

Juego y bíos escénico en el actor

Givier Urbano Ñañez¹

Resumen:

El presente artículo es producto de un análisis personal, el cual, posteriormente, hizo parte de presentado para Universidad Francisco José de Caldas facultad de Artes ASAB. Por un lado, se empleó una revisión bibliográfica y por el otro, se sustentó en la experiencia personal de 18 años en dirección, actuación y dramaturgia. Este artículo habla del oficio del actor, en cuanto a la verosimilitud que busca en su actuación y los personajes que encarna, a partir del estudio del animal, cuando se encuentra en acecho para la caza, el ataque y la defensa. Pretende dilucidar el objetivo que busca todo actor con sus personajes, la verdad escénica.

Palabras clave: Actor, animal, dramaturgia, estética, mimesis, bíos, juego, teatro.

Abstract:

This article is the product of a personal analysis, which subsequently became part of the thesis of undergraduate performing arts. A literature review was used and on the other, was based on the personal experience of 18 years in directing, acting and dramaturgy. This article discusses the actor's craft as to the likelihood that seeks in its action and characters embodied, from the study of the animal, when it is lying in wait for hunting, attack and defense. It seeks to clarify the goal of every actor characters, scenic truth.

Keywords: Actor, animal, dramaturgy, esthetic, mimesis, bios, play, theater.

1 Givier Urbano Ñañez. Maestro en Artes Escénicas. Director de teatro, actor, dramaturgo, coach de actores, realizador audiovisual y activista. givierurbano@gmail.com



Sin lugar a dudas, estudiar el comportamiento animal en toda su magnitud ayuda a comprender y a desarrollar mejor el oficio del actor, y a estudiar las leyes de la creación del personaje, sin embargo, solo aporta hasta cuando lo “estético” aparece, es decir, cuando sabemos que lo que hace es para ser contemplado como un placer estético por parte de un espectador. Lo real de sus acciones en el animal se queda para su supervivencia.

Si el animal obedece a su instinto de preservación cuando está en estado de caza, defensa, ataque y reproducción, el actor, cuando está en la escena, ¿obedece a qué? Podría pensarse que obedece a lo mismo, a ese cerebro “reptil”² como lo llama Eugenio Barba (2003). Sin embargo, ¿solo a este elemento humano obedece el actor? Es importante señalar varios parámetros al respecto: primero, es una parte de un todo, es decir, puede que su proceso tanto de creación como de presencia escénica obedezca a su instinto, pero, luego, sobreviene la razón, la parte que organiza este impulso espontáneo y natural en un discurso estético que llamamos arte, y aquí cabe todo: dramaturgia textual, puesta en escena, escenografía, utilería e iluminación, etc.

¿Cómo poner al actor en estado de alerta extrema, comparado con el animal, cuando éste último lo hace por supervivencia? Quiere decir esto que el actor no menos que el animal debe asumir este estado imaginado; es decir, estar en peligro de vida o muerte. ¿Lo debe asumir en sí mismo o en la persona del personaje?, pues ambas cosas son distintas. ¿Acaso, cuando el ser humano se ve en peligro no reacciona de la misma forma, con estas mismas características vistas desde el análisis clínico? Por ello, separo esta reacción instintiva, una para la técnica del actor y la

otra para la supervivencia propia del animal. El estado de acecho visto en todo sentido en el animal corresponde a su imperiosa necesidad de supervivencia y reproducción genética.

La mimesis en el actor corresponde con la necesidad de imitar para crear una obra de arte y esta creación lo inmortaliza a través del tiempo; mimesis como acción concreta de la imitación o imitatio de la naturaleza de las cosas. En principio, se parte de imitar lo que se observa pero no en función de la creación artística, esta función viene después. El animal acecha a la presa para sobrevivir, el actor acecha con su personaje la parte que le corresponde, para hacer vivir un lenguaje, un hecho estético, un mundo, una vida particular, todo a partir del personaje como una de las unidades del Drama. Emplea la mimesis desde el momento mismo en que se crea el personaje, pues éste está tomado de un modelo real. Quizá el actor sienta y piense que la mimesis que realiza es para preservar su personaje ante la mirada devoradora del espectador que opera como depredador, sin embargo, esto solo se cumple en una porción pequeña, pero naturalmente significativa. El actor sabe con certeza que cuando actúa con una alta dosis de realismo, de verosimilitud y de verdad escénica (bíos escénico³ lo hace para engañar, para preservar en la memoria del espectador a un personaje, sin embargo, no está en juego su vida en el sentido realista como lo vive el animal.)

Sin embargo, cabe señalar aquí, que puede tomarse esta actitud como la de que si preserva su talento preserva su estadía en el mundo del arte, en otras palabras, se mantiene en el medio de los artistas y eso le da posibilidades de prolongación de su existencia en un medio por demás hostil y

2 Éste cerebro es el primitivo, donde las reacciones son instintivas y no racionales.

