



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE ARTES

MAESTRÍA EN DRAMATURGIA Y DIRECCIÓN

INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

EXPLORACIÓN DE VÍAS EFICACES PARA EL ENTRENAMIENTO ACTORAL, HACIA
LA CONSTRUCCIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES EN LOS GÉNEROS
CINEMATOGRAFICOS DRAMA, COMEDIA, BÉLICO Y TERROR

Por:

FELIPE VÉLEZ LAGOUEYTE

C. c. 8.164.419

Asesora:

MARLENY CARVAJAL MONTOYA

Doctora en Artes Escénicas / Universidad Autónoma de Barcelona

Línea de investigación:

Creación y Pedagogía

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: ARTES ESCÉNICAS Y DEL ESPECTÁCULO

Medellín, Colombia, julio del 2019

Agradecimientos

A mi familia, porque son mi soporte y lo que más amo en mi vida. Sin ellos —con su compañía, apoyo y amor— no hubiera logrado terminar esta etapa de mi historia.

A Marleny Carvajal, por orientarme y no dejarme perder en este proceso largo y difícil; por sus valiosísimos aportes, que ayudaron a darle forma a este trabajo, y por su apoyo y acompañamiento en cada una de las etapas del proyecto.

A Valkis, Juliana, Mauricio y Marlon, por formar parte de este proyecto, y entregar su tiempo y conocimiento para darle forma a los personajes que nos permitieron continuar aprendiendo juntos sobre el hermoso arte del actor.

A mis grandes amigos, que nunca me abandonan a la hora de realizar los proyectos, y que me han dado grandes aportes con su compañía y conocimiento.

A la Universidad de Antioquia, por su apoyo y por permitirme ser parte de su vida académica.

A la Universidad de Medellín, por el apoyo y ayuda que siempre me ha brindado.

Tabla de contenido

Introducción	7
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. Delimitación de los referentes teóricos	12
2.1.1. Definición de teatro	12
2.1.2. Definición de actor	13
2.1.3. La actuación cinematográfica	14
2.2. Técnica y pedagogía de la actuación	16
2.2.1. Antropología teatral	16
2.2.2. Principios pedagógicos de unidad y totalidad	19
2.2.2.1. Unidad	19
2.2.2.2. Totalidad	21
2.3. Base neurocientífica del trabajo del actor	23
2.3.1. Las emociones	24
2.3.2. Los sentimientos	26
2.3.3. La personalidad	27
2.4. Variables dramáticas en el teatro y el cine	31
2.5. Niveles dramáticos narrativos y escénicos, y principios pedagógicos del entrenamiento de actores en el cine	35
2.5.1. Narrativo	35
2.5.2. Escénico-performativo	36
2.6. Lenguaje y estética de los géneros cinematográficos y el cortometraje	39
2.6.1. Géneros cinematográficos	41
2.6.2. Cortometraje	43
3. OBJETIVOS	46
3.1. General	46
3.2. Específicos	46
4. METODOLOGÍA	47
4.1. Fase 1: Construcción de la idea	47

4.2. Fase 2: Desarrollo de guiones y preproducción	49
4.3. Fase 3: Entrenamientos-laboratorio con actores	50
4.4. Fase 4: Rodaje	51
4.5. Fase 5. Posproducción	53
5. MEMORIAS DEL PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN	55
5.1. Construcción de las situaciones: referentes teóricos, documentales y audiovisuales)	55
5.2. Características y formas de interpretación según los géneros cinematográficos	58
5.3. Desarrollo de los guiones literario y técnico	60
5.3.1. Los géneros cinematográficos como formas de narración	61
5.3.2. Guion técnico (material para la edición)	62
5.4. Entrenamiento-laboratorio y trabajo creativo con los actores	62
5.4.1. Preparación previa de los actores	63
5.4.2. Los niveles narrativo y escénico, y las variables de interpretación del actor en el entrenamiento-laboratorio creativo con los actores	65
5.4.3. Entrenamiento a partir de las variables de los niveles narrativo (literario/historia) y escénico (performativo / poiesis del actor)	66
5.4.3.1. Variables del nivel escénico-performativo relacionadas con el nivel preexpresivo del actor	67
5.4.3.2. Variables del nivel discursivo–narrativo relacionadas con el nivel expresivo del actor	73
5.4.4. Entrenamiento a partir de las variables de los niveles preexpresivo y expresivo del actor, y de los principios pedagógicos	79
5.4.4.1. Factores de la variable del nivel preexpresivo del actor	80
5.4.4.2. Factores de la variable del nivel expresivo del actor	85
5.4.5. Entrenamiento a partir de las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia, erotismo, ternura, sorpresa, asco), y los rasgos de carácter y personalidad	91
5.4.6. Regulación de la intensidad de las emociones (tono de la acción)	93
5.5. Rodaje	93

5.5.1. Condiciones del espacio para el rodaje	93
5.5.2. Esquema de cámara e iluminación para las tomas, de acuerdo a los géneros cinematográficos	94
5.5.3. Indicaciones a los actores y el camarógrafo para realizar las tomas	96
5.6. Posproducción	98
5.6.1. El <i>script</i> y la edición	98
5.6.2. El trabajo del actor para la edición	99
5.6.3. Apariencia, banda sonora y finalización	99
6. CONCLUSIONES	101
6.1. Acerca del trabajo interpretativo del actor	101
6.2. Acerca de la interpretación, según los géneros y el lenguaje cinematográficos	103
6.3. El trabajo de dirección	106
6.4. Campos de investigación que se abren en relación con el trabajo interpretativo del actor en el cine	109
BIBLIOGRAFÍA	110
Apéndice A: Cortometraje del proyecto de creación (enlace)	116
Apéndice B: Experiencias de los actores (testimonios)	117
Apéndice C: Guion literario	122
Apéndice D: Guion técnico	132
Apéndice E: Guion de rodaje	141

Índice de tablas

Tabla 1. Diferencias de la acción actoral en el teatro y el cine	15
Tabla 2. Cuerpo poético del actor	17
Tabla 3. Principio de unidad en los niveles preexpresivo y expresivo (unidad interior- exterior)	21
Tabla 4. Principio de totalidad en los niveles preexpresivo y expresivo. Interrelaciones entre los diversos planos de la escena	23
Tabla 5. Las emociones básicas	26
Tabla 6. Sentimientos positivos y negativos	26
Tabla 7. Test de 16 factores de personalidad de Cattell	28
Tabla 8. Variables dramáticas (narrativas) en el teatro y el cine	33
Tabla 9. Niveles escénico-performático y discursivo-narrativo	37
Tabla 10. Características de los géneros cinematográficos	43
Tabla 11. Convenciones de los géneros drama y comedia	55
Tabla 12. Convenciones de los géneros bélico y terror	57
Tabla 13. Géneros y visibilidad	58
Tabla 14. Géneros y ritmo/tempo	59
Tabla 15. Géneros y estilización	60
Tabla 16. Nivel preexpresivo del actor	81
Tabla 17. Nivel expresivo del actor	86
Tabla 18. Cámara e iluminación para cada género	94

Introducción

Toda mi carrera académica y profesional la he desarrollado en torno al cine. Ha sido un camino de aprendizaje en el que apenas he dado unos pocos pasos. Pero mis ganas de aprender cada vez más (estudiando, enseñando y realizando) me permiten mantener esa conexión con el cine que hace que el camino sea mucho más ameno.

Mi interés en el tema de esta tesis surge de la necesidad de ampliar mis conocimientos acerca del trabajo del actor, dejando a un lado la división entre «actores de teatro» y «actores de cine». Se trata de un enfoque del arte actoral como base común para todos los actores, sin importar el medio o lenguaje en el que realicen su oficio.

Partiendo de esa base común, definida por Eugenio Barba como «preexpresiva», he buscado formas y vías útiles y efectivas para el entrenamiento con los actores, hacia la construcción e interpretación de personajes en los diferentes géneros cinematográficos. Esto abre un abanico de formas expresivas con muchas posibilidades. Así que tomé la decisión de trabajar solo cuatro: drama, comedia, bélico y terror.

Inicié la investigación estudiando las teorías de los principales autores de la pedagogía teatral, como Stanislavski, Lecoq, Chéjov, Grotowski y Barba, entre otros. Esto me permitió comprender mejor la importancia de sus teorías teatrales para el trabajo del actor y el lenguaje del cine. Entendí que todos los actores, sea que trabajen en el cine o el teatro, tienen de alguna manera sus raíces en dichas teorías.

Entonces quise buscar formas en que los actores de teatro con una base preexpresiva pudiéramos desarrollar entrenamientos-laboratorio donde lográramos construir e interpretar personajes bajo un lenguaje cinematográfico. Vi que un actor bien formado tiene las condiciones necesarias para trabajar en cualquier medio, siempre que el director sea claro en lo que quiere y lo que necesita para lograrlo.

Ahora bien, al conducir a los actores en dirección al trabajo con el lenguaje cinematográfico, pude ver que hay una gran cantidad de posibilidades expresivas en la construcción e interpretación de personajes de cine; inicialmente («trabajo en proceso»), dentro de los géneros, con sus convenciones y características. También pude corroborar, una y otra vez, que la dirección de actores es un trabajo difícil, que requiere de uno como director una

meticulosidad y dedicación apasionadas para llegar a los resultados deseados, impactando al espectador y haciéndolo sentir y vivir las historias con cada película.

Una vez entregada esta tesis, solo queda continuar estudiando y aprendiendo sobre el arte y el trabajo con actores, para darle vida a los personajes que contarán mis historias.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El entrenamiento actoral para la construcción e interpretación de personajes en los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror

Como observa Karina Mauro (2016), es notoria la escasez de material teórico acerca de la actuación cinematográfica, pues la mayoría de estudios están centrados en aspectos específicos del arte cinematográfico y solo de manera tangencial abordan el trabajo actoral. Desde la perspectiva de la construcción de su lenguaje específico (dispositivo técnico, convenciones narrativas), el cine ha desdeñado sus vínculos con el teatro. Esto, a pesar de que en el cine la adopción de la forma representativa y narrativa de la ficción obliga a la participación de actores; situación que ha limitado las posibilidades de formulación de técnicas específicas para el desempeño actoral, pues la actuación teatral —en tanto manifestación originaria del arte actoral— tendría que ser la base teórica y práctica de la actuación cinematográfica.

Es común creer que la atenuación gestual¹ de la poiesis del actor, y por tanto de su resultado en una actuación *naturalista*, es el principal rasgo que define y diferencia la actuación cinematográfica de la teatral. Este rasgo corresponde más a una postura estética que a una base ontológica de la actuación cinematográfica.

Sin embargo, en nuestro país esta creencia ha llevado a cierta reticencia para trabajar con actores formados, prefiriéndose los «naturales». Esta situación parte de confundir los requerimientos específicos de la actuación (según las dinámicas, procesos y lenguajes del teatro y el cine) con las especificidades y fortalezas de la formación y técnica actoral, para la creación e interpretación de personajes y estilos de actuación en los diversos medios.

En este sentido, nos planteamos indagar sobre los aportes del teatro y el arte actoral a la configuración de las características y condiciones del desempeño actoral en el cine. Todo ello partiendo de establecer las diferencias entre la actuación teatral y la actuación cinematográfica,

1 «Estrictamente en el terreno estético y metodológico, la atenuación gestual no se impuso instantáneamente como consecuencia de la escala de planos, ni en los propios actores, ni en la preferencia de los espectadores. Por consiguiente, la evolución hacia el naturalismo no es un hecho que necesariamente deriva o va de la mano de la integración narrativa, sino una construcción cultural e industrial, que representa una opción de desarrollo de la actuación cinematográfica entre tantas otras, que, de hecho, coexisten en la pervivencia del cine de atracciones y en la presencia de actores populares que no utilizan el naturalismo ni la atenuación gestual en el cine de todos los tiempos» (Mauro, 2016: 23).

en función de los medios y lenguajes (teatro, cine) pero no en su base común. Creemos que establecer diferencias entre un actor de teatro y uno de cine dificulta aún más la formulación y construcción teórica y técnica del desempeño actoral en el cine; y, por ende, el desarrollo de técnicas, métodos y vías pedagógicas que enriquezcan el trabajo creativo del actor en el cine.

Nuestro trabajo de investigación-creación parte de la hipótesis de que los actores, sin importar el medio en el cual realicen su trabajo creativo, deben tener la capacidad de crear e interpretar diversos personajes según los requerimientos de la escena, las diversas teatralidades o las demandas del lenguaje de los géneros cinematográficos. Para ello deben contar con las bases teóricas, técnicas y prácticas que les permita lograr su eficacia en la realización escénica de la idea creadora (bien sea teatral o cinematográfica), y en el contacto con el público (que en el caso del teatro es directo, en el *aquí* y el *ahora* de la escena; y en el cine está mediado por la voz del director-narrador y el ojo de la cámara). Además, deben eliminar los obstáculos y resistencias (físicas, emocionales y mentales) que bloquean su proceso creador, y dilatar al máximo sus posibilidades expresivas, tanto corporales como vocales, mediante el entrenamiento. Con este, el actor busca alcanzar un uso eficaz (en términos de la escena) de su cuerpo-mente, y la construcción de una técnica personal y una presencia con codificación personal que potencie la eficacia comunicativa con los espectadores y la creación de nuevos universos y lenguajes escénicos.

