacional, la Pirelli, els pneumàtics. Hi havia una vietnamita i això era molt important, perquè determinava molt la dramaturgia en aquella època. Era el 86. Jo la primera vegada que vaig tenir un alumne bereber, vaig pensar "Qué bien! Quantes coses diferents podré fer!".

P: Quines grans coses t'ha deixat per tu l'escola de Lecoq? Conceptes, idees...?

R: Jo li agraeixo, u, fer-me veure el teatre des de l'escena, des de l'escena nua. Fer-me veure el teatre des de l'escena despullada de tot. És de lo més màgic que hi ha. Fer-me adonar de l'art del teatre, de la seva vinculació a la vida, a la ciència, i a tot allò que es mou i que no es mou. A tot allò que és animat i inanimat. El teatre com un dipòsit en el qual tu sacseges coses de la vida per tornar-les a vida en forma d'art. I m'ha donat una altra cosa que és seguretat com a persona. Seguretat per ser com sóc i per la importància que te la relació amb tot el que t'envolta, per ser-hi curios, positiu, i donar-li una visió artística. Una altra cosa que m'ha donat l'escola és una necessitat de transmetre als altres això que jo he viscut i des de l'any 90 tinc màscares. Vaig fer un *Help* en una escola de mestres i vaig començar a transmetre coses que a mi m'havien semblat molt grans, importants... Hi havia un gran túnel en què jo hi veia grans possibilitats d'entrar-hi. Màscares neutres, larvàries... És una possibilitat d'obrir als altres allò que t'ha semblat molt teva.

P: T'ha aportat un contrast sobre les teves habilitats? com un càsting personal?

R: A mi m'ha donat tot una llavor que no la he cavada. Es a dir, hi ha camps en què encara estic treballant. Tinc la sensació que hi ha camps que encara no he tocat o que he tocat poc, per exemple la màscara pallasso. Començo amb petites dosis. Com el minotauro. Comences amb petites coses. Jo era molt jove en el teatre i en tot. Ens deien que al cap de cinc anys començaríem a entendre l'escola i encara estic en el procés.

P: Què destacaries del programa, de les assignatures en sí?

R: Jo sóc una entusiasta de la tècnica d'anàlisi del moviment des de l'acció fins a la creació dramàtica dins un estil. Jo crec molt en la base de tècnica del moviment. Com a transposició. Ho entenc com a tècnica, per improvisar, per joc, per utilitzar-lo. Per passar la identificació amb la gallina a personatge. Jo parlo més de l'anàlisi molt més des de l'estilització. De com es fa per canviar en acció. I és una de les parts que jo crec que menys estem transmetent. Està quedant més arraconada. És una part que a

vegades no recull allò que era lecoquià a l'escola del Berti. Tot i que jo li faig molta confiança. Anar a la contra forma part del meu estudi. És una part important aquesta i tot això aplicat a l'escena. Tot això per mi és molt important. No sento a parlar d'aquesta part de Lecoq. S'està destil·lant, i no sé si es podrà recuperar.

P: Algun tema més?

R: Per mi el recorregut de les màscares és un recorregut ideal de la formació de l'actor. Hi ha parts com els clowns, els bufons, que es treballen molt bé per gent de Gaulier. Però no és parla de la base de Lecoq.

P: Qué aporta al combinación de cooperación y competitividad que se da en la escuela?

R: Hi ha una cosa que és molt maca que la deia J. Lecoq quan es quedava algun penjat, sense companys per treballar: "no és que ningú vulgui treballar amb tu, és que no has trobat amb qui vols treballar". A mi m'ha passat això a l'àmbit professional. Fins i tot he arribat a avergonyir-me de coses que he fet perquè no m'han aportat res. Busques constantment trobar aquell punt del laboratori, que és per un costat cooperació més que competitivitat. Jo estic més del costat de la cooperació que de la competitivitat. És que les coses que han de ser, sempre seran. Les coses que han de tenir només un dia d'aplaudiment no em donen prou com el que et pot donar una sala d'assaig. A l'escola jo crec que es generen dos tipus d'actors quan estàs allí estudiant. El que si no està a l'escena rebenta, Toni Albà. I que quan està a l'escena rebenta l'espectador. Genera sempre expectativa en el seu entorn. Hi ha gent que quan surt està al cim de l'escenari. En canvi, hi ha gent que quan surt està al costat d'un altre. M. Lecoq a cadascú li fa una frase que determinava molt de tot. També en el terreny professional aquesta combinació entre cooperació i competitivitat et va dirigint i digerint.

P: Quina aplicació has donat a tot això a la teva vida professional? com has fet servir tot això?