3 El bíos escénico es la verdad orgánica de la que el actor dispone para hacer rugir al personaje.

competido, una manera análoga de comprender el asunto, pero en el sentido "real" de lo que llamamos de vida o muerte, el actor sabe que solo es un juego, una ilusión, entendido como propuesta de entrar a la diversión exploratoria de una idea o tema, que será desenvuelto por los actores de una manera exigente, analizada, reflexionada y comprometida en una responsabilidad netamente con lo estético, que es donde se separa del juego en sí. Pero el juego en el ser humano trasciende otras latitudes tanto emocionales como intelectuales y, si lo llevamos al plano de lo teatral, el juego se hace la sustancia más importante, y es aquí donde afirmo, sin temor a equivocarme, que es la única forma de vivir una experiencia enriquecedora para sí mismo y para el arte, lejos de lo que podría ser algo traumático y doloroso, cuando digo doloroso me refiero en el sentido de muerte, depresión y tristeza.

Autores como Roger Caillois (1958) y Moreno Palos (1992) incluyen en sus definiciones y proponen una serie de características comunes a todas las visiones de juego, las más representativas son:

1. El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
2. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
3. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

4. El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
5. Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Estos planteamientos les proporcionan al actor y al director unas formas claras, precisas, sometidas a reglas y acuerdos entre los participantes, con el fin único que aflore la creatividad. Sólo en ambientes armónicos, diseñados con juegos complejos y divertidos, el actor puede explorar sus propios campos creativos, para ofrecernos actuaciones sentidas, vividas y más cercanas a la realidad concreta.

Este elemento clave es lo que diferencia la actitud y el estado de ser y estar en la escena de un actor, ya que sabe que se juega la vida metafóricamente hablando, pues el animal no hace metáforas de su realidad, las vive tal y como son. Ser en el sentido de su esencia como persona y estar en el sentido del personaje en la escena. El símil de esto es lo que toma el actor para su arte. Ya lo había dicho Stanislavski en: *Un actor se prepara* (1982) "el actor no debe hacer que hace, deber ser" (p. 82), palabras que retoma Patricia Cardona (2000) en su decidido análisis del cuerpo en su libro *Dramaturgia del Bailarín*.

La observación detallada del reino animal nos amplía y nos hace ver con mayor claridad este fenómeno del arte de actuar y del espectáculo teatral en su generalidad. El actor se "juega la vida" inclusive más allá de la ficción y la metáfora planteada por el arte. El actor de hoy

día sabe que su arte solo se preserva a través del tiempo si ha dejado toda su esencia, todo su ser, todo su espíritu, toda su energía en la escena, desde dos puntos de vista: desde la verdad de su ser propio y desde la verdad de un ser que encarna, que representa un personaje dentro de una ficción, y como única posibilidad: el juego. La verdad de su ser propio se refiere al auto análisis que debe hacer de sí mismo, en cuanto a todos los universos donde se crio. Conociendo profundamente su propio mundo puede ofrecer actuaciones más verosímiles y orgánicas. Ligado a este conocerse sobreviene la verdad escénica del personaje que encarna. Aunque la idea es que el personaje no se parezca a su "yo", es decir, a la personalidad del actor, lo que si puede hacer es prestarle sus emociones y su ideología a la del personaje, para que se presente de una manera real, convincente y creíble para un público. Si miramos bien, el animal no hace que hace que caza, debe hacerlo ahí y ahora o pasará hambre, el actor no menos que el animal debe ponerse en esa misma actitud con su personaje y con la escena que debe hacer, todo para ser real y no parecer sencillamente que es verdadero.

En ese sentido y asumiendo que el actor convive en dos contextos diferentes: la realidad de su propio yo y la realidad imaginada del personaje. La realidad del yo del actor, como ya se dijo, es todos los universos donde se crio y aún donde sigue criándose, y la realidad imaginada del personaje es aquella que inventa el autor de la obra que está sustentada en una vida real. La línea que separa estas dos realidades es lo que el actor debe aprender a manejar con gran desenvolvimiento y sin procurarse mayores traumas psicológicos. Es fácil comprender desde afuera estos elementos, pero desde la realidad de acometer los hechos, el asunto en cuestión se torna complejo. Pues mientras el actor está en la mimesis completa de un personaje, sumergido en un contexto mimado, debe saber por el otro,

que en sí mismo lleva una vida distinta, este es el problema en sí, a mi modo de ver, lo que el animal no prevé, pues éste asume totalmente su "rol" porque obedece a su única vida, el actor está fragmentado en dos y debe asumir dos vidas paralelas y diferentes entre sí, cada vez que encarna un nuevo rol. El contexto mimado se refiere a una realidad imaginada creada por el autor. Por un lado, es una persona que se ha formado en contextos variados, que lleva en sí un ser o ente que es el actor, y, por el otro, un "personaje" que vive a través de él. Pienso que todo su "lenguaje expresivo o pre-expresivo está dotado, para nosotros, de estética y técnica y en el animal de supervivencia para ellos.