Nuestra hipótesis la sustentamos, en primer lugar, en los planteamientos de Eugenio Barba (antropología teatral) sobre los niveles del trabajo creativo del actor: preexpresivo y expresivo. El primero es común a todos los actores, independientemente del tipo de representación o del medio —cine y teatro—; y demanda el mismo entrenamiento para todos ellos. El segundo tiene que ver con las diferentes técnicas, lenguajes y medios de interpretación; y requerirá entrenamientos específicos según las condiciones particulares del modo y medio —cine o teatro— de cada lenguaje.

En segundo lugar, sustentamos nuestra hipótesis en los planteamientos de Marleny Carvajal, según su investigación doctoral (2015) sobre los fundamentos pedagógicos del entrenamiento del actor, que son transversales y comunes a todos los actores y tipos de representación.

Además, abordamos el trabajo actoral desde los géneros cinematográficos. Aunque el cine es un arte joven si lo comparamos con la larga tradición del teatro, ha logrado una importante

evolución en la configuración de su lenguaje específico y su variedad de géneros. Algunos de los más conocidos son: comedia, drama, terror, *Western*, musical, fantástico, criminal, acción y bélico, y cada uno se desarrolla por medio de convenciones que permiten que el espectador pueda reconocerlos fácilmente.

De acuerdo a la actuación e interpretación de los personajes, los géneros cinematográficos ofrecen un abanico de posibilidades expresivas. Para el trabajo de investigación-creación, he escogido cuatro: drama, terror, comedia y bélico.

En síntesis, me propongo indagar sobre las formas de entrenamiento de los actores en los niveles preexpresivo y expresivo, y los principios pedagógicos que promueven el desarrollo de su capacidad creativa e interpretativa en el cine.

Preguntas que guían nuestra investigación-creación

1) Para llegar al nivel expresivo requerido por la actuación en los géneros cinematográficos drama, terror, comedia y bélico, ¿podemos abordar el trabajo de entrenamiento de los actores desde la base preexpresiva?

2) En la delimitación y configuración de las características de la actuación teatral y la cinematográfica, ¿podemos encontrar las bases para el desarrollo del nivel expresivo y un entrenamiento guiado por procedimientos pedagógicos eficaces?

3) Los principios pedagógicos de «unidad y totalidad» para el entrenamiento del actor, de Marleny Carvajal (2015), ¿pueden servir de base para el entrenamiento de los actores en su creación e interpretación cinematográfica?

2. MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este trabajo de investigación-creación está fundamentado en algunos referentes claves de los dos campos artísticos abordados: el cine y el teatro. Para ello, consideramos tres áreas: 1) la actuación teatral y la cinematográfica en sus relaciones con la técnica y la pedagogía de la actuación, como base para el proceso de creación de los personajes; 2) las variables dramáticas del cine y el teatro, como punto de partida clave para el trabajo creativo del actor en el cine; 3) los géneros cinematográficos drama, terror, comedia y bélico, a través de los cuales verificar los procedimientos pedagógicos más eficaces para la interpretación de los actores en el cine.

2.1. Delimitación de los referentes teóricos

Para delimitar las categorías teóricas de nuestra investigación-creación, nos aproximamos a las categorías teatro, actor y actuación teatral desde la filosofía del teatro de Jorge Dubatti. Para el tema de la actuación cinematográfica, tomamos los estudios realizados por Karina Mauro. En cuanto a la técnica y pedagogía de la actuación, nos basamos en los trabajos de antropología teatral de Eugenio Barba. En relación a la pedagogía de la actuación, abordamos los planteamientos teóricos y pedagógicos planteados por Marleny Carvajal (2015) en su estudio transversal sobre la base pedagógica presente en el corpus de los grandes maestros del siglo XX, en la cual se observa un cambio de paradigma de la pedagogía de la actuación con el surgimiento del entrenamiento (o *training*) del actor. Desde la perspectiva del entrenamiento del actor, partimos de los aportes de la neurociencia a las relaciones entre el actor y la neurofisiología, reflejados en Susana Bloch y su entrenamiento *alba emoting* (Bloch, 2002).

2.1.1. Definición de teatro.

La filosofía del teatro plantea, por un lado, una definición lógico-genética, como acontecimiento triádico: «El teatro es la expectación de poiesis corporal en convivio». Por otro, una definición pragmática, como zona de experiencia y construcción de subjetividad: «El teatro es la fundación de una peculiar zona de experiencia y subjetividad en la que intervienen convivio-poiesis-expectación». El convivio es una «base irrenunciable del teatro, de allí su naturaleza corporal, territorial y localizada» (Dubatti, 2010: 47).

En el convivio se producen los otros dos subacontecimientos:

Un sector de los asistentes al convivio empieza a producir poiesis con su cuerpo a través de acciones físicas y fisicoverbales, en interacción con luces, sonidos, objetos, etc.; y otro sector comienza a esperar esa producción de poiesis. Se trata respectivamente del acontecimiento poiético y del acontecimiento de expectación» (*ibid.*: 36).

2.1.2. Definición de actor.

A partir de los planteamientos de la filosofía del teatro, el actor es el sujeto productor de poiesis *in vivo*. Es actor en tanto, y solo cuando, produce poiesis corporal en vivo, con un régimen de existencia diferente y autónomo respecto al régimen de la realidad cotidiana, y en unas condiciones particulares de expectación. Las condiciones particulares de expectación (en tanto mirada del otro) varían en el teatro y el cine, y son determinantes en la diferenciación entre la actuación teatral y la cinematográfica.

En el caso del teatro, las condiciones de expectación están determinadas por el convivio, como base irrenunciable del teatro que obliga a la confluencia espacio-temporal de actores y espectadores. En la actuación teatral el actor produce poiesis *in vivo* en el acontecimiento teatral: convivial, poiético, expectatorial. Esta condición determina una completa integración entre la producción de la poiesis corporal (acción actoral) y el producto final de su actuación, que solo existe en el proceso inmediato de la recepción sensorial del espectador (acontecimiento expectatorial) ante el acontecimiento teatral convivial.

En el caso del cine, las condiciones de expectación están determinadas por la cámara, que ocupa el lugar de la mirada del otro y obliga a la separación espacio-temporal entre actores y espectadores. En la actuación cinematográfica el actor produce poiesis *in vivo* en el momento de la «toma». Como plantea Karina Mauro (2016: 14):

La situación de actuación cinematográfica se circunscribe al momento de la toma o, más precisamente, al acto mediante el cual se produce una imagen en movimiento. Ese es el momento de la acción actoral, dado que una vez que la imagen ha sido tomada el actor deja de intervenir en su actuación.

Además, estas condiciones determinan una separación entre la poiesis corporal-vocal (acción actoral) que produce el actor —cuya función es «ser tomada por la cámara y grabada o

impresionada en la película» (*idem*)— y el producto final de la actuación en el filme que será expectado por el público.

En la poiesis corporal (acciones físicas o físico-verbales) *in vivo* del actor podemos encontrar los fundamentos de su trabajo creativo. La base del teatro es su carácter esencialmente performativo convivial; y la del cine es su carácter esencialmente narrativo, en tanto la representación está mediada por la voz del director-narrador y el ojo de la cámara.

El actor realiza un tipo de trabajo territorial específico con su cuerpo-mente, para instaurar una poiesis corporal (con un régimen de existencia diferente al de la realidad cotidiana²) en unas condiciones particulares de expectación³. Ahí se establecen las diferencias y particularidades del trabajo actoral en el teatro y el cine.

2.1.3. La actuación cinematográfica.

La «principal particularidad» de la actuación cinematográfica⁴, según Mauro, es «la no correspondencia entre la acción actoral realizada por el sujeto durante la situación de actuación y la actuación en tanto enunciado final ofrecido al espectador» (*ibid.*: 22). Esta particularidad se fundamenta en los dos rasgos que la diferencian de la actuación teatral: «separación actor-espectador,⁵ y fragmentación del cuerpo y de la acción» (*idem*), y que constituyen la base para la configuración de la actuación cinematográfica. Esta es registrada en la impresión fílmica de su poiesis actoral en situación de actuación. A partir de ahí el director construye la actuación del actor en el montaje, en tanto enunciado y obra artística para ofrecer al espectador.

2 «No puede haber poiesis si la nueva forma no se diferencia, distancia y autonomiza del régimen de la realidad cotidiana (y su extensión en el mundo), si no instala su propio régimen y se ofrece a la vez como complemento y ampliación, mundo paralelo al mundo». (...) «A partir de su diferencia, el ente poético marca un acontecimiento ontológico: implica un cambio, abre una serie paralela y se coloca en una posición metafórica y autónoma respecto de la realidad cotidiana» (Dubatti, 2010: 138 y 139).

3 Relacionamos las condiciones particulares de expectación con lo que Mauro propone como situación de actuación.

4 Asociamos la diferencia planteada por Mauro entre acción actoral y actuación con la diferencia entre la poiesis creativa del actor (sea en teatro o cine) y la actuación como resultado final y producto artístico (personajes del filme) construido por el director en el montaje. En el teatro, la producción de la poiesis creativa del actor y el producto –obra y personaje– son una sola entidad.

5 Acogemos la diferencia planteada por Mauro entre acción actoral y actuación, en cuanto a la diferencia entre la poiesis creativa del actor (sea en teatro o cine) y la actuación en tanto resultado final/producto artístico (personajes del film) que es construido en el montaje por el director. En el teatro la producción de la poiesis creativa del actor y el producto –obra/personaje– son una sola entidad.

En definitiva, lo que el dispositivo cinematográfico le impone al actor es la renuncia a producir actuación (tal como lo hace el actor teatral), en favor de aportar elementos para la construcción de una actuación cinematográfica. Denominaremos a los mismos, «trazas» de actuación. Por consiguiente, el actor de cine debe brindar la mayor cantidad de «trazas» de actuación de calidad para que la construcción final redunde, por un lado, en el beneficio para la totalidad de la película y, por otro, para la carrera profesional del propio actor. En definitiva, será el director el que, utilizando las posibilidades ofrecidas por el dispositivo cinematográfico, convierta las «trazas» de actuación obtenidas por la impresión fílmica de la acción en situación de actuación, en una actuación como enunciado artístico a ofrecer al espectador (Mauro, 2016: 17).

Tabla 1. *Diferencias de la acción actoral en el teatro y el cine*

Condiciones	Teatro	Cine
Presencia de performatividad (acción «desterritorializada»).	Producción de poiesis corporal (acción actoral) con un régimen de existencia diferente al cotidiano, cuyo objetivo es la <i>creación</i> y producción de un <i>objeto-mundo</i> mediante su poiesis; «... como plantea Dubatti, (...) un mundo que en primera y fundamental instancia existe para ser esperado —cocreado— por el público en el convivio» (Carvajal, 2015: 86).	Producción de poiesis corporal (acción actoral) con un régimen de existencia diferente al cotidiano, cuyo objetivo es «ser tomada por la cámara e impresionada en la película» (Mauro, 2015: 7).
Delimitación espacio-temporal	Escena	Set de rodaje
Presencia de la mirada de un tercero, consciente del carácter de «otra» realidad.	El público en el acontecimiento teatral convivial.	La cámara y el camarógrafo detrás de la cámara.
Reconocimiento del sistema de artificio de la representación ⁶ .	Convenciones teatrales.	Convenciones cinematográficas, en especial a partir de los géneros.

Fuente: elaboración propia.

⁶ Representación asumida, según Dubatti, como realidad extracotidiana de la escena; en este sentido, como presencia «metafísica», «ente otro» (al que alude la presencia de la realidad cotidiana físico-material en la escena), y el carácter de «otra realidad» diferente, paralela a la realidad cotidiana del acontecimiento teatral.

2.2. Técnica y pedagogía de la actuación

Del amplio panorama de la técnica y pedagogía de la actuación, resultado de la teoría y praxis de los grandes reformadores del teatro del siglo XX (entre otros, Stanislavski, Meyerhold, Laban, Decroux, Copeau, Dullin, Grotowski y Barba), abordamos como base teórica de nuestra investigación-creación los trabajos adelantados por Eugenio Barba con su antropología teatral. Y en relación con la pedagogía de la actuación, los planteamientos teóricos y principios pedagógicos planteados por Marleny Carvajal en su tesis doctoral *El entrenamiento del actor en el siglo XX: fundamentos etimológicos, ontológicos, científicos y pedagógicos*.

2.2.1. Antropología teatral.

La antropología teatral, como disciplina y campo de investigación y sistematización fundamentado en una perspectiva empírica, nos ofrece un marco conceptual y técnico clave para abordar las técnicas de la actuación. Su carácter pragmático (con su énfasis en la praxis escénica del actor en el teatro) nos ofrece bases importantes para el estudio de las técnicas de actuación desde el nivel preexpresivo. Dicha antropología logró –a partir del estudio transversal y transcultural del arte del actor– establecer la existencia del nivel preexpresivo, el cual está regido por los principios de alteración del equilibrio, oposición, simplificación y coherencia incoherente. Un nivel que se manifiesta a través del nivel expresivo que no se puede separar; la aparente separación debe entenderse como una categoría pragmática con fines pedagógicos.

Para los propósitos de la presente investigación-creación retomamos los planteamientos de Barba en lo referente a los niveles de organización del trabajo creativo del actor: preexpresivo o cuerpo extracotidiano, y expresivo o cuerpo «otro». Para el caso de la pedagogía teatral, abordamos los planteamientos de Marleny Carvajal (2015) sobre el entrenamiento del actor como un proceso de desterritorialización del cuerpo cotidiano para la construcción del cuerpo extracotidiano (preexpresivo); llegando finalmente al proceso de re-territorialización del cuerpo del actor o cuerpo «otro» poético (expresivo).