R: T'he contestat una mica quan t'he dit que els anys 90 vaig comprar unes màscares. en un primer moment, sortir de l'escola et dóna una necessitat de fer un autocurs setmanal, però no saps de quin tema. Per tant, quan trobes el tema, necessites fer un autocurs. Fer teatre per tu és fer un autocurs. Aquí és quan pífies. I les primeres crítiques de lecoquiàns inexperimentats (ens mirem el melic...). Potser ara és diferent. Vaig barallar-me amb 4 nois que van estudiar a Bèlgica. M'interessen els processos. On més m'ha servit Lecoq és quan em vaig trobar un dia donant classes de màscara neutre en un aula sense màscara. Com a cosa essencial per gent que volia aprendre teatre. Això era un juny de l'any 90 i a l'octubre jo anava a comprar màscares. M'ho havia passat molt bé a l'aula. M'havia generat una molt bona sensació i m'havia donat un vici per trobar més hores per fer això. Jo vaig trobar això en un aula. Aquí va començar la compra de material. I així vaig anar podent dir que n'he fet de tot això. He anat fent créixer una línia de formació per actors, on jo condueixo l'impuls a partir del que jo he après amb Lecoq. Ho he pogut fer amb molta gent molt diferent. Ara estic pensant en projectes amb gent de la tercera edat. Jo hi he treballat amb la Claire Heggen i els objectes. Jo em vaig enfadar molt amb la Heggen, perquè no li pot dir neutre a aquesta màscara. Això em va enfadar molt, perquè això traïa el bagatge del meu mestre. Estic dissenyant uns *works in progress* per acabar en una producció. Va molt bé també les hores passades amb els alumnes.

P: Els ex-alumnes de Lecoq li treuen profit?

R: Hi ha el que continua treballant. Hi ha gent que ho aplica a la teràpia. Hi ha gent que ho aplica a l'escenari, al cinema. A tot el món. L'actor del Discurs del rei, el Sergi Lòpez. Ni que sigui explicant contes, fent pedagogia, dissenyadors de vestits per teatre, molts directors, gent que escriu... Hi ha gent que ho abandona temporalment però hi torna, ni que sigui en l'àmbit culinari.

P: Què aporta l'escola als actors?

R: Que no ho saps? (Ja, ja) Unes eines en les quals un actor pot encomanar-se o refugiar-se. Això seria bàsic en un treball de mim, de treball corporal...

P: I què tenen d'especial les seves eines?

R: A nivell general és això. El que tenen de particular... Tampoc podem dir metodologia, perquè es tracta d'una proposta en constant evolució. De vegades la metodologia tanca. Llavors quan nosaltres la vam viure fa trenta anys, tenies una seqüència, els estils del teatre que després han anat evolucionant. És més flexible, o atén més al que s'està vivint. Com a refugi, recull d'eines per l'actor, l'escola es diferencia dels altres i pot coincidir amb els altres en algunes coses. La finalitat és que hi hagi un veritat escènica de l'actor davant d'una proposta de joc, amb uns condicionants teatrals i sota un estil. Però potser l'obertura que li dona Lecoq, l'interès per una formació de l'actor en el segle XX és que el refugi està molt més en el que pot crear l'actor que no pas en el que pot interpretar l'actor. Jo crec que aquestes dues paraules fan canvis evidents. No converteixen l'actor en un intèrpret, sinó que el converteixen en un creador, en un còmic en algú que està allà pensant al teatre en general, d'entrada, i no per a una literatura dramàtica, no per a un estil del tipus de direcció, no per a unes convencions, un tipus d'espectador... sinó que posa l'actor en un sacleig de projectes i idees que fan que les seves creacions després es materialitzin en una cosa concreta. Però que no tanca les portes d'entrada. No vol que el seu mètode sigui perquè tots arribin a clown. És clar, alguns arribaran a clown, alguns portaran la màscara. És un ventall ampli per conèixer el teatre, és un primer avís, un primer impuls perquè tu puguis desenvolupar-te com actor.

P: Llavors, converteix l'actor en creador?

R: Sí. Tothom s'enfada molt quan dius que Lecoq forma l'actor creador. Hi ha capítols extensos sobre l'actor creador per exemple en el sistema Stanislavsky. Llavors sempre et diuen per què consideres que tens una veritat en l'actor creador, és perquè és una altra via. L'actor surt des de la creació. Des de la primera essència, des del primer fantasma que apareix a escena ja estàs en creació i reflexiones sobre aquesta creació, com a dramaturgia, com a fet teatral.

P: I als directors?

R: L'escola és de teatre i actors en moviment. El moviment et pot portar a estar un costat de l'altra, o a dissenyar llums. Et portar a l'essència de l'escena o et portar a l'essència d'estar fora de l'escena per a que passin coses a l'escena. No està pensat només per ser actors. És el joc teatral i tu posa't en alguna de les peces d'aquest joc on et sentis més còmoda.

P: Com va arribar ell a aquesta fonamentació? Què l'impulsa?