Existen elementos en estos actos del animal que al actor le nutren su experiencia y su investigación desde varios sentidos: creación de un cuerpo para personaje, manejo de energía, peso, atención, concentración, etc. En estos elementos es donde el análisis del reino animal que hace Cardona (2003) se hace extremadamente importante para el actor, pero desde el punto de vista realista las diferencias son grandes y por ende pueden afectar el desenvolvimiento del trabajo. El actor debe indagar sobre estos elementos físicos y psicológicos del animal en estos estados, para estudiarlos a fondo y luego adaptarlos a su trabajo, para con ellos buscar la creación artística y del placer estético. La verdadera misión de esta tarea es comprender y adaptar en sí mismo esta segunda naturaleza, como la llamó Stanislavski (1982).

Por otro lado, según Cardona (2003) la mimesis está analizada desde el sujeto, es decir, desde el animal, pero no se habla del contexto, o mejor, del ambiente que rodea el animal, se mimetiza el sujeto pero el ambiente sigue igual. Para el teatro esto significa que es el actor quien sufre la mimesis, pero para la historia, la fábula o argumento a mostrar y todo lo que concierne al aparato teatral en su generalidad, esto no se

cumple. La dramaturgia propiamente dicha está dada desde la realidad misma sin pretender mimetizar nada, solo transformar la realidad para darnos la sensación de irrealidad, para así poder creer en ella, así mismo, los materiales de escenografía, utilería y vestuario siguen representando la realidad aunque transformada, pero no cumplen la función de mimesis, pues ellos son lo que son y cumplen su misión tal cual son, aun cuando están cumpliendo un “rol” específico y determinado en el contexto del acontecimiento teatral, es decir; contando con el conjunto de lo que acontece en la historia.

En Fauna Social Colombiana (Montaña, 1987), se hace una radiografía muy particular de los caracteres y formas de ser de los colombianos, Montaña nos presenta facetas psicológicas, físicas y comportamentales de ciertos tipos de personas, y nos hace ver más el contexto o ambiente que hace ver al personaje animal-humanizado inmerso en él, afectado y transformado por él, y también transformando ese contexto. Naturalmente, aquí estamos enfrentados al ensayo desde lo sociológico y no desde el reino animal, y es por eso que el contexto donde viven estos personajes se nota más, pero sin mimetizarse. Me llamó la atención este elemento no tratado por los autores del teatro de animales y sus semejanzas, pues ellos hablan del factor mimesis como “teatro”

en su totalidad y no como una parte del mismo, cuando en realidad solo se hace referencia al sujeto actor- animal, que por supuesto es una de las tres partes más importantes del teatro.

Como director desde hace varios años, he indagado sobre la propuesta de generar un “caos”, una especie de incertidumbre en los ensayos, para encontrar lo “nuevo” de la escena y la caracterización tanto física como psicológica de los personajes. Este aparente sin sentido de no saber a dónde ir provoca en los actores una serie de reacciones instintivas y netamente orgánicas, tal como ocurre en los animales y siguiendo este planteamiento, me parece pertinente emprender un estudio y un trabajo práctico, tomando el elemento de la mimesis vista desde el juego y el bíos escénico para el actor, y cómo éstos factores le ayudan a ser más verosímil, más verdadero en la escena. El juego como la vía láctea hacia el descubrimiento de nuevos universos teatrales y estéticos, el bíos escénico como el sustrato más importante de lo que significa el teatro de animales y la mimesis en el reino animal y, por qué no, reino vegetal y, siguiendo con lo propuesto por Montaña, encarar la creación de un personaje desde lo sociológico, tratando de mimetizarlo en un animal y en su propio contexto de habitad.

Referencias

- ◆ Caillois, R. (1994). Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo. México, D.F: Fondo de Cultura Económico.
- ◆ Cardona, P. (2000). Dramaturgia del bailarín. Ediciones Escenología (1 ed., Vol. 1, pp 23-30). México, D.F., Instituto de Bellas Artes México.
- ◆ Montaña, A. (1987). Fauna social colombiana. Bogotá, Colombia: Ediciones Gamma.
- ◆ Neira, R. V. El Juego en la Educación Escolar. Lulu.com. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=5jl_AgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- ◆ Stanislavsky, K. (1982). Un actor se prepara. México, D.F: Editorial Diana.