Tabla 2. Cuerpo poético del actor

CUERPO POÉTICO DEL ACTOR			
<p>En el cuerpo poético del actor confluyen simultáneamente tres: el cotidiano (nivel individual), el afectado —extracotidiano— (nivel universal) y el «otro» poético (nivel contextual-cultural).</p> <p>Los niveles de organización del trabajo del actor planteados por Barba son el preexpresivo (cuerpo extracotidiano) y el expresivo (cuerpo «otro»).</p>			
Nivel preexpresivo del actor (segunda naturaleza)		Nivel expresivo del actor (manifestación del nivel preexpresivo)	
1. Cuerpo individual	<p>1. Cuerpo individual (territorializado)</p> <p>Cuerpo-mente cotidiano.</p> <p>«Corresponde a la personalidad del actor (sensibilidad, inteligencia artística, individualidad social). Vuelven a cada actor en único e irrepetible» (Carvajal, 2015: 108 —cuadro «Cuerpo poético del autor», fila 3—).</p> <p>Cuerpo-mente natural-social.</p> <p>Mundo 1: cotidiano</p>	3. Cuerpo poético del actor	<p>3. Cuerpo re-territorializado</p> <p>Cuerpo-mente poético y contextual-cultural.</p> <p>Campo de la expresividad</p> <p>Nivel del cuerpo poético del actor que constituye un signo, por cuanto corresponde a la totalidad del sistema actor-espectador, de manera similar a como el nivel preexpresivo corresponde a la totalidad cuerpo-mente del actor. «Totalidad del sistema actor-espectador, con sus itinerarios perceptivos y cenestésicos y con los itinerarios de significado» (Carvajal, 2015: 109, cuadro «Cuerpo poético del autor» —fila 7—). Corresponde a la particularidad de la tradición escénica y del contexto histórico-cultural a través de los cuales la personalidad irrepetible del actor se manifiesta. Los principios elementales que gobiernan a nivel celular el bios escénico no se presentan nunca en estado puro, aparecen siempre enmascarados bajo un estilo o una tradición teatral. El nivel preexpresivo se indica a través del expresivo.</p> <p>Mundo 3: Poético-«re-territorializado»</p>
2. Cuerpo universal	2. Cuerpo extracotidiano		

CUERPO POÉTICO DEL ACTOR			
del actor	<p>(desterritorializado-afectado)</p> <p>Cuerpo-mente universal (transcultural).</p> <p>Campo de la preexpresividad</p> <p>Corresponde al nivel de utilización del cuerpo-mente según técnicas extracotidianas basadas en principios que retornan transculturales.</p> <p>Según Barba (2009: 27), constituye el nivel del bios escénico o nivel «biológico» de organización elemental del teatro (aquello que no varía por debajo de las individualidades personales, estilísticas y culturales), sobre el cual se fundan las diversas técnicas, y las utilizaciones particulares de la presencia escénica y del dinamismo del actor.</p> <p>El nivel preexpresivo es un nivel operativo. No es un nivel que pueda ser separado de la expresión, sino una categoría pragmática.</p> <p>Mundo 2: Extracotidiano</p> <p>Representación. El concepto usado aquí alude a lo planteado por Dubatti como realidad extracotidiana de la escena; en este sentido, a la presencia «metafísica», «ente otro», relacionados con la presencia de la realidad cotidiana físico-material en la escena.</p>		

Fuente: esta tabla se basa en Carvajal (2015: 106-7).

Según lo plantea Barba (2009: 27), [el nivel preexpresivo] constituye el nivel del bios escénico, el nivel «biológico» de organización elemental del teatro (aquello que no varía por debajo de las individualidades personales, estilísticas y culturales), sobre el cual se fundan las diversas técnicas, las utilizaciones particulares de la presencia escénica y del dinamismo del actor. Corresponde al nivel de utilización del cuerpo-mente según técnicas extracotidianas basadas en principios que retornan transculturales. El nivel preexpresivo es

un nivel operativo, no es un nivel que pueda ser separado de la expresión, sino una categoría pragmática.

El trabajo de la preexpresividad se conecta con los otros campos del trabajo teatral: es un trabajo que prepara al actor para el proceso creativo, es un trabajo mediante el cual el actor incorpora el modo de pensar y las reglas del género de teatro al cual ha escogido pertenecer, transforma el bios natural en bios escénico.

Individualizar los principios transculturales que en el plano operativo construyen la base del comportamiento escénico, sacar a la luz la escondida morfología elemental que los distintos actores tienen en común. No quiere decir mezclarlos en una única y universal idea del teatro. (La utilización extracotidiana del cuerpo-mente es aquello que se llama «técnica»). El nivel preexpresivo se indica a través del nivel expresivo. Su importancia es tal, que Barba no duda en plantear que: «Sin eficacia a nivel preexpresivo, un actor no es un actor. La eficacia del nivel preexpresivo de un actor es la medida de su autonomía como individuo y como artista» (Carvajal, 2015: 108-9, cuadro «Cuerpo poético del autor», fila 5).

2.2.2. Principios pedagógicos de unidad y totalidad.

La investigación adelantada por Marleny Carvajal (2015) permitió avanzar, desde un estudio transversal de la base pedagógica recurrente presente en el corpus de los grandes maestros del siglo XX, en el planteamiento de la existencia de un nivel de los fundamentos pedagógicos regidos por los principios pedagógicos de unidad, totalidad y acción-tensión.

Es una investigación en la cual se equipara el nivel preexpresivo propuesto por la antropología teatral —el cual se rige por unas lógicas y principios independientes del género performativo, las tradiciones teatrales y la personalidad individual del actor— con el nivel de los fundamentos pedagógicos (o principios pedagógicos) de la actuación.

2.2.2.1. Unidad.

El principio pedagógico de unidad nos plantea, como una acción obligada en los procesos pedagógicos, buscar y establecer la interrelación interior/exterior, pues el sistema cuerpo-mente es una **unidad interrelacionada**, en el cual las acciones sobre una parte del sistema tienen su correlato en los otros niveles del sistema. Por ejemplo, las acciones sobre el tono muscular tienen su correlato en otros niveles como las emociones y la respiración (los distintos estados de ánimo están acompañados de distintos tonos musculares y distintas

formas de respiración). Los pensamientos tienen su manifestación –repercuten– en el tono muscular.

Las interrelaciones interior/exterior puede presentarse, bien en el subsistema cuerpo-mente expresadas —por ejemplo, en las relaciones entre pensamiento, motivaciones y acciones físicas—, o en las relaciones intención/acción. Pueden presentarse en el nivel de los suprasistemas cuerpo/mente – entorno; expresadas, por ejemplo, en las relaciones organización-subpartitura / organicidad —partitura exterior de la acción—. Pero estas interrelaciones, en el sentido de unidad, no se buscan de manera directa, pues en el proceso pedagógico se parte de la dirección opuesta a esta meta, es decir, de la afirmación de la dualidad para llegar a la unidad (Carvajal, 2015: 264).

El actor que ha aceptado completamente la ilusión de la dualidad y que ha conseguido superarla, pasa de una espontaneidad inculturada a una espontaneidad aculturada: en este sentido adquiere una segunda naturaleza. Cuando incorpora esta segunda naturaleza, sin tener más necesidad de conducirla conscientemente como un piloto, entonces la intención y la acción, la mente y el cuerpo, no pueden distinguirse más.

El espectador ya no ve más el uso de una técnica, un cuerpo instrumento, sino un cuerpo en-vida. Se convierte en un visionario, que a través de lo visible viaja en un panorama invisible. El mundo de las emociones, de las intenciones, de los pensamientos parece hacerse leíble a través del cuerpo ficticio y dilatado del actor. El cuerpo-actor no es el «cuerpo» que el actor «usa», no es un vehículo físico. Es la bifurcación en la que se encuentran lo real y lo imaginario, lo concreto y lo abstracto, lo físico y lo mental (Barba, 2000a: 4).

Tabla 3. Principio de unidad en los niveles preexpresivo y expresivo
(unidad interior-exterior)

Nivel preexpresivo del actor (segunda naturaleza)		Nivel expresivo del actor (manifestación del nivel preexpresivo del actor)	
Creación del instrumento creativo del actor: cuerpo «otro» . Conexión cuerpo/mente del actor.	Nivel interior Intenciones (objetivos y motivaciones).	Creación del personaje. Conexión comportamiento / intenciones-motivaciones.	Nivel interior Línea de pensamiento del personaje (biografía).
	Nivel exterior Poiesis corporal y vocal (acciones, gestos y movimientos).		Nivel exterior Acciones, comportamiento del personaje, expresión de su carácter y personalidad.

Fuente: Marleny Carvajal M. (2015): El entrenamiento del actor en el siglo xx: fundamentos etimológicos, ontológicos, científicos y pedagógicos, pp. 263-8.

En el trabajo con los actores en el cine, el principio de unidad debe llevar al actor a conectar lo interior (intenciones, emociones, línea de pensamiento) y lo exterior (acciones, gestos, palabras, carácter, etc.) del personaje. Utilizar su cuerpo-mente para lograr llegar, junto al director, a la intención de cada fragmento del género cinematográfico; y que esa intención (interior) pueda exteriorizarse y hacerse perceptible. El espectador debe llegar a sentir y vivir ese momento que se le está presentado en la pantalla, que sean activadas sus «neuronas espejo», con lo cual el espectador recibirá y sentirá lo que el actor está transmitiendo. Es decir, que se logre la conexión entre el público y el personaje a partir de la interpretación del actor (que genere impacto y recordación).

2.2.2.2. Totalidad.

El principio pedagógico de totalidad hace referencia a la conciencia y capacidad de manejo del sistema de interrelaciones —conexiones— que se producen en la poiesis del actor y en el acontecimiento teatral. Conciencia y manejo que hacen parte del sistema de totalidad-unidad / cuerpo-mente del actor, y por ende deben ser adquiridas y desarrolladas por el actor en su proceso pedagógico. Pues el bios escénico exige al actor establecer las conexiones y

contactos permanentes y efectivos en varios planos simultáneos: consigo mismo, con los otros actores, con el público, y con los planos espacio-temporales –lenguajes particulares de la escena–. Y su poiesis exige la implicación de todo el cuerpo-mente, pues en el bios escénico del actor, para que una acción física –un movimiento– sea una acción escénica, debe afectar, transformar, implicar todo el cuerpo (cambio de tonicidad) y debe estar habitada por una dimensión interior (intención). Como plantea Barba, actuar es intervenir en el espacio-tiempo para cambiar y cambiarse.

En el entrenamiento del actor la conciencia de estas conexiones, que están presentes simultáneamente (con diferentes grados de implicación) en la poiesis del actor, es la meta, pero no el punto de partida. Al igual que en el principio pedagógico de unidad, se parte del lugar opuesto, en este caso de la relación de sectorización, división o fraccionamiento del cuerpo-mente o de los diversos planos y relaciones de tiempo-espacio de la escena. Estos últimos en directa relación con el cuerpo-mente del actor.

En el principio pedagógico de totalidad, avanzar en la conciencia de totalidad implica trabajar para ampliar la capacidad de atención y coordinación de múltiples funciones: perceptivas, cognitivas (memoria), emotivas, motrices, lingüísticas, etc. En general, en este principio los planos de la atención, la percepción y el movimiento están estrechamente vinculados, lo cual implica un trabajo sobre el desarrollo de la sensibilidad propioceptiva y la sensibilidad exteroceptiva (Carvajal, 2015: 271-2).

Tabla 4. Principio de totalidad en los niveles preexpresivo y expresivo.
Interrelaciones entre los diversos planos de la escena

Nivel preexpresivo del actor (segunda naturaleza)		Nivel expresivo del actor (manifestación del nivel preexpresivo del actor)	
Creación del instrumento creativo del actor: cuerpo «otro» . Interdependencias actor/escena.	Nivel interior Intenciones (objetivos y motivaciones).	Creación del personaje. Interdependencias personaje/escena.	Nivel interior Línea de pensamiento del personaje (biografía).
	Nivel exterior: relación de la poiesis corporal del actor con los demás planos de la escena (espacio/ tiempo, actores/público).		Nivel exterior Relación de las acciones del personaje con las condiciones y circunstancias de espacio/tiempo de la situación-narración (ficcional o no).

Fuente: Marleny Carvajal M. (2015): *El entrenamiento del actor en el siglo xx: fundamentos etimológicos, ontológicos, científicos y pedagógicos*, pp. 268-74.

En el trabajo con los actores de cine, el principio de totalidad debe llevar al actor al uso de todo su cuerpo y a una conciencia de su presencia en el espacio escénico en relación con otros actores y todos los elementos que lo rodean, impulsando cada acción a su máxima expresión. El actor no debe separar nada del material interno y externo, desde sí mismo y desde todo lo que habita junto a él, para la interpretación. Cada movimiento del actor debe ser significativo e importante en función del desarrollo de la historia y el personaje, así como de los diversos planos de la escena.

2.3. Base neurocientífica del trabajo del actor

Desde el marco neurofisiológico, toda acción conlleva una modificación corporal, manifiesta en la activación de los sistemas muscular y nervioso (vegetativo y central). Esa acción, realizada por un actor, es la manifestación externa (posturas, gestos, ritmos respiratorios) de su proceso imaginativo y cognitivo interno. Esto hace parte de la configuración de los patrones efectores de las emociones básicas del ser humano (alegría, tristeza, miedo, rabia, erotismo, ternura, asco,

sorpresa), que son utilizadas por los actores en su interpretación como parte esencial de la expresividad de los personajes.

Para el manejo de dichos patrones se realizan entrenamientos donde se le enseñan al actor técnicas que fortalezcan su interpretación; tales como el control voluntario del cuerpo o parte de él, la activación psicofisiológica y la «simulación» de emociones. En últimas, todo esto está dirigido a lograr el reconocimiento de un movimiento, una expresión o una emoción por parte del espectador, lo cual hace parte de la transferencia de información entre el actor y el espectador.