R: Jo penso que el fet que ell posi una mirada al món... fa una mirada al món, i a les relacions humanes i té una oportunitat de fer bellugar aquesta seva mirada, aquestes persones humanes... i llegir-les i entendre-les i somiar. O que li despertin en ell emocions. Això fa que veure moure a la gent, veure moure una fulla per ell és veure moure una vida i la converteix en vida teatral. I parteix de veure moure, parteix de veure moure fulles. Per això li demana a l'alumne que sigui capaç d'interpretar la fulla d'un arbre des que és una gema fins que cau de l'arbre. Tot això li recorda la vida de les persones. Després hi ha una mirada transposant amb coses que podem llegir com a relacions humanes.

P: És molt metafòric Lecoq, no?

R: Però és un metafòric que és molt tangible. Si tens l'ocasió de veure un glacià, una papallona i tenir una televisió, la 33 o la 2, que passa reportatges del National Geographic i veus balenes que surten de l'aigua que semblen impulsos per l'escena que tu crearàs més tard. I comences a llegir la vida de la natura d'una manera diferent, com dins de creacions teatrals.

P: També hi ha un símbol?

R: Hi ha una metàfora i també hi ha un moment que hi ha un símbol. Per una altra banda, hi ha una línia Coupeauniana, veu molt la necessitat de llaurar el cos de l'actor. Posar-lo a punt, perquè no sigui "*literature en costume*" al teatre; això vol dir que no funciona que només és un text dramàtic però amb els vestits, no hi ha la vida d'un actor, no hi ha la vida d'un personatge... Era nefast quan deia això. Si et deia això, t'estava tallant el cap. Jo penso que per llaurar el cos de l'actor i convertir-te en seguit d'aquest tipus Sara Bernat, el que ell et demanava era que tu, apart que et fixessis en la vida i tinguessis un codi lliure d'absorbir amb el teu cos qualitats de moviment que després tu poguessis transposar en emocions per expressar-te. Llavors ell crea el cos de l'actor també, que encara està disponible, que ha de tenir capacitat de transmetre en diferents estils tot un ampli ventall d'emocions. I com que ell venia del camp dels esports tenia una fixació amb l'impuls del corredor, que volia dir nedar, que volia dir estar en equilibri, estar en suspens, tot això per ell és un lloc on agafar-se i és on trobava, on podia exercitar un codi... en aquest tipus de mim, que no era un mim d'imitació, allò de voler fer la realitat de la realitat, sinó que era un mim que exercia de referència per l'actor, però respectant un marc de referència, però després anul·lava aquesta referència. I en aquesta referència és on ell volia ser creatiu, trobant aquell cos en mínima tensió però en màxima tensió, donant qualitats corporals per conèixer també canvis de pes, com la respiració, que s'implica en un impuls de moviment. Tot això ho va anar treballant sempre amb un vessant d'oficis d'acció: serrar, picar, cavar, tallar... Eren oficis que li donaven línies d'acció del cos de l'actor a l'espai, i de projecció del gest. Com això es mantenia en un centre, com es trencava la verticalitat, com trencaves també aquell cos en dos direccions per entrar en l'espai. Per una banda hi havia aquest tipus de reflexió, i per una altra era els moviments que partien del mim que s'inspiraven en els esports...

P: Tot amb una gran implicació cultural

R: I després altres, com distribuïes el pes, el genoll-pelvis, projecció amb la mirada, i els altres tres moviments, té una plantilla de vint moviments. Els seus tres primers moviments, no són ni dels oficis ni dels esports: l'ondulació, la inversa. Que és l'observació de qualsevol forma de vida que exigeix aquesta ondulació, des dels peus...

P: I una altra metàfora que fa molt és la dels dos viatges; com expliques tu els dos viatges? Per què es fa aquesta metàfora tan forta?

R: Això més que la definició de l'escola és el títol que li va posar al DVD i en Berty Tobies en els seus *workshops* d'estiu. No sabia ara gens, com m'ha sorprès. Hi ha un viatge. Sempre estem en viatge. Hi ha el viatge de la màscara neutre, a través de tots els estils.

P: Feia servir la paraula viatge com a imatge?

R: Sí, sempre. Per què "*Le deux voyages*"? M'ho haig d'estudiar. Em pots suspendre aquí, et puc passar el telèfon d'un amic meu.

P: Fa *hincapié* al ritual també o no és una cosa que li preocupi tant com al Grotovsky o la Isadora Duncan, per exemple?... la litúrgia, aquesta cosa més sacra del teatre...

R: No passa de tot, però no hi posa el focus. Sí que hi ha en alguns moments reflexions sobre això. A l'escola no saps mai on vol arribar ell. Depèn de la qualitat d'alumnes que tingui, depèn de la religió, ara té també molta gent oriental, fins i tot una professora coreana. Jo penso que a la seva vida la religió és una cosa que practica, em sembla.

P: Em referia més a aquesta cosa ritualista del teatre... la màscara semi-sacra...

R: No fa *hincapié*. És una cosa que ell pot deixar anar en algun moment quan es treballa per exemple el cor de la tragèdia, o d'aquella necessitat de celebració, que donaven la possibilitat de fer créixer... Per exemple quan es treballaven els bufons. En algun moment, els bufons del misteri sobretot... sí que fa referència al que poden ser tots els rituals que tenen a veure amb Dante i tota la part aquesta més dels dimonis i aquesta representació que és tenia... Però com a anècdota, i perquè XXXXX li ha dit "he muntat uns dimonis" que no pas ell que tingui ganes de parlar-ne com si diguem. És més com una conversa que ell ha tingut.

P: Doncs molt be Maria. Moltes gràcies.

6.1.2. ENTREVISTA 2: ANTONIO SIMON RODRÍGUEZ

Exalumno de Gaulier, profesor de teatro en el Instituto del Teatro de Barcelona y director de teatro.

Realizada el **25-7-2011**.

Transcribo la entrevista en castellano, lengua origen del documento.

P: Tiene tres bloques la entrevista. A nivel personal, ¿cómo aterrizas en la escuela de Philippe Gaulier?

R: Sí, mi idea era ir a Lecoq cuando acabé los estudios. Mi primer impulso fue ir a Lecoq. Lo que ocurrió es que por circunstancias personales no pude llegar a tiempo. Una vez en París fue la propia mujer de Lecoq quien me aconsejó que fuese a Londres a la escuela de Gaulier. Yo también había investigado sobre otras opciones en París. Fui a Gaulier en principio para tres meses. Me encantó y me quedé. Ya no se me pasó por la cabeza presentarme a Lecoq.

P: ¿De qué año hablamos más o menos?

R: Uf... Yo creo que... Yo estuve en París desde el año 84-85-89

P: ¿Y qué te lleva a buscarlo? Aunque fuera la intención ir a Lecoq en un principio, ¿cuál era la motivación de buscar esa línea?

R: Yo estaba insatisfecho, no con la formación que recibí de mimo y pantomima, sino que creo que era una formación muy circunscrita a unos registros en esos momentos y necesitaba ampliar. Y como que en aquel momento tampoco me interesaba la formación clásica, digamos de un actor de texto entre comillas, pues la vía Gaulier me pareció un punto intermedio muy interesante.

P: Satisfacía plenamente la escuela tus expectativas... bueno ya me la has contestado, porque si no, me imagino que no te hubieras quedado tanto tiempo.

R: De hecho, estuve unos meses, luego estuve el curso entero como alumno y al siguiente año estuve como *stagier* pedagógico... Sabes que tenía esta figura. Me pasé casi tres años con Gaulier. Tengo que decir que en aquel momento el dúo era Gaulier – Mónica Pagneux, que era perfecto; es decir, la yuxtaposición entre los dos era una maravilla.

P: ¿Qué aportaba la Mónica Pagneux en ese momento?

R: Bueno, Mónica aportaba una sabiduría sobre el cuerpo del actor, trabajo físico. Una relación impresionante. Era como las dos caras de una moneda. Incluso se contradecían violentamente a veces, porque Gaulier, evidentemente, tenía un punto de vista muy diferente al de Mónica, ¿no? Pero, esto precisamente lo hacía muy enriquecedor.

P: ¿De dónde venía Mónica Pagneux?

R: Mónica, creo recordar que sus inicios son dentro de la danza contemporánea, con Mary Wigman. Luego estuvo con Decroux... estuvo muchos años con Decroux... Estuvo en Japón. Mónica es una de las fundadoras, no sé si de las fundadoras, pero estuvo en los orígenes de Peter Brooke en París. Es decir, toda la preparación corporal de los actores de Peter Brooke en París estuvo a cargo de Mónica durante varios años... la va a dirigir ella.

P: El año segundo es el que realizas de forma regular el curso entero

R: Como alumno, sí. Como actor, digamos.

P: ¿Qué destacas como positivo de ese año?

R: Muchas cosas. Claro, el descubrimiento que haces del juego y del placer de jugar, de actuar, como lo plantea Philippe, es impresionante. Me acuerdo mucho... Claro es que Philippe tiene como dos partes. Una lo que sería su estética teatral o su pedagogía teatral, muy cercana a la de Lecoq. De hecho yo creo que es la pedagogía de Lecoq desde la personalidad de Gaulier y centrado más en el teatro de texto. Y luego, la otra es la personalidad de Philippe a medio camino entre chamán, antigurú y una persona con un ojo impresionante para detectar todos los bloqueos del actor. Nuevamente, creo que eso es lo mejor de Philippe, que tiene una mirada impresionante.

P: De todos los temas que trata Philippe Gaulier, ¿cuál es el que más simpatía te crea a ti en ese momento?

R: Hombre, en ese momento, la línea de bufones. Eso es algo que tiene muy asumido. Me gustó también el trabajo sobre el melodrama. Este trabajo me impactó.

P: ¿Me puedes decir alguna dificultad por la que atraviesas en ese momento?