Esto se da gracias a las neuronas visuales-motoras conocidas como neuronas espejo, que se activan no solo al realizar una acción, sino también cuando el espectador la observa. De esta manera, él actúa sin que la acción se expanda espacialmente. El espectador vive en su mente el personaje y su historia. Cada movimiento, gesto y emoción están siendo activados en su mente con las acciones del actor.

Sin embargo, como lo plantea Gabriele Sofía (2008: 231), «las neuronas espejo solo se activan frente a acciones que poseen una intención y un objetivo *concreto*». Esto quiere decir, que «el actor deberá contar con la formación necesaria para ser capaz de realizar en escena acciones *reales*, es decir, acciones con intenciones y motivaciones *reales*» (*idem*).

No solo es simular. El actor debe *ser* el personaje en sus acciones, movimientos, respiración, postura corporal, expresión facial y vivencia interior. Solo de esta manera puede lograr entrar en la mente del espectador y hacerle sentir lo que está viendo en la pantalla o el escenario. Ese reconocimiento de lo observado parte de la propia experiencia cotidiana de las personas al realizar acciones concretas, con intenciones concretas, y al ver lo mismo en los otros que las rodean.

Desde la base neurocientífica, el trabajo del actor lleva a abordar, como herramientas o vías para la actuación, los conceptos de emoción, sentimiento y personalidad que ayudan en la construcción e interpretación de personajes; y que hacen parte del comportamiento escénico como proceso psicofisiológico que permite al actor sentir, vivir y dar forma a un personaje que será reconocido y sentido por el espectador.

2.3.1. Las emociones.

Las emociones son una parte muy importante del comportamiento de los seres humanos en todos los momentos de su vida. No existe un segundo sin que una emoción esté teniendo alguna

influencia en la forma en que las personas sienten y viven su vida. Todo parte de un estado mental (interior) que se ve reflejado en una expresión corporal (exterior). Esto puede identificarse de manera más concreta en la respiración, la postura corporal y la expresión facial.

A partir de unos patrones expresados y reconocibles, las personas leen y comunican estados anímicos y reacciones emocionales que les permiten construir relaciones con el mundo y la sociedad. Los estados anímicos que se mantienen en un tiempo más prolongado son llamados estados tónicos. Y las reacciones a un estímulo en un momento puntual son llamadas reacciones fásicas.

... William James postuló un mecanismo básico, un conjunto innato fijo e inmutable, que determina implacablemente un patrón específico de reacciones corporales ante determinados estímulos ambientales. La respuesta reactiva ocurre sin necesidad de evaluar la importancia previa de los estímulos (...).

Sin embargo, es frecuente que en nuestra vida de seres sociales advirtamos que nuestras emociones se disparan después de un proceso mental evaluativo, voluntario y no automático. Debido a la naturaleza de nuestra experiencia, un amplio rango de situaciones y estímulos se ha asociado con los estímulos que de modo innato provocan emociones. La reacción a ese vasto conjunto de estímulos puede ser filtrada por la interposición de una valoración reflexiva. Y debido a este proceso de filtraje, de pensamiento y valoración, hay espacio para que varíen la amplitud e intensidad de los patrones emocionales preestablecidos (...) (Damasio, 1999: 154).

Tabla 5. *Las emociones básicas*

Emociones básicas	Descripción
Alegría	Risa, placer, felicidad
Tristeza	Llanto, pena, depresión
Miedo	Ansiedad, pánico
Rabia	Agresión, ataque, odio
Erotismo	Sexo, sensualidad, lujuria
Ternura	Amor, amistad

Emociones básicas	Descripción
Asco	Rechazo, desagrado
Sorpresa	Asombro, inquietud

Fuente: Bloch, Orthous y Santibáñez (1987).

2.3.2. Los sentimientos.

Los sentimientos son un componente constante en la vida del ser humano y en la forma como percibe su realidad. Son el resultado de emociones generadas por estímulos y de los pensamientos conscientes acerca de ellos; están vinculadas a las experiencias que se viven, en las cuales pueden estar involucradas acciones, personas y objetos.

La forma de una persona elaborar las emociones está relacionada con su pasado, su presente y su posible futuro. De eso depende la forma en que las experiencias la afectan y el sentido que tienen en determinado momento de su vida. En el plano de los sentimientos se modifican las primeras reacciones emocionales. El pensamiento consciente permite entender lo sucedido y cómo nos afecta, sea de manera positiva o negativa.

Cuando experimentas una emoción, por ejemplo la emoción de miedo, hay un estímulo que tiene la capacidad de desencadenar una reacción automática. Y esta reacción, por supuesto, empieza en el cerebro, pero luego pasa a reflejarse en el cuerpo, ya sea en el cuerpo real o en nuestra simulación interna del cuerpo. Y entonces tenemos la posibilidad de proyectar esa reacción concreta con varias ideas que se relacionan con esas reacciones y con el objeto que ha causado la reacción. Cuando percibimos todo eso es cuando tenemos un sentimiento (Damasio, 2006).

Tabla 6. *Sentimientos positivos y negativos*

Sentimientos positivos	Descripción
Euforia	Hay un subidón y nuestra percepción de la vida es magnífica
Admiración	Contemplar algo o a alguien de forma positiva
Afecto	Placer al conectarse con alguien

Sentimientos positivos	Descripción
Optimismo	Percibir la vida de manera positiva y sin miedo a hacerle frente
Gratitud	Agradecimiento por algo o alguien
Satisfacción	Bienestar por algo que ha ocurrido
Amor	Afecto y apego a algo o a alguien
Agrado	Algo nos produce gusto
Sentimientos negativos	Descripción
Enfado	Disgusto o mala disposición hacia alguien o algo
Odio	Fuerte repulsa hacia una persona
Tristeza	Malestar con tendencia al llanto
Indignación	Malestar ante algo que se considera injusto
Impaciencia	Necesitar algo inmediatamente
Envidia	Desear algo que no se tiene y que posee otra persona
Venganza	Ganas de desquitarse de alguien, pero no necesariamente llevarlo a cabo
Celos	Pensar que se va a perder a alguien que se ama

Fuente: Juan A. Corbin (2017).

2.3.3. La personalidad.

La personalidad es un factor determinante de la individualidad de las personas. Junto con las emociones, condiciona nuestro comportamiento y la forma de ver el mundo que nos rodea, llevándonos a actuar de una manera u otra según las experiencias diarias. Cada sujeto va configurando su mente y desarrollando sus rasgos de personalidad desde el nacimiento, y a través de lo que va viviendo. Esa estructura marca las formas de exteriorizar las ideas, sentimientos, emociones y acciones; que pueden ser más abiertas o cerradas según cada personalidad.

Los **rasgos** son las unidades de personalidad que tienen valor predictivo. Cattell (...) definió un rasgo como «lo que define lo que hará una persona cuando se enfrente con una situación

determinada». (...) No sentía que fuera necesario definir los rasgos en términos psicofísicos. Para Cattell, los rasgos eran conceptos abstractos, herramientas conceptuales útiles para propósitos predictivos, pero que no necesariamente correspondían a una realidad física específica. No obstante, creía que los rasgos de personalidad no eran fenómenos puramente estadísticos. Aunque su método era correlacional más que experimental, la sofisticación de los estudios y los patrones que surgieron de tantos de ellos lo llevaron a creer que «los rasgos existen como determinantes de la conducta» (Cloninger, 2003: 234).

Tabla 7. *Test de 16 factores de personalidad de Cattell*

RASGOS	FACTORES BÁSICOS Y PUNTAJE	CARACTERÍSTICAS
Afabilidad (afectividad)	A+	Cálida, sociable, amable, de trato fácil, participativa, le gusta la gente, afable, generosa, atenta a los demás.
	A-	Fría, reservada, impersonal, desapegada, formal, distante.
Razonamiento (inteligencia)	B+	Pensamiento abstracto, más inteligente, brillante. Capta, analiza y comprende con mayor facilidad las ideas o conceptos.
	B-	Pensamiento concreto, menos inteligente. Interpreta de forma más literal y concreta. Tiene mayor dificultad para comprender ideas o conceptos.
Estabilidad (fortaleza del yo)	C+	Emocionalmente estable, madura, enfrenta la realidad, adaptada, capaz de solucionar los problemas.
	C-	Afectada por los sentimientos, emocionalmente menos estable, se molesta con facilidad, reactiva, con poco control.
Dominancia	E+	Dominante, asertiva, agresiva, testaruda, competitiva, mandona.
	E-	Sumisa, humilde, afable, dirigida con facilidad, complaciente, respetuosa, cortés, cooperativa, evita los conflictos, consciente con los deseos de los demás.
Animación (energía)	F+	Entusiasta, impulsiva, irresponsable, expresiva, alegre, animosa, espontánea, activa, deseosa de atención.

RASGOS	FACTORES BÁSICOS Y PUNTAJE	CARACTERÍSTICAS
	F-	Sobria, moderada, prudente, taciturna, seria, reprimida, cuidadosa, callada.
Atención a las normas (valores morales)	G+	Concienzuda, perseverante, moralista, formal, atada a las reglas, cumplidora.
	G-	Oportunista, ignora las reglas, autoindulgente, inconformista.
Atrevimiento	H+	Audaz, atrevida, desinhibida, puede aceptar el estrés, aventurera, socialmente segura, emprendedora.
	H-	Cohibida, sensible a las amenazas, tímida, dubitativa, intimidada, temerosa, vergonzosa, cauta.
Sensibilidad	I+	Bondadosa, sensible, sobreprotegida, intuitiva, refinada, empática, esteta, sentimental, apoya sus juicios en enfoques personales y sentimentales.
	I-	Dura, confiada en sí misma, sin disparates, áspera, realista, objetiva, poco sentimental, atiende más a lo operativo y utilitario.
Vigilancia (atención)	L+	Suspica, difícil de engañar, desconfiada, escéptica, vigilante, precavida.
	L-	Confiada, acepta condiciones, de trato fácil, sin sospechas, adaptable.
Abstracción (imaginación)	M+	Imaginativa, distraída, absorta en los pensamientos, poco práctica, idealista, orientada hacia las ideas y procesos mentales más que a los aspectos prácticos.
	M-	Práctica, realista, firme, orientada hacia los aspectos prácticos del entorno y sus exigencias.
Privacidad (reserva)	N+	Privada, cerrada, discreta, calculadora, astuta, refinada, socialmente consciente, diplomática.
	N-	Franca, sin pretensiones, abierta, genuina, ingenua, clara, natural.
Aprensión (autoestima)	O+	Aprensiva, se culpa a sí misma, proclive a la culpa, insegura, preocupada, se preocupa demasiado por las cosas, se siente herida con facilidad.

RASGOS	FACTORES BÁSICOS Y PUNTAJE	CARACTERÍSTICAS
	O-	Tranquila, segura, se siente libre de culpa, sin problemas, satisfecha consigo misma, despreocupada, confía en sí misma.
Apertura al cambio	Q1+	Abierta al cambio, experimentadora, liberal, crítica, le gusta cambiar las cosas para mejorarlas, analítica.
	Q1-	Conservadora, tradicional, apegada a lo conocido, no se cuestiona la forma ni la manera de hacer las cosas.
Autosuficiencia	Q2+	Autosuficiente, ingeniosa, prefiere sus propias decisiones, individualista, le gusta estar sola.
	Q2-	Orientada al grupo, se «adhiera» y es seguidora, escucha a los demás, prefiere estar rodeada de gente, le gusta hacer las cosas con otros.
Perfeccionismo	Q3+	Perfeccionista, controlada, autorrespetuosa, socialmente precisa, compulsiva, organizada, disciplinada.
	Q3-	Indisciplinada y autoconflictiva, poco estricta, descuida las reglas sociales, flexible, tolerante con el desorden o las faltas, desorganizada.
Tensión	Q4+	Tensa, frustrada, nerviosa, tiene impulso alto, enérgica, impaciente, irritable, intranquila.
	Q4-	Relajada, tranquila, serena, tiene impulso bajo, no es frustrada, plácida, paciente.

DIMENSIONES GLOBALES	FACTORES DE SEGUNDO ORDEN* Y PUNTAJE	CARACTERÍSTICAS
Extraversión	Ext+ (A+, F+, H+, N- y Q2-)	Extravertida, participativa, afable, animada, emprendedora, natural, integrada en el grupo, desinhibida socialmente, establece y mantiene numerosos contactos interpersonales.
	Ext- (A-, F-, H-, N+ y Q2+)	Introvertida, inhibida socialmente, seria, reservada, calculadora, distante, autosuficiente, tímida.
Ansiedad	Ans+ (C-, L+, O+ y Q4+)	Ansiosa, perturbable, tensa, con mucha ansiedad, vigilante, aprensiva, impaciente, insegura, emocionalmente inestable, tímida,

DIMENSIONES GLOBALES	FACTORES DE SEGUNDO ORDEN* Y PUNTAJE	CARACTERÍSTICAS
		desconfiada.
	Ans- (C+, L-, O- y Q4-)	Ajustada, imperturbable, con poca ansiedad, estable emocionalmente, confiada, segura de sí misma, relajada, serena, realista.
Dureza (tenacidad)	Dur+ (A-, I-, M- y Q1-)	De mentalidad dura, firme, inflexible, fría, objetiva, reservada, práctica, apegada a lo tradicional, independiente, realista, conservadora, dominante, asertiva, competitiva, mantiene las distancias, desconfiada, crítica.
	Dur- (A+, I+, M+ y Q1+)	Receptiva, intuitiva, de mente abierta, afable, sensible, abierta al cambio, influenciada por sus emociones, imaginativa, distraída, gentil.
Independencia	Ind+ (E+, H+, L+ y Q1+)	Independiente, crítica, le gusta la polémica, dominante, atrevida, abierta al cambio, autosuficiente, desconfiada, agresiva, desinhibida, radical.
	Ind- (E-, H-, L- y Q1-)	Dependiente, acomodaticia, acepta acuerdos, cede pronto, tímida, tradicional, sumisa, dócil, humilde, conservadora, insegura, depende del grupo al que pertenece.
Autocontrol	AuC+ (F-, G+, M- y Q3-)	Autocontrolada, contiene sus impulsos, seria, atenta a las normas, práctica, perfeccionista, persistente, concienzuda, tenaz.
	AuC- (F+, G-, M+ y Q3+)	Desinhibida, no reprimida, se deja llevar por sus impulsos y necesidades, animosa, inconformista, imaginativa, tolerante con el desorden.