R: La frustración que tuve el primer día cuando me dijo “¿tú vienes del mundo del mimo? tienes una rigidez en las piernas que con un poco de suerte tardaremos un año en sacártela”. Esto es una de las primeras cosas que me dijo Mónica el segundo día de clase. Y realmente era así... y fue impresionante el trabajo con ella. Y me acuerdo mucho una improvisación en el trabajo de máscaras. Con un francés, una improvisación que pasó ese milagro que en mi corta experiencia de actor... Fue una improvisación que duró creo recordar que una hora y veinte minutos, pero yo tenía la sensación que había durado quince porque nos metimos en una máscara impresionante. Fue un trabajo entre máscara y clown, para entendernos. Yo sólo sentía los compañeros cómo se morían de risa. Incluso Gaulier estaba tirado en el suelo y fue esta especie de trampolín que te mete, que podrías estar horas y horas y no salir nunca de ahí. Todavía me acuerdo aunque han pasado ya casi treinta años

P: ¿Qué crees que es eso, porque tiene que ver algo con el trance, bajándole un poco el tono, pero si que “te vas” cuando eso te pasa como actor, no?

R: Totalmente. El sentido de la realidad cambia, porque éramos conscientes que estábamos en clase y tal... Pero la sensación era, pero de qué cojones se está riendo tanto esta gente, ¿no? Pero al mismo tiempo no podíamos parar, no de hacer reír, porque nunca nos habíamos planteado hacer reír. Pero el placer era impresionante.

P: Tiene una vinculación clara con la idea de juego que él habla tanto, ¿no?

R: Totalmente.

P: ¿Crees que el juego está vinculado al movimiento en alguna manera?

R: No necesariamente. Yo creo que es una actitud interna, y que se puede plasmar en el movimiento evidentemente, en la voz... o en cualquier estilo de teatro. Yo creo que es una actitud que se ha de trabajar. No depende sólo de la voluntad. Hay que trabajar ese músculo imaginario.

P: ¿Que es el de jugar?

R: Sí. Igual que el de la imaginación que es un músculo, la actitud de juego es otro músculo que se ha de trabajar... y estimular.

P: Mucho de su trabajo es eso, ¿no? Incluso muchos de sus ejercicios son para eso.

R: Pienso yo que siempre pretendió potenciar que aquello que pasaba en una escena era lo que pasaba entre los actores, no entre los personajes. Entonces, esto para mí fue una revelación. De hecho, creo que si me hice luego director de teatro es porque lo que me interesa es esto.

P: Explícamelo más, porque yo creo que es muy importante y muy de Gaulier, también.

R: Sí, sí. Un texto es fundamental para la situación, los personajes. Pero si eso no moviliza una dinámica entre los actores, entre la humanidad de los actores, el teatro se queda en una dimensión más plana. Una dimensión muy intelectual, muy mental, que no te lleva a otro sitio, no logra generar un espacio mágico, es el espacio del juego que se transporta hacia el público.

P: Curiosamente, es muy difícil llevar a los actores a ese espacio, ¿no? Pese a que es teóricamente muy recurrido que se juega, pero muchas veces la realidad es que se resiste mucho a jugar, no en el mundo de los actores.

R: Cuando hablo del juego tampoco me estoy refiriendo a divertirse o a algo lúdico. No. Me estoy refiriendo a una cosa más profunda que cuando se encuentra, visto desde fuera la sensación es de una gran ligereza, un gran placer... de algo que te atrapa ahí, como espectador, y que te está nutriendo de energía... no sé... de alma. Y también está nutriendo a los actores, y es la sensación como que todo es fácil y ligero. Se entiende mucho mejor el texto, vives más la situación. El texto, bueno... Esto es a lo que me refiero.

P: ¿Qué crees que aportaba al teatro Gaulier?

R: Bueno yo creo que Gaulier es un gran pedagogo. Siempre me interesó él como pedagogo, como agitador teatral. Como creador, la verdad es que tengo que confesarte que el espectáculo que vi. Dirigido por él me decepcionó mucho. En cambio, pude verlo actuando con Pierre Vilan en un espectáculo de mimo que se titulaba “Los platos” y era impresionante. Él como clown bufón es impresionante. Impresionante.

P: Y la escuela, todo lo que lleva hecho, ¿crees que está trascendiendo realmente? ¿Llega a la comunidad teatral?

R: Yo ahora estoy muy desconectado de él. En la época de finales de los 80-90 yo creo que sí, tuvo influencia. De hecho, hay muchos actores y directores de aquí que hemos pasado por sus manos, la Emma Watson, una gran actriz... evidentemente, el teatro de la Complicité... nace de Gaulier absolutamente... en Alemania... En estos momentos no te lo sabría decir.

P: Pero no se oye, o no se lee tan a menudo sobre Gaulier como sobre Lecoq, ¿no?