* Combinación de varios factores.

Fuente: Marta Guerri (2017).

2.4. Variables dramáticas en el teatro y el cine

Partimos de diferenciar «entre dos *modos* de imitación, es decir, de creación o representación de mundos imaginarios, que estableció Aristóteles en su *Poética* (...): el modo narrativo y el modo dramático o teatral» (Barrientos, 2004: 512). En otras palabras, se trata de la diferencia entre lo narrativo como historia-relato y lo performativo como exhibición-actuación.

Podemos observar que si bien el cine tiene un importante parentesco con los dos modos de imitación establecidos por Aristóteles, es el modo narrativo el que define su naturaleza:

... Se impone entonces encuadrar el cine en alguno de los dos modos aristotélicos. La afinidad con el dramático es la más aparente. Pero lo que acerca el cine al teatro —su carácter espectacular— y lo aleja de la narración verbal, no depende a mi entender del modo de imitación, sino de los *medios* —verbales o espectaculares— con que se imita, por no salir de la terminología aristotélica. Lo que sí depende del modo y comparte el cine con la narración —de manera menos visible, claro— es el carácter *mediado* de la representación. La voz del narrador [director] y el ojo de la cámara son, en cada caso, la instancia mediadora entre el mundo ficticio y el receptor; que solo a través de esa intermediación tiene acceso al universo representado. La oposición modal puede, pues, ser reformulada en términos de representación *in-mediata* (la actuación, el drama) frente a representación *mediata* (la narración), con lo que el cine cae rotundamente del lado del modo narrativo (*ibid.*: 513).

Partiendo de que en el cine la representación está mediada por la voz del director-narrador y el ojo de la cámara (por lo cual su carácter narrativo es esencial), podemos observar que, entre las variables dramáticas planteadas por José Sanchis, la de la *fábula* es fundamental para el cine. Esto, si se la mira más como historia-relato que como acción dramática.

Desde la perspectiva de los géneros cinematográficos, el cine, con su estructura narrativa y su lenguaje, aborda la creación o representación de mundos imaginarios. Esto, desde la historia-relato, en la cual la acción dramática está sujeta al argumento, desarrollado a través de elementos como la trama, el diálogo, los subtextos, los personajes, los conflictos, las sucesiones cronológicas y temporales, etc.; o sea, todo lo que conforma la dramaturgia fabular. Tal vez por ello casi todo el cine que conocemos tiene como punto de partida obligado el guion. Sin este, en la mayoría de los casos no se concebiría el producto final cinematográfico.

Un asunto muy diferente encontramos en la dramaturgia teatral contemporánea, en la cual se rompe con la mimesis aristotélica a través de la deconstrucción de los personajes, la fragmentación del relato, etc. Dentro de esta ruptura el texto dramático literario (la *fábula*) no es el punto de partida, sino más bien un *pretexto* para el «relato» o, en ocasiones, la escritura *a posteriori* del «texto» escénico.

Este tipo de dramaturgia rompe con la historia-fábula, liberándose de la obligación de contar historias, eliminando el texto literario o, incluso, suprimiendo categorías dramáticas como, por ejemplo, la del personaje.

En este teatro la acción dramática se libera de su función relatora y nos ofrece un devenir escénico y situacional mediante el cual apenas se cuenta una historia. La acción dramática no transcurre por la vía del argumento (fábula), sino por otros planos e interrelaciones con los elementos de la escena: poiesis del actor, movimiento, público, etc.

Tabla 8. *Variables dramáticas (narrativas)*
en el teatro y el cine

Rupturas de la dramaturgia fabular en el teatro	Afianzamiento de la dramaturgia fabular en el cine
<p>Desde la Antigüedad ha predominado la noción de acción dramática, basada fundamentalmente en su equivalencia con el argumento, la historia, la «fábula» (conceptos procedentes de la literatura narrativa). En la ruptura de la dramaturgia contemporánea la historia narrada es lo menos importante.</p> <p>El texto dramático (carácter híbrido, textualidad y espectacularidad) reúne elementos que forman parte del universo literario (personajes, tiempo y espacio argumentales), orientados a un lector implícito; y elementos de escenificación (actores, tiempo y espacio escénicos) que se actualizan ante el público («Diferencias entre Dramaturgia fabular y dramaturgia discursiva» —José Sanchis—).</p>	<p>En el caso del cine, en especial desde la perspectiva de los géneros abordados en el presente trabajo, la variable de la fábula asociada al argumento y la trama es fundamental. Constituye la articulación de los parámetros temporales, espaciales y discursivos. En esta medida, la acción dramática está sujeta al relato o argumento, que son fundamentales. Podemos distinguir los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Trama principal — Tramas secundarias — Circunstancias dadas (espacio, tiempo y situaciones vinculadas con el relato) — Personajes — Conflicto (tensión dramática). <p>El guion literario comprende una estructura dividida en escenas, donde el desarrollo del texto está dirigido a narrar en imágenes, y describir las acciones y diálogos ubicados en un tipo de espacio (interior o exterior), un lugar específico (espacio visible) y un tiempo determinados (día, noche, presente, presente <i>pasado</i> y presente <i>futuro</i>).</p> <p>Es el punto de partida de la producción cinematográfica y, por ende, la primera «mirada» de la película, que el director utiliza —a partir de su idea y punto de vista de la</p>

Rupturas de la dramaturgia fabular en el teatro	Afianzamiento de la dramaturgia fabular en el cine
	historia— en la construcción de la puesta en escena para la pantalla: actores, cámara, espacio.
<p>Espacio dramático de la ficción Es donde los personajes habitan, interactúan, dialogan y despliegan sus acciones. Lugar de la acción dramática. Los parámetros del espacio-tiempo y del personaje se pueden romper, e incluso eliminar, pues no están determinados por el relato y la trama, que en muchas dramaturgias no existen.</p>	<p>Los parámetros del espacio-tiempo y del personaje (que definen las situaciones o circunstancias dadas) están determinados por el relato y su trama.</p> <p>Circunstancias espaciales — Generales: el mundo de la historia — Específicas: espacios y lugares que ocupa el personaje en los diferentes momentos del relato.</p>
<p>Tiempo dramático Es fijado por los límites de la narración. Es aquél donde se desarrolla la acción dramática. Es por definición un tiempo verbal presente, donde los personajes hacen y dicen cosas que ocurren frente a nuestros ojos por primera vez. Pero en un texto dramático no todo es acción presente; hay momentos en los que los personajes recuerdan, sueñan, imaginan, deliran, añoran y expresan de alguna manera sus emociones. Estos momentos rompen con la secuencialidad del tiempo dramático y son esencialmente poéticos o simbólicos (Stranger, 2011: 111).</p>	<p>Circunstancias temporales — Generales: el mundo de la historia — Situacionales: acontecimiento, suceso o acción.</p>
<p>Personaje Es esencialmente una forma de conducta frente a una situación. La descripción de las características físicas, psicológicas y sociológicas de un personaje no sirven para nada si no inciden en la acción. Lo que más lo caracteriza son su objetivo, sus reacciones, su lenguaje, sus gestos. La particularidad de la conducta y la forma como intenta lograr el objetivo van conformando la expresividad de un personaje en el tejido de una obra (<i>ibid</i>: 130).</p>	<p>Personaje (en el guion) — Quién es, cómo es y cuál es su rol o función en el relato. — Circunstancias subjetivas: del interior del personaje, de su relación con los otros personajes y de su relación con las circunstancias dadas (generales, específicas y situacionales).</p>

Fuente: elaboración propia.

2.5. Niveles dramaturgicos narrativos y escénicos, y principios pedagógicos del entrenamiento de actores en el cine

En el proceso de creación y entrenamiento con los actores, es clave la comprensión de los dos niveles fundamentales que configuran el universo del cine: narrativo (literario, historia) y escénico (performativo, poesis del actor). Desde ellos realiza el actor su trabajo creativo.

2.5.1. Narrativo.

Está constituido por la historia, personajes, circunstancias y conflictos. En el cine existe una intermediación (voz del director-narrador y ojo de la cámara) en la que el actor puede tener una mayor o menor incidencia para la construcción de la historia.

En la etapa de preproducción, y a través de los entrenamientos-laboratorio con los actores, el director utiliza el material más útil y potente de las pruebas para generar modificaciones de los personajes e incluso de sus acciones dentro de la trama. Se puede hacer una reescritura del guion a partir de los ensayos, para afinar detalles respecto a las motivaciones, intenciones, acciones y emociones de los personajes, que son la base fundamental para narrar la historia.

En la etapa de producción (rodaje), los actores deben centrarse en lograr la mayor cantidad de «trazas» de actuación con calidad y riqueza interpretativa en las tomas. Esto es clave para que en la etapa de posproducción (edición) el director pueda disponer del mejor material audiovisual, dramático y narrativo posible. Así se podrá terminar de crear personajes coherentes, potentes, creíbles y sentidos, para cumplir con la intención comunicativa del director por medio de la película y su historia.

En la etapa de posproducción el actor ya no tiene que ver con la construcción de su personaje, y de la historia y su narración. Su trabajo queda terminado durante el rodaje, y ahora el material grabado será el que posibilite, desde su calidad, la estructura narrativa de la historia. Mientras mejor sea la interpretación durante el rodaje, mejor será la continuidad y coherencia de las escenas a través de la trama. La interpretación debe tener la potencia necesaria para conmover al espectador y transmitir las intenciones del director planteadas en el guion. El trabajo del actor es básico y fundamental para la historia. Sin un personaje singular, profundo y creíble no hay historia.

2.5.2. Escénico-performativo.

El actor formado en teatro cuenta con un entrenamiento y una técnica basados en el carácter performativo: el aquí y ahora de la escena. El acontecimiento teatral es una representación *in vivo*, ante un público. Los actores tienen una máxima responsabilidad y posibilidad en la construcción del sentido, dado que el peso y calidad de la presentación teatral recae más sobre los diversos planos de la escena, y la poiesis corporal y vocal de los actores, que en la fábula o historia.

En el teatro, el actor cocrea con el espectador en cada presentación: poiesis actoral junto al acontecimiento expectatorial; a diferencia del cine, en el cual el actor tiene poca o ninguna incidencia sobre la etapa final del producto cinematográfico, es decir, la posproducción o edición.

Pero, a pesar de que el resultado final de la actuación-personaje en el filme no depende del actor, sino del proceso de montaje, la *huella* de su presencia físico-escénica impresa en la grabación (en cada una de las tomas) tiene la potencia y poder de generar el material para la creación y construcción del personaje.

Si bien tanto en el cine como el teatro, la danza, etc., el trabajo del actor debe estar centrado en la producción de su poiesis corporal y vocal dentro de la escena o representación, con calidad y riqueza; en el caso del cine la poiesis actoral debe estar al servicio de la creación de personajes con calidad, eficacia y riqueza interpretativa (singularidad frente a estereotipo), para producir una historia que conmueva al público.

El actor debe tener conciencia de que su trabajo en el cine está condicionado por la separación entre su poiesis corporal y el resultado final del personaje en el filme. Esta condición implica tener presentes los requerimientos del nivel escénico performativo en relación con la calidad y eficacia de su poiesis corporal —acciones físicas y físico-vocales—, para el desarrollo del personaje en cada plano de las escenas determinadas en el guion.

Por otro lado, debe tener un mayor conocimiento y claridad del nivel narrativo del cine, en particular las variables dramáticas y narrativas (relato y tramas). Esto le permitirá contar con una perspectiva global de la historia y las tramas del guion; de tal manera que en cada *toma* pueda ofrecer la mayor cantidad de «trazas» de actuación con calidad y riqueza. Ello depende de la calidad de su poiesis corporal y vocal en el nivel preexpresivo, el cual se manifiesta en las

acciones, motivaciones e intenciones de los personajes (nivel expresivo del actor), en coherencia con el desarrollo de la historia y la trama; es decir, el nivel escénico narrativo del cine.

¿Cómo lograr en la actuación cinematográfica un equilibrio entre el nivel performativo del actor en la fase donde tiene mayor incidencia (el rodaje) y el resultado final del personaje en la fase de posproducción?

Para lograr esto, creemos que la vía posible (a nivel pedagógico) está en comprender cómo operan los niveles narrativo y performativo del cine, y sus relaciones con los niveles de organización del trabajo del actor: preexpresivo (cuerpo extracotidiano) y expresivo (cuerpo «otro»), planteados por Barba; todo ello en estrecha relación con los principios pedagógicos de unidad y totalidad planteados por Marleny Carvajal (2015).