R: Bueno, es lógico. Lecoq es el pionero en una determinada manera de entender el teatro. Su escuela es mucho más estructurada. Gaulier es un nómada. París, Londres, París... Es otra tesitura de artista y de persona.

P: Cuando antes me has dicho lo del juego y que querías definirlo como algo más profundo, ¿dónde lo enmarcas ese juego que supera al juguete o al niño para intentar acotarlo?

R: ¿Pero a nivel actoral?

P: Para definirlo. No sé si me puedes decir algo más.

R: Es más fácil definirlo por sus consecuencias. Es como el inconsciente. Es muy difícil. Lo puedes entender a través de sus manifestaciones. Yo creo que tiene algo que ver con el inconsciente. Es un punto donde cada actor se nutre de algo que no sabe de dónde le sale, y al otro le pasa lo mismo y entre los dos también, ¿no? Pero definirlo es muy difícil. Puedes definir lo que ves, su manifestación. Puedes definirlo fenomenológicamente.

P: ¿Y qué puede ocurrir en esos momentos, qué se puede ver?

R: Esa sensación de placer, de facilidad, de ligereza. Como decía Michael Chejov. Si coges la teoría de Chejov, ese diagrama que él hace de los diez o quince conceptos fundamentales del arte del actor, todo eso funcionando es este estado de juego que digo yo.

P: En las dinámicas del juego se despiertan cosas inconscientes has dicho. ¿Piensas que se conecta con Freud en algún momento?

R: Sería muy complejo. En todo caso, si entendemos el inconsciente en su dimensión creativa, en el sentido jungiano, yo creo que ahí sí. El inconsciente tiene una parte muy creativa, muy nutritiva, que bien canalizado no son una fuente de represiones que sería más el sentido Freudiano... que también pero...

P: ¿Se manifestaba una combinación de competición y de cooperación en la escuela en tu época?

R: Es curioso, porque había mucha competencia pero no había competitividad. Es decir, Gaulier generaba una actitud valiente. La gente se mataba... tenía ganas de salir a improvisar, de ponerse en riesgo. Incluso muchas veces buscabas estimularte para agradar a tus compañeros. Por eso te digo que

era en positivo, pero jamás vi actitudes hostiles o que bloquean a alguien. Lo vi en un alemán, un estúpido, uno de los ayudantes que tenía Gaulier y que lo acabó sacando fuera. Este sí bloqueaba a la gente. Pero él, jamás.

P: ¿Qué te ha aportado para tu vida profesional la escuela de Gaulier? ¿Qué has sacado de ahí? ¿Qué has usado o qué usas? ¿Cómo lo has reciclado?

R: A mí me dio muchos referentes para mi trabajo como pedagogo. Mi manera de dar clase... por supuesto que no soy Gaulier, porque además nuestras personalidades son muy diferentes... pero es inevitable él esté ahí como referente. Y en técnica, en conceptos. Y como director, para mí lo importante, aunque me he dedicado a hacer siempre teatro de texto, lo importante para mí era siempre qué pasaba entre los actores con ese texto, en esa situación dramática, en ese universo de ese determinado autor, ¿no?

P: ¿Sí que es un referente tuyo cuando diriges? ¿Le tienes en mente?

R: Yo tengo dos o tres grandes referentes: Gaulier, que fue profesor mío, Antoine Vitez, que lo admiro y lo he admirado siempre mucho, que tuve el honor que me dio unas clases, muy pocas clases cuando estuve en el conservatorio de París, pero fueron determinantes. Y luego Peter Brook, como referente del tipo de teatro que me gusta, ¿no?

P: ¿Y en clase, en la parte pedagógica, hay algún tipo de ejercicio que se pueda asemejar a los que hacía él?

R: Sí, sí. Yo sigo haciendo algunos ejercicios que él hacía. Los sigo haciendo. Muchos ejercicios de juegos por parejas. Esto lo sigo haciendo.

P: ¿Y durante los ensayos, te atreves a aplicar algunas de sus técnicas?

R: Depende. Con actores nunca he planteado “ahora vamos a hacer un juego”, pero sí que he planteado conceptos muy de Gaulier y trabajarlos con ellos en la escena a través de un juego, sin decirles que era un juego. Un juego por ejemplo que me gustaba mucho de Gaulier que era extraordinario era la *Back Templuse*, que era cuando ya tenías montada una escena cada actor se ponía un pañuelo en la espalda e intentar coger el pañuelo del otro sin utilizar ni la violencia ni algo excesivamente físico, no? Con estrategias más sutiles. Eso le daba un punto de más a la escena y volvía a cobrar vida aquella escena.

P: ¿Crees que te ha abierto puertas el hecho de haber estado en la escuela de Gaulier?

R: Sí. Yo estuve muy contento. En París yo aprendí muchísimo. La escuela, la gente de todos los países. Muy rico.

P: No sé si podrías comparar, por lo que conoces el trabajo corporal entre Gaulier y Lecoq?