A continuación presentamos la estructura de relaciones que permite comprender las formas como operan dichos niveles y principios, y su aplicación en el trabajo de entrenamiento y creación con los actores. (En el apartado de la memoria del trabajo de investigación-creación desarrollaremos la aplicación de esta estructura en el trabajo realizado con los actores durante el entrenamiento-laboratorio de creación y producción de nuestro cortometraje cinematográfico).

Estructura de relaciones

1) Niveles narrativo y performativo, donde abordamos las variables dramáticas relacionadas con la fábula planteadas anteriormente (ver Tablas 7 y 8).

2) Niveles preexpresivo y expresivo del actor, relacionados con los niveles performativo y narrativo respectivamente (ver Tabla 8).

3) Principios pedagógicos de unidad y totalidad, en su relación con las variables dramáticas narrativa y escénica (ver Tablas 2 y 3).

Tabla 9. *Niveles escénico-performativo y discursivo-narrativo*

NIVEL ESCÉNICO-PERFORMATIVO (variables en el nivel preexpresivo)	NIVEL DISCURSIVO-NARRATIVO (variables en el nivel expresivo)
VARIABLES dramáticas relacionadas con la escena (poiesis del actor)	VARIABLES dramáticas relacionadas con la fábula (argumento e historia)
VARIABLE 1	VARIABLE 1

NIVEL ESCÉNICO-PERFORMATIVO (variables en el nivel preexpresivo)		NIVEL DISCURSIVO-NARRATIVO (variables en el nivel expresivo)	
ACCIÓN ESCÉNICA / POIESIS DEL ACTOR		FÁBULA / ACCIÓN DRAMÁTICA	
Principios pedagógicos de unidad y totalidad		Principio pedagógico de acción y tensión	
Acción escénica	<ul style="list-style-type: none"> • Acción y poiesis • Presencia escénica • Factores del estado tónico y reacciones físicas: <ul style="list-style-type: none"> — Respiración: frecuencia, amplitud, intensidad. — Postura: tensión/relajación. — Expresión facial: apertura de los ojos, mirada, cejas, frente, boca. 	Acción Dramática	<p>Fábula: articulación de parámetros temporales, espaciales y discursivos.</p> <p>Trama principal, tramas secundarias y conflicto-tensión dramático.</p>
VARIABLE 2 SITUACIÓN / POIESIS DEL ACTOR		VARIABLE 2 SITUACIÓN / CIRCUNSTANCIAS DADAS (DIÉGESIS)	
Principio pedagógico: totalidad		Principio pedagógico: totalidad	
Situación: espacio-tiempo escénico	<p>Acción-tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Ritmo: movimiento (sucesión de elementos). — Velocidad. 	Situación: espacio-tiempo dramático (ficcional)	<p>Circunstancias dadas (diégesis): temporales, espaciales y discursivas</p>
VARIABLE 3 PERSONAJE / POIESIS DEL ACTOR		VARIABLE 3 PERSONAJE/CONFLICTOS	
Principios pedagógicos: unidad y totalidad		Principios pedagógicos: unidad, totalidad y acción/tensión	
Representación y entidad física del actor	<p>Acción/intención, Acción/tensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Deseo/objetivo. — Impulso (acción interna). <p>Emoción:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Estado tónico (emoción 	Personaje (ficcional)	<p>Quién es, cómo es y cuál es su rol o función en el relato; y sus objetivos, deseos y conflictos.</p>

NIVEL ESCÉNICO-PERFORMATIVO (variables en el nivel preexpresivo)		NIVEL DISCURSIVO-NARRATIVO (variables en el nivel expresivo)	
	mantenida en el tiempo). — Reacción fásica (emoción ligada a un estímulo momentáneo).		

Fuente: elaboración propia.

2.6. Lenguaje y estética de los géneros cinematográficos y el cortometraje

Los géneros cinematográficos permiten abordar las historias de distintas maneras, dependiendo de lo que se quiere contar. Cada uno de ellos tiene unas convenciones que permiten hacer que las historias sean reconocibles por el espectador, y además les dan un estilo propio desde la narrativa y la estética. En este trabajo se abordarán los géneros drama, comedia, bélico y terror.

1) Drama.

El drama es el género que presenta una historia en la cual la tragedia y el drama son los recursos y ejes principales del relato, donde además se suceden acciones tristes o desgraciadas, sin llegar a alcanzar el dolor o intensidad de la tragedia. Se trata, por lo tanto, de películas que abordan conflictos personales y sociales con un talante y una resolución realistas. La aproximación del drama es la más *natural* (Iturrate, 2013: 13).

Algunos de sus temas son: amores imposibles, amor y muerte, desamor y separación, reencuentro, mundo de la infancia, descubrimiento del sexo y ritos de adultez, minorías étnicas, discapacitados, enfermedades físicas y mentales, luchas obreras y clases sociales, racismo y derechos humanos, emigración y choque cultural, guerrilla y terrorismo, biografía, descolonización e independencia, muerte y sentido de la vida, pena de muerte, guerra, drogas y alcoholismo, descenso a los infiernos, prostitución, etc.

2) Terror.

El género de terror se divide en tres subgéneros: el misterioso, donde la fuente de terror es sorprendente pero está sujeta a una explicación ‘racional’, como seres del espacio exterior,

monstruos creados por la ciencia, un maníaco, etc.; el sobrenatural, donde la fuente de terror es un fenómeno «irracional» del reino de los espíritus; y el supermisterioso, donde el público sigue intentando decidirse entre las otras dos posibilidades (McKee, 2009: 108).

Algunos de sus temas son: monstruos, mitos, doble personalidad, posesión diabólica, satanismo y brujería, invasión extraterrestre, apocalipsis y catástrofes, científicos locos o malignos, asesinos en serie, viajes en el tiempo, colonización del universo, etc.

3) Comedia.

El cine de comedia, con su gran aportación específica, el *gag*, designa cualquier hallazgo cómico que desencadena la risa, permite prolongar una situación visual para hacerla bascular repentinamente y darle un nuevo sentido, un valor imprevisto. El hecho de obstinarse en querer franquear lo infranqueable en vez de evitarlo dando un rodeo. Incidente brutal, breve y repentino, que halla en sí mismo su consumación burlesca (Iturrate, 2013: 9).

Algunos de sus temas son: una chica bonita es mejor que una fea; una pierna, mejor que un brazo; un dormitorio, mejor que una sala de estar; una llegada, mejor que una partida; un nacimiento, mejor que una muerte; una persecución, mejor que una charla; un perro, mejor que un gato; un beso, mejor que un bebé, etc.

4) Bélico.

El cine bélico desde tres perspectivas: recreación de experiencias radicales de las personas y los pueblos, ofrecen secuencias de la acción, están vertebradas por la intriga sobre el resultado del final, combinan la historia personal con la de las masas, muestran espacios variados por su localización y valor simbólico. En contextos bélicos y posbélicos, las películas suelen reflejar la ideología dominante, estar teñidas de sentimientos patrióticos o nacionalistas, postular modelos de héroes o servir como instrumento propagandístico. En *contextos más críticos*, denuncia de la violencia, crítica del militarismo, mostración del dolor radical y las consecuencias catastróficas de toda la guerra (*ibid.*: 41).

Algunos de sus temas son: Segunda Guerra Mundial, Vietnam, Gran Guerra, conflictos coloniales, Guerra de Corea, Guerra civil española, etc.

2.6.1. Géneros cinematográficos.

En los géneros cinematográficos identificamos las siguientes convenciones, referidas a situaciones y emociones, que serán el punto de partida tanto para el trabajo con los actores como para la creación-producción de las escenas del producto final.

1) Drama

— Contexto serio, con un tono y una orientación más susceptible de inspirar tristeza y compasión que risa o gracia.

— Se basa en un guion, donde, con el menor humor posible y de manera natural, se aborda un tema grave y trascendente: muerte, miseria, infidelidad, violación, sexualidad, alcoholismo, dilema moral, prejuicio racial, intolerancia religiosa, distanciamiento socioeconómico, violencia contra la mujer, corrupción, etc.

— La obra puede inspirarse en un asunto histórico (con temas como el del Holocausto judío) o en cuestiones de actualidad.

— Implica un film donde se desarrolla a fondo la caracterización de los personajes de una manera realista, dejando aflorar sus emociones y sentimientos; lo que de una u otra forma genera conflictos entre ellos y aun consigo mismo, con la sociedad y con la naturaleza.

— Muy a menudo, los conflictos involucran problemáticas vinculadas con las familias o las relaciones amorosas, explorando la vida diaria de las personas y planteando problemáticas e interrogantes que tocan las emociones y los sentimientos más profundos de la gente común y corriente.

— A menudo tienen desenlaces trágicos y muy tristes, que conciernen a algún tipo de crisis, como por ejemplo la muerte de un miembro de una familia.

2) Terror

— Se caracteriza por su voluntad de provocar en el espectador sensaciones de pavor, terror, miedo, disgusto, repugnancia, horror, incomodidad o preocupación.

— Sus argumentos desarrollan frecuentemente la súbita intrusión en un ámbito de normalidad por parte de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, a menudo de origen criminal o sobrenatural.

— En las películas de terror es donde se produce una sensación de miedo o temor sobre las distintas causas que genera un determinado personaje.

3) Comedia

— Situaciones de humor que intentan provocar la risa de la audiencia.

— Se caracteriza por la inclusión de *gags*, chistes o bromas, tanto visuales como verbales.

— Se utilizaban persecuciones, golpes, caídas y sorpresas de los personajes para conseguir la hilaridad del público.

— Está lleno de golpes de tartas, choques de automóviles y cientos de situaciones más o menos insólitas.

— Elementos propios: vestuario más o menos ridículo; maneras o formas de pensar curiosas e ingeniosas, pero siempre muy personales; actitud muchas veces provocativa; carencia o abundancia de miedo; agobio por las nuevas tecnologías; vergüenza, y en algunos casos visión y actitud poética ante la vida.

— Incorporan el absurdo, mostrando huellas del surrealismo y el dadaísmo.

4) Bélico

— Centran su historia en guerras.

— Se tiende a mostrar el heroico sacrificio de los militares y sus aliados, al hacer frente a las malvadas potencias enemigas de la paz, la democracia y la libertad.

— Siguen mostrando a sus protagonistas como unos héroes convencidos de la bondad de sus creencias y seguros de que están haciendo lo correcto para mejorar el mundo.

— En algunos casos, se deja un poco de lado el conflicto, que se convierte en el escenario, y se centra en el soldado como persona; el cual tiene sentimientos y temores, además de numerosas dudas morales sobre la corrección de las acciones que se ve obligado a realizar.

Entre las características o formas de actuación que se explorarán en los entrenamientos-laboratorio de actuación, para cada una de las escenas de los cuatro géneros, están las definidas por los criterios de visibilidad (es más o menos visible la exteriorización de la expresión de una

emoción o intención), el ritmo y tiempo (medida y cantidad del movimiento, y velocidad de la acción) y estilización (mayor o menor lejanía respecto a una expresión realista).

Tabla 10. *Características de los géneros cinematográficos*

Género	Visibilidad	Ritmo/tempo	Estilización
Drama	Baja	Bajo	Baja
Comedia	Alta	Alto	Alta
Bélico	Media/alta	Medio/alto	Media
Terror	Media	Medio/alto	Media

Fuente: elaboración propia.

2.6.2. Cortometraje.

Es uno de los formatos dentro de la realización cinematográfica, con duraciones que pueden ir desde uno hasta treinta minutos aproximadamente. Una duración de quince minutos nos permitió tener el material necesario para exponer diferentes formas de construcción e interpretación de los personajes en distintas escenas-fragmentos con los géneros drama, comedia, bélico y terror.

El formato de cortometraje permite una estructura fragmentada para construir mundos muy diferentes y autónomos, donde la interpretación del actor sea la que narre la historia, sin necesidad de contar con elementos causales anteriores para comprender los fragmentos.

Cada fragmento permite mostrar de forma clara los géneros, cuyas acciones o situaciones convencionales deben generar en el espectador las emociones de tristeza, amor, desilusión, miedo, intriga, compasión, confusión, etc. Esto de acuerdo con el género y la conexión de los espectadores con los personajes, lograda a partir de la interpretación de los actores.

Cada fragmento, realizado bajo las convenciones de los géneros cinematográficos, aparecerá como un mundo único y autónomo, que debe llevar al espectador a vivir y sentir las vivencias de unos personajes que (al igual que en la pantalla y la ficción) pueden encontrarse en la vida cotidiana real.

En cuanto a los recursos y herramientas del lenguaje cinematográfico, abordamos en nuestro trabajo las posibilidades de potenciar el trabajo interpretativo del actor, para ayudar a focalizar la atención del espectador en una información visual que tendrá un efecto comunicativo y emotivo.

El manejo de la cámara, con sus encuadres que fragmentan el espacio y concentran un contenido dramático dentro de un plano, ayuda a narrar de forma concreta una historia y a construir un relato audiovisual que impacte al espectador. De igual manera, los movimientos de cámara le dan a los espectadores la sensación de su presencia dentro de la acción.

El tiempo que recorren los personajes para vivir las acciones propias de una trama, con movimientos en el tiempo que llevan al pasado o el futuro en un instante, abren la posibilidad de contar grandes historias.

Los espacios, como parte de la narración —y que determinan las relaciones entre el personaje y el lugar, y entre el personaje y los demás elementos sobre el escenario—, abren todo un panorama de acciones para contar, desde lo más sutil a lo más evidente.

El sonido es un recurso narrativo para acompañar a los personajes, y para crear acciones y espacios.

La música puede ser un acompañante cargado de emociones y estar al servicio de las acciones, para que estas crezcan y sean más profundas.