R: Es que a Gaulier le importa un pito el cuerpo. Por eso te decía que la escuela funcionaba muy bien cuando estaba Mónica. Era la parte que equilibraba la balanza. Yo creo que Gaulier, él nunca se sintió cómodo con el trabajo del cuerpo. Ni cuando fue alumno. Prescindía de él, lo cual no quiere decir que su teatro partiera siempre de lo físico y de lo experiencial, nunca de lo mental.

P: ¿Qué tipo de cosas hacía Monica Pagneux?

R: Eran sesiones largas de dos horas y medio. En la primera parte se trabaja una cierta forma física, para la elasticidad. Después trabajaba en función de cada tema diferentes trabajos corporales. Muy

interesante. Por ejemplo, en bufones hacía la danza del bufón. Aplicaba todo lo que sabía del teatro japonés, de Decroux. Era impresionante.

P: Todo ese trabajo tan semiológico de Lecoq, de las metáforas de la vida...

R: Nada, nada. Gaulier siempre criticaba a Lecoq. Decía que era ñoño. No me acuerdo de la palabra en francés que utilizaba. Gaulier está en ese aspecto en las antípodas, ¿no? Lo metafórico, lo simbólico... no le interesa en absoluto, es mucho más directo.

P: Igual es una de las diferencias, ¿no? Eso y el uso del cuerpo. Activar tanto el cuerpo Lecoq y Gaulier no.

R: Sí, sí.

P: Si te pidiera las ideas básicas sobre su manera de formular el teatro, ¿Cómo las definirías?

R: El principio de presencia, de disponibilidad del actor. La actitud de juego, la interacción, la adaptación. Y luego, el colocarse en función de cada estilo de juego el colocarse en un sitio diferente. Es decir, no era lo mismo trabajar un Goldoni que trabajar una tragedia griega. Ya sé que esto lo dice todo el mundo, evidentemente, pero la diferencia es que Gaulier también cambiaba tu cuerpo, también te cambiaba tu actitud física, también te cambiaba tu respiración. Yo creo que esta es la diferencia. Y realmente podías ver enormes diferencias en un trabajo sobre la tragedia griega y otro autor, por ejemplo.

P: ¿Tu crees que él se referencia en alguien también de los nombres del siglo XX?

R: Sí, totalmente. Él siempre habló de su maestro que fue Charles Dullin. El primero de quien fue alumno, cuando Dullin ya era muy viejo, pero lo tuvo de profesor. El cártel, Copeau... Se referencia mucho más en Dullin que en Lecoq.

P: ¿Quieres añadir algo más?

R: Sí. Esta anécdota es preciosa. Es muy bonito. Gaulier cuando empezamos a trabajar el clown, con sus zapatillas y tal... “no, el clown... ¿qué es un clown?”. A él no le gustaban las definiciones. Nos contaba una anécdota. Dice que cuando era alumno en los primeros tiempos de Lecoq, que Lecoq era mucho menos conocido, compartía clase con Pierre Vilan. Pierre Vilan era el alumno número uno y Gaulier estaba en la última fila. Estaba trabajando la máscara neutra y todo el trabajo corporal de Lecoq, Gaulier lo pasaba fatal. Entonces, decía que cuando pedía algún voluntario para salir él siempre salía el primero y a los quince segundos le decía “Monsieur Gaulier, asseyez-vous!” y siempre así. Hasta que llegó uno de los trabajos finales que tenía que hacer para la máscara neutra era lo típico trabajar un animal, ir al zoo. Gaulier iba todos los días al zoo a observar el oso. Observaba el oso, dibujaba el oso, se preparó en conciencia. Llega el día de la presentación. “¿Quién sale primero?”. Como siempre, salió Gaulier. Se pone la máscara, empieza. Pasan diez segundos. Lecoq no dice nada. Pasa medio minuto, Lecoq no dice nada. Un minuto... dos minutos... tres minutos... era el máximo. Lecoq para y dice: “excelente, Philippe, excelente tu conejo”. Entonces entendió qué era un clown.

P: Siempre se salta la parte del cuerpo, Gaulier, pero siempre coge a gente de gesto y de cuerpo, o sea que sí que le da importancia. Porque él quiere cuerpos activos, no edulcorados, no pasados por ningún tamiz, pero lo primero que activa es el cuerpo.

R: Lo que pasa que antes de irse a Londres Gaulier daba las clases él solo y aquello quedaba cojo.

P: Claro, en Londres nos metía Complicité, o a la Lilo Baur, o a alguno de estos que venía a hacer la primera media hora.

R: Era su actitud: “aaaaah, ça m’emmerde!... aaaaaah!”. Creo que una de las claves de Gaulier como pedagogo es que él hace las clases desde un personaje. Había gente que lo pasaba fatal. A mí me decía: “Ohhhhhh! el bello andaluz!” Porque yo entonces salía de aquí de mimo.

P: ¿Esa era su idea del placer y del juego, no? Él era el primer implicado. Todo el rato jugaba.