La cámara y la luz ayudan a crear mundos habitados por personajes que viven dentro de la pantalla y que, como espectadores, queremos habitar y compartir con ellos.

Desde la parte estética, principalmente visual, es importante resaltar que partimos de la consideración de que la fotografía es una parte esencial del cine, a través del trabajo con la cámara y la luz como materia prima de la imagen. Esto permitió presentar y realzar las interpretaciones de los actores, razón por la cual prescindiremos del color.

El blanco y negro es suficiente para resaltar las acciones y las emociones de los personajes. Además, permite centrar la atención en la interpretación, evitando que los colores puedan distraer o generar connotaciones que no sean acordes con la intención comunicativa y dramática de las escenas.

Decidimos trabajar desde una estética minimalista en cuanto a los objetos que formaron parte de la puesta en escena. Los decorados abstractos ayudan a crear la espacialidad, y también proporcionan al actor las herramientas para trabajar en la construcción e interpretación de las acciones y las escenas.

La utilería usada por los actores es la adecuada para que puedan «contar» la historia. Con dichos elementos pueden darle presencia y potencia a ciertas acciones para llegar a la interpretación de las intenciones de cada fragmento.

Por otra parte, para potenciar la interpretación de los actores decidimos que en el vestuario se privilegiará la utilización de ropas que neutralicen los elementos de caracterización externa, dejando el trabajo de la construcción e interpretación de los personajes a las acciones, posturas y gestos de los actores.

En cuanto al tipo de actores para la construcción de los personajes de cada uno de los géneros de la investigación-creación, hemos decidido trabajar con actores formados; es decir, que hayan tenido una preparación previa, en la que los principios teóricos y técnicos (nivel preexpresivo) sean el punto de partida para el trabajo de elaboración de los diferentes personajes y tramas.

El trabajo desde la base preexpresiva de los actores fue fundamental para contar con herramientas interpretativas desde las cuales emprender la construcción y creación de personajes singulares y eficaces dentro de los géneros cinematográficos.

La aplicación de los principios pedagógicos durante los ejercicios realizados en el entrenamiento-laboratorio con los actores, fueron un punto focal para la búsqueda de formas interpretativas y creativas de los actores que fueran más eficaces —en cuanto a calidad y riqueza expresiva— en la creación de los personajes de cada uno de los géneros abordados en nuestra investigación-creación.

3. OBJETIVOS

3.1. General

Explorar e identificar vías eficaces de entrenamiento actoral y los principios pedagógicos y metodológicos más adecuados para que los actores puedan transitar desde el nivel preexpresivo al expresivo, y logren una mayor calidad interpretativa y creativa para el cine, a través de los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror. Y materializar la investigación y la experiencia del entrenamiento en un cortometraje de quince minutos.

3.2. Específicos

1) Realizar entrenamientos-laboratorio que sirvan para modelar la interpretación de los actores, apoyándose en los principios pedagógicos de unidad y totalidad y en los recursos del lenguaje cinematográfico, como son el guion, la cámara y la edición.

2) Sintetizar en un cortometraje experimental, estructurado con cuatro escenas-fragmentos basados en los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror, el proceso pedagógico de construcción de la interpretación (por medio de la técnica actoral) de los personajes elaborados con los actores a través de los entrenamientos-laboratorio.

3) Sistematizar el material teórico sobre las técnicas y principios pedagógicos de la actuación en los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror, incluyendo las memorias del proceso de los entrenamientos-laboratorio desarrollados para preparar la realización de un cortometraje de quince minutos, como medio de objetivación de la investigación teórica y metodológica.

4. METODOLOGÍA

4.1. Fase 1: Construcción de la idea

Las consultas documentales y audiovisuales en el campo cinematográfico nos permitieron abordar la búsqueda de las formas o vías para la construcción de los personajes y estilos de interpretación en los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror.

El acercamiento a algunos estudios transversales de los principales pedagogos y creadores del teatro del siglo XX, sobre la teoría y la praxis, nos permitió encontrar información útil para unificar los conceptos en el diseño de ejercicios de entrenamiento actoral teatral y cinematográfico.

La visualización de películas de los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror, nos llevó a diferenciar las convenciones de cada uno. Esto se complementó con una revisión bibliográfica de los autores que han abordado el tema de las características de los géneros.

Estos son los aspectos que se tuvieron en cuenta para diferenciar las convenciones:

- 1) El contexto: tono, atmósfera y experiencia emocional de cada historia.
- 2) Trama y conflictos: acciones que se desarrollan en la historia, las relaciones entre los personajes y la realización de sus objetivos a través de la superación de los obstáculos que enfrentan.
- 3) Caracterización de los personajes y sus funciones dramáticas dentro de la historia.
- 4) Efectos sobre el espectador: experiencias que vive el espectador al ver la película, e impactos desde lo dramático, narrativo, estético, emocional e intelectual.

4.2. Fase 2: Desarrollo de guiones y preproducción

El guion literario se construyó teniendo en cuenta las escenas-fragmentos a representar, según las situaciones y formas de interpretación propias de los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror.

Aunque no se trabajó con una estructura convencional (aristotélica), sino experimental (por fragmentos autónomos), fue necesario establecer un orden para ir llevando al espectador por los diferentes momentos y emociones, procurando que la tensión dramática fuera en aumento para atrapar su atención y lograr que pudiera reconocer las diferencias entre los géneros.

La construcción de cada escena-fragmento fue realizada abordando los siguientes puntos esenciales de la estructura narrativa:

- 1) Exposición: presentación de los personajes en el tiempo y espacio, para marcar el «equilibrio» inicial de la situación desarrollada.
- 2) Punto de giro: intensificación del conflicto y rompimiento del «equilibrio» de los personajes.
- 3) Punto de crisis: desmoronamiento de las esperanzas de alcanzar el objetivo. Es un momento de debilidad de los personajes.
4. Clímax: última acción de los personajes, donde se define si alcanzan su objetivo o no.

Seguidamente, la realización del guion técnico permitió hacer un desglose de lo que se necesitaba en cada fragmento. Se planteó la narración desde los planos, con sus respectivas acciones, para tener la información necesaria y hacer los desgloses artísticos y logísticos. El contenido de cada imagen permitió «previsualizar» el producto final y facilitó el trabajo posterior de la puesta en escena.

En el guion técnico se define la forma en que se va a presentar el contenido dramático de las escenas, por medio de los siguientes factores técnicos y estéticos:

- 1) *Encuadre*. Fragmenta el espacio escénico y dramático para encerrar un contenido específico de la trama. Puede ser más abierto o más cerrado, según la gramática o función narrativa que cumpla dentro de la estructura de la escena. Además, puede ser descriptivo o expresivo.
- 2) *Ángulos de cámara*. Permiten marcar puntos de vista frente a la acción dramática, creando relaciones entre los personajes, y entre ellos y el espacio, con los elementos que lo componen. Desde el punto de vista de la acción definimos cómo queremos que el espectador participe de la historia.
- 3) *Manejo de la cámara*. Se indica si debe permanecer estática o realizar algún movimiento, ya sea giros sobre sus ejes (horizontal o vertical) o desplazamientos por el espacio. También, la forma o técnica con la que la cámara es controlada por el camarógrafo: en mano, en trípode o en estabilizador.
- 4) *Contenido de la imagen*. Los tres factores anteriores deben ayudar a crear la mejor composición posible para las imágenes que contiene cada fragmento dramático de las escenas.

Luego del desglose por imágenes, se realizaron los diseños de la dirección de fotografía y de arte, y el diseño sonoro. Luego se planeó la producción, para buscar los recursos necesarios en el rodaje.

Desde cada uno de los departamentos artísticos se debían tener en cuenta los siguientes aspectos:

1) Herramientas y condiciones necesarias para la construcción de las imágenes (dirección de fotografía):

- a) Espacio de grabación o escénico: dimensiones, texturas, colores, fuentes de luz.
- b) Cámara y lentes.
- c) Soportes para la cámara.
- d) Luces: según su calidad (dura o suave), intensidad (relación de contraste) y temperatura del color.

2) Elementos y condiciones para la distribución del espacio y las acciones de los personajes (dirección de arte):

- a) Espacio escénico.
- b) Objetos de escenografía según sus formas, dimensiones, texturas y colores.
- c) Utilería según su función en la escena.
- d) Vestuario: estilo y colores.
- e) Maquillaje según su función en la acción dramática de la escena.

3) Herramientas y condiciones del espacio escénico para la grabación y edición del sonido (diseño sonoro):

- a) Micrófonos.
- b) Acústica para los diálogos.
- c) Construcción del sonido ambiente de cada escena (espacio dramático-ficcional).
- d) Construcción del *foley* (sonidos involucrados en las acciones de la escena).
- e) Composición y uso de la música.
- f) Mezcla de sonido (nivelación de los sonidos para la composición sonora definitiva).

Para finalizar esta fase, se realizó la selección (*casting*) de los cuatro actores que participaron en la construcción e interpretación de los personajes de los cuatro géneros cinematográficos, quienes debían tener una base preexpresiva (preparación actoral) que les permitiera trabajar en la etapa de elaboración expresiva de cada personaje en las diferentes escenas.

4.3. Fase 3: Entrenamientos-laboratorio con actores

El trabajo con actores se realizó en los entrenamientos-laboratorio, los cuales se configuraron como un espacio de encuentro, exploración, experimentación y creación entre los actores y el director alrededor del tema de investigación: identificación de formas o vías pedagógicas eficaces para lograr una mayor calidad y riqueza interpretativa y creativa de los actores en la construcción expresiva de los personajes y estilos de interpretación, haciendo uso del lenguaje cinematográfico en los géneros drama, comedia, bélico y terror.

En el entrenamiento-laboratorio se considera al actor como elemento común entre el teatro y el cine. Por ello, la base preexpresiva y la aplicación de los principios pedagógicos de unidad y totalidad fueron la base para la implementación de los ejercicios enfocados a la construcción e interpretación de los personajes. Fue necesario trabajar con actores formados en escuela, para tener un camino recorrido.

En el entrenamiento-laboratorio, la experimentación, a través del método de prueba y error, se realizó mediante las siguientes actividades:

1) Puesta a prueba del tránsito desde el nivel preexpresivo de los actores a su nivel expresivo (personajes). Esto, por medio de la realización de ejercicios de interpretación basados en los principios pedagógicos de la actuación. En dichos ejercicios se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Las situaciones definidas en el guion literario como tránsito hacia las intenciones dramáticas de las escenas.
- b) Las convenciones de los géneros y las formas de expresión para darle vida a los personajes.
- c) El entrenamiento basado en la técnica de las emociones.
- d) Las relaciones entre el actor y la cámara.
- e) La construcción de una interpretación propia para los personajes de cada género cinematográfico: interior y exterior del personaje.

2) Seguimiento, evaluación y verificación de la eficacia de los ejercicios mediante las siguientes actividades:

a) Registro de todos los entrenamientos, para que los actores y el director pudieran visualizar los puntos específicos sobre los cuales trabajar para mejorar la construcción de los personajes.

b) Elaboración de un material audiovisual que sintetizara el proceso seguido con los actores hasta llegar al producto final del cortometraje experimental.

4.4. Fase 4: Rodaje

En el rodaje de las escenas, el trabajo con la cámara permitió plasmar las interpretaciones para encontrar la mejor manera de fortalecer la actuación (por medio del lenguaje cinematográfico) y llegar con mayor fuerza al espectador. Si bien el dispositivo cinematográfico⁷ (cámara, luz y edición), como esencia del cine, plantea al actor condiciones de actuación diferentes a las del teatro, eso no implica la renuncia a la esencia y potencia del arte actoral, que está en la producción de su poiesis corporal (acciones físicas y físico-verbales) *in vivo* en las condiciones de las escenas (situación de actuación en el cine).

La cámara, la luz y la edición son factores esenciales para el registro del material visual y la narración, permitiendo construir un mundo ficcional y presentarlo al público. Bajo los términos gramaticales del manejo de la cámara cinematográfica pudimos conocer y vivir las historias de los personajes modelados desde el trabajo con los actores.

Para cada género se diseñó un esquema de iluminación que permitió crear atmósferas cargadas de significados, sensaciones y emociones. Así se logró tener las condiciones propias de cada escena, en cuanto a la trama e intención de lo que se quería generar en el espectador.

7 «(...) el dispositivo cinematográfico plantea todo tipo de fragmentaciones, selecciones, combinaciones y decisiones anteriores, simultáneas y posteriores al rodaje, que son ajenas a la acción del actor pero que repercutirán en la misma. (...).

No obstante, esto no debe conducir a la conclusión errónea de que el desempeño actoral es un aspecto desdeñable dentro del enunciado fílmico. Por el contrario, esa potencia que ostenta una obra construida a partir de la sola huella de una presencia, no hace más que reafirmar la importancia fundamental de la actuación en el arte» (Mauro, 2016: 14 y 15).

Una vez logrado el ambiente en el espacio, habitado por los actores y la escenografía, la cámara entró a ser partícipe de la puesta en escena permitiendo realizar los planos (composición de imágenes) con los cuales se narró la historia definitiva.

Desde el actor encontramos el cuerpo, la voz y la mente como factores esenciales para la construcción e interpretación de personajes ficcionales. Ese cuerpo y esa voz, impulsados desde la mente, son los que les dieron presencia a los personajes sobre el escenario, para que el espectador pudiera conectarse con ellos y las historias.

En el mundo material de la puesta en escena, se utilizó la cámara como medio para llegar a unos espectadores en los que se buscaba algún efecto cognitivo, emocional o físico.

El trabajo de construcción e interpretación de los personajes para los cuatro géneros cinematográficos se hizo con cuatro actores. Todos fueron pasando de una escena a otra y de un género a otro. La idea era ver si el entrenamiento de un actor podía lograr que personificara a distintos personajes, de acuerdo a la trama.

De la misma manera, se trabajó en el mismo espacio para todos los géneros y escenas. Era un espacio vacío e indefinido que, con el uso de algunos objetos de utilería mínimos —significativos y simbólicos—, proporcionaba el ambiente necesario para que los actores desarrollaran sus personajes y sus acciones, asignados dependiendo de la intención dentro de las escenas-fragmento.

Además, los actores vistieron el mismo atuendo en cada una de las escenas, sin importar el acontecimiento que se desarrollaba. Se buscó, fundamentalmente, enfatizar en la interpretación como esencia de la narración cinematográfica, anulando cualquier elemento que le diera «ventajas» al actor para darle forma a sus personajes.

La idea fue encontrar formas de dirigir a un actor para construir e interpretar distintos personajes en las historias formadas bajo los parámetros de los géneros drama, comedia, bélico y terror; y buscar la mejor manera de utilizar el lenguaje cinematográfico para potenciar la interpretación de diferentes personajes.

La dirección de cada escena debía realizarse manteniendo la atención en la relación entre los componentes narrativo, dramático y estético, y su coherencia según las intenciones expresivas. Los elementos considerados fueron los siguientes:

- 1) La historia/trama (guion literario), que marca los acontecimientos y acciones dramáticos.

- 2) El actor, que le da vida al personaje dentro de la trama con una intención interpretativa.
- 3) La cámara, que condiciona y da forma a la narración y a la lectura del espectador respecto a los personajes y los acontecimientos de la historia.

4.5. Fase 5: Posproducción

La edición permitió estructurar las escenas-fragmentos, dándoles un orden que facilitara la comprensión de cada situación narrada. Una vez construida cada parte (con cada género), se llevó a cabo la estructura general del cortometraje con el orden en que los espectadores verían las acciones, buscando una identificación por parte de ellos con los personajes y los momentos presentados.

La edición de la imagen se realizó siguiendo varias etapas:

- 1) Ordenamiento y revisión de las hojas de *script* o continuidad.
- 2) Ordenamiento del material grabado: planos y tomas para cada escena.
- 3) Visualización y estructuración de las tomas de cada escena.
- 4) Estructuración general del cortometraje.
- 5) Corrección de color.

En la edición del sonido se organizaron los elementos de la banda sonora, para acompañar la atmósfera, las acciones y los diálogos de cada escena. Este es un complemento esencial para la imagen y la intención comunicativa del director.

La edición del sonido sigue un proceso meticuloso que comprende los siguientes aspectos:

- 1) Definición de las intenciones narrativas y dramáticas del el sonido.
- 2) Construcción de los componentes sonoros de cada escena:
 - a) Diálogos: revisión del registro directo y establecer si era necesario hacer doblajes.
 - b) Grabación y construcción del *foley* o sonidos generados en la acción.
 - c) Grabación y construcción del sonido ambiente o sonido del espacio dramático-ficcional.
- 3) Composición y uso de música para las diferentes escenas.
- 4) Mezcla de sonido: nivelación de los diferentes materiales auditivos según las intenciones narrativas, dramáticas y estéticas.

La sincronización entre imagen y sonido fue el punto final para darle coherencia y fuerza al relato audiovisual. Se dejó de trabajar cada componente —visual y auditivo— por separado, para darle forma a una sola pieza que pudiera impactar al espectador.

5. MEMORIAS DEL PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

5.1. Construcción de las situaciones: referentes teóricos, documentales y audiovisuales

La construcción de las situaciones de cada escena en el guion literario, según los géneros cinematográficos (drama, comedia, bélico y terror), parte del estudio de las convenciones de los géneros, con sus componentes básicos de tiempo, espacio, personajes, acontecimientos y circunstancias dadas que consideramos más útiles (en términos de efectividad) para la elaboración de cada trama. Dichas convenciones son abordadas en el marco teórico del presente trabajo, sirviendo para la definición de las condiciones o características propias de cada género, desde la temática, las acciones, los acontecimientos, el tono (carácter), y la forma en la que la información es recibida por el espectador y es afectado, a través de su identificación con los personajes y los sucesos percibidos en la pantalla.

Para la construcción de las situaciones de cada escena en el guion literario, partimos de aplicar las convenciones de cada género en lo referido al contexto, trama/conflicto, caracterización de los personajes y efecto buscado en el espectador:

Tabla 11. *Convenciones de los géneros drama y comedia*

Convenciones	Drama	Comedia
Contexto	Serio, con un tono enfocado más hacia la tristeza, el dolor y la compasión.	Cómico, con un tono enfocado hacia el humor y a provocar la risa.
Trama/ conflicto	<p>La relación amorosa de un pasado que sigue siendo muy sentido en el presente por los personajes, es una de las situaciones que ayudan a potenciar las emociones en los encuentros y conflictos que se presentan en la trama.</p> <p>La trama avanza con el conflicto que se desencadena en el encuentro fortuito entre dos de los personajes mientras van a comprar un periódico y unas frutas, que trae de vuelta un pasado en el que hubo una historia de amor entre ellos, donde quedaron cosas inconclusas pero las circunstancias del presente no les permite volver a estar juntos.</p>	<p>La carrera de un ciclista que lucha por llegar a la meta, acompañado del cansancio, la sed, los accidentes, se convierte en la mayor prueba para demostrar que es el número uno.</p> <p>Narrada desde el ciclista y su relación con otros personajes, permite, mediante caídas y sorpresas visuales, fortalecer esa imagen caricaturesca de ciertas situaciones, que son efectivas para lograr un impacto en el espectador. El caerse y volver a levantarse sin que nada pase, y la aparición de personajes donde no deberían estar, son los componentes que marcan el absurdo dentro de la comedia; con la ayuda de elementos del lenguaje del encuadre y</p>

Convenciones	Drama	Comedia
		su movimiento interno.
Caracterización de los personajes	<p>Construida desde situaciones y acontecimientos cotidianos, comunes, como ir a comprar un periódico o unas frutas, da una sensación de realismo y cercanía para el espectador, que puede llegar a imaginar esos hechos en su propia vida (realidad). La relación amorosa, con un pasado que sigue siendo muy sentido en el presente por los personajes, lleva a que en el interior de ellos se vuelvan a activar viejos sentimientos (heridas, alegrías), que se reflejan en la respiración, la postura y las expresiones faciales de los actores.</p> <p>La atmósfera de drama propia del género se afianza con las emociones y sentimientos de los personajes. Además, el lenguaje de la cámara ayuda a que se sientan de forma más eficaz las imágenes de los actores y sus gestos, leídos desde su línea de pensamiento (personaje) y su mirada (patrón de expresión facial).</p>	<p>El chiste visual, más que verbal, es el principal elemento que se utiliza dentro de la escena.</p> <p>En la comedia lo inesperado, interpretado y mostrado con gracia, genera una conexión del espectador con los personajes y situaciones que se salen un poco de lo cotidiano, de lo común, generando diversión y risa frente a lo que rompe con la realidad pero que es posible en la pantalla.</p>
Efectos en el espectador	<p>Ante situaciones cotidianas que hacen parte de la vida diaria de cualquier persona, y que son cercanas al público en general, el encuentro entre personajes con una historia cargada de emociones y sentimientos fuertes hace que los espectadores se involucren de manera más sentida y fiel con los personajes y con lo que ven en la pantalla.</p> <p>Esta situación de choque entre deseos muy profundos, lleva a los personajes a un estado anímico bajo, de nostalgia, que puede ser sentido por el espectador.</p>	<p>Las imágenes de los actores-personajes en los diferentes momentos de la trama pueden generar reacciones de risa o agrado, lo que es el fin fundamental del género.</p> <p>Una yuxtaposición (edición) coherente y funcional permite una lectura comprensible por parte del espectador, y eso le ayuda a construir relaciones entre los personajes, según sus roles y funciones dentro de la escena.</p>

Fuente: elaboración propia.

Tabla 12. *Convenciones de los géneros bélico y terror*

Convenciones	Bélico	Terror
Contexto	La guerra, el peligro, el riesgo, el miedo, la urgencia; pero también la hermandad, el sacrificio, el amor, crean las condiciones propicias para mostrar el heroísmo, como parte importante del género.	Lo desconocido puede desencadenar miedos, disgustos, incomodidades y preocupaciones.
Trama/ conflicto	La precariedad de unos soldados en combate, separados por una delgada línea con la muerte (sus enemigos), crea la urgencia suficiente para que las motivaciones de los personajes se revelen en sus acciones y relaciones frente a los otros que los acompañan. Los personajes se sacrifican por los demás, dejando a un lado su deseo de vivir por ayudar a quienes los necesitan: sus compañeros sin sus hermanos.	La intrusión de una fuerza maligna dentro de la escena, donde algo desconocido ha tomado el control de las mentes de los personajes, comienza provocando una sensación de temor por no saberse lo que pasa. Los personajes viven unos acontecimientos alrededor de una presencia amenazante que se aproxima, llevándolos a intentar comunicarse con alguien que pueda ayudarles. De vuelta a la «realidad» de la escena, los dos personajes que intentan huir y romper la conexión con la fuerza maligna se enfrentan a la realidad de la pérdida de dos de sus compañeras, que al mostrar su dolor antes de morir crean en ellos una sensación de miedo y temor frente a la realidad que están viviendo.
Caracterización de los personajes	Las acciones se desarrollan en torno al acontecimiento bélico, lo cual permite poner a los personajes en una situación en la que sus vidas corren peligro. Esta circunstancia ayuda a los actores a crear líneas de pensamiento para sus personajes, permitiéndoles lograr respiraciones, posturas, movimientos y expresiones faciales que contienen la profundidad de una vivencia interna, creíble para la escena. El interior de los personajes, sus emociones, sus sentimientos, sus deseos, sus sueños, forman parte fundamental del desarrollo de la escena, porque ese interior se convierte en el impulso que los empuja a luchar hasta el final del conflicto.	Los personajes se ven inmersos en un acontecimiento en el que no tienen ningún tipo de control frente a lo que sucede. Esto los lleva a luchar no solo con los conflictos externos, en los que intentan solucionar problemas que impiden que puedan salir con vida, sino también con sus conflictos internos, donde tienen que superar sus miedos, vencerlos o controlarlos para poder obtener las fuerzas necesarias para intentar salvar sus vidas y las de sus compañeros.

Convenciones	Bélico	Terror
Efectos en el espectador	Los actores pueden lograr una intensidad desde lo interno y externo que facilita la conexión con el espectador, generándole un sentimiento de compasión y empatía ante los personajes y sus objetivos dentro de la trama. Además, pueden ser el puente directo para lograr una conexión personal y cercana del espectador, haciéndolo sentirse dentro de la trinchera, sufriendo, esforzándose y deseando salir con vida.	La angustia, el miedo a lo desconocido, que está ahí afuera y puede hacerle daño, se crea a través de la imagen. Los personajes le hablan al espectador (rompimiento de la cuarta pared), involucrándolo en lo que está sucediendo; esto abre el camino para introducirlo en una atmósfera inquietante, que lo mantiene atento e interesado por los personajes y la historia que se narra en la pantalla.

Fuente: elaboración propia.

5.2. Características y formas de interpretación según los géneros cinematográficos

Para el entrenamiento-laboratorio con los actores, es importante definir unas características y formas de interpretación de los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror. Nuestro trabajo se basó en tres factores externos de la actuación, que consideramos fundamentales para definir la forma como los personajes se ven en la pantalla y como impactan al espectador, generándole emociones, sensaciones y pensamientos específicos: visibilidad (amplitud o contención de la expresión), ritmo/tempo (movimientos y velocidad) y estilización (realismo u ornamentación). Los niveles de dichos factores se clasifican en alto, medio o bajo, según las consideraciones y decisiones tomadas en cuenta a partir de la investigación documental y audiovisual sobre los géneros (Tablas 13, 14 y 15):

Tabla 13. Géneros y visibilidad

Género	Visibilidad (amplitud o contención de la expresión)
Drama	Bajo. Los personajes no muestran sus emociones de forma abierta. Hay un trabajo desde la contención y la línea de pensamiento, que se ve reflejada principalmente en la mirada de los personajes en el momento de una confrontación con otros personajes o elementos significativos de la trama. Se da un nivel de seriedad que lleva al espectador a conectarse con temáticas, emociones y vivencias cercanas a él, y que le permiten vivir de una manera intensa la historia.
Comedia	Alto. Los personajes muestran todo lo que está en su interior, y buscan expresar con su cuerpo y expresión facial todo lo que están sintiendo y deseando. Hay un acercamiento más directo de

Género	Visibilidad (amplitud o contención de la expresión)
	los personajes, desde lo visual, con el espectador. Se desarrollan acciones que permiten una lectura de las intenciones, funciones dentro del relato y confrontaciones (encuentros) de los personajes, creando choques y diferentes lecturas de los espectadores sobre ideas graciosas.
Bélico	Medio/alto. Debido a las situaciones propias del género, los personajes aparecen en el momento en que las emociones nacen y se ven de forma más explícita, debido a la necesidad de soltar la energía que los carga en cada confrontación. Al igual que en el drama, hay un manejo muy fuerte de todas las vivencias internas de los personajes, reflejándose en las miradas, las acciones, y las intenciones y conflictos personales que los motivan a alcanzar algún objetivo.
Terror	Medio. Es necesario que los personajes