R: Sí, sí.

P: Bueno, pues muchas gracias por tu colaboración.

6.2. MODELO DE ENTREVISTA

ENTREVISTA A EXALUMNOS-AS DE LA ESCUELA DE PHILIPPE GAULIER O DE JACQUES LECOQ

METODOLOGÍA:

1. Agrupar las preguntas por bloques facilita la interconexión de los asuntos, omitir los ya citados y conectar una pregunta con otra de forma que mejore la fluidez conversacional, saltando de un tema a otro si es conveniente, sin perder ninguna pregunta.
2. Los bloques poseen una finalidad en sí además de la conciliación temática: Proponer un objetivo global encada bloque:
 - a. **Bloque I:** (Expresión espontánea sobre los temas). Respuestas muy abiertas en los que adivinar el grado de importancia del material buscado en el entrevistado. En mi caso:
 1. del juego,
 2. de la transposición del signo(metáfora, símbolo, alegoría..)
 3. de las convenciones
 4. del cuerpo
 5. del cuerpo y el movimiento como juego
 6. de la competición
 7. del uso trancístico de la máscara
 8. de la interconexión entre ambos pedagogos
 - b. **Bloque II:** Expresión de la parte más pragmática y utilitaria de la formación. Aplicaciones profesionales diversas
 - c. **Bloque III:** Debate estético en conversación no espontánea sino dirigida o provocada.

ENTREVISTA:

BLOQUE I: EXPERIENCIA PERSONAL EN LA ESCUELA

1. ¿Qué referencias tenías de la escuela antes de acudir a ella?
2. ¿Qué fue lo que te llevó a esta escuela?
3. A tu llegada, ¿satisfacía lo que encontraste tus expectativas?
4. ¿Cómo viviste el primer trimestre?
5. ¿Qué te aportó este primer trimestre?
6. Dificultades del 1er trimestre
7. ¿Qué te aportó el 1er. Año?

8. Dificultades del 1er año
9. ¿Qué te aportó el segundo año?
10. Dificultades del 2º año
11. Qué ambientes viviste en la escuela a lo largo de los años?
12. Dicen que hay algo en la escuela que “engancha”, a ti te enganchó algo? Qué?
13. Qué te ha aportado Lecoq/ Gaulier? Qué cosas descubriste en la escuela?
14. Qué crees que ha aportado Lecoq Gaulier al teatro en general? A la interpretación en particular?
15. Qué aporta el resto del profesorado?
16. Qué te parecía el programa de la escuela y el tipo de asignaturas?
- 17.Cuál era la que más te atraía? Y la que menos? Pq?
18. Cómo se combinaba la competitividad propia de estos contextos con la cooperación para crear?
19. Qué te aportó el estudio de las máscaras?

BLOQUE II: APLICACIÓN PROFESIONAL

1. Crees que aporta algo la combinación de competitividad y cooperación de la fase escolar , a la preparación posterior para la vida profesional?
2. Qué aplicación le has dado posteriormente a esta formación en tu vida profesional como creador, actor o pedagogo o ...?
3. Te ha abierto puertas esta formación?
4. Cómo crees que ayuda pedagógicamente?
5. Y actoralmente?
6. Y como director?
7. Conoces cómo o en qué les ha ayudado a otros-as compañeros tuyos o conocidos que han pasado por la escuela?

BLOQUE III: DEBATE ESTÉTICO O IDEOLÓGICO

1. Qué conoces del otro? (Si es de Lecoq , sobre Gaulier y viceversa)
2. Qué relación piensas que tenían las asignaturas y la organización del sistema de estudios con el discurso teatral de este pedagogo?
3. Por qué crees que Lecoq metaforiza su pedagogía con la idea del viaje?
4. Por qué dos viajes?
5. Alguna anécdota personal que te hiciera descubrir alguna idea, concepto, práctica teatral de aquellas que dejan huella?
6. Crees que la escuela conecta el juego y el teatro? Cómo? En qué medida?
7. Dónde queda el juego, para ti, en un ambiente de rivalidad?
8. Hace la escuela hincapié en el teatro como ritual? En el aspecto más ritual del fenómeno teatral?
9. y las máscaras poseen algo de esto?
10. Se usa el cuerpo en la escuela? Cómo?
11. Para ti este uso del cuerpo está conectado al juego o al teatro cómo juego? Por qué?
12. Qué enseña la escuela sobre las convenciones teatrales? Qué tipos de convenciones se aprenden?
13. Y sobre las metáforas y los símbolos escénicos?
14. si te pidieran enunciar las ideas básicas sobre el teatro que la escuela transmite, cuáles enunciarías?

6.3. CRÍTICAS DEL ESPECTÁCULO

6.4. DVD

6.4.1. *LAS TRES VIDAS DE LUCIE CABROL - THÉÂTRE COMPLICITÉ*

Mercat de les flors – 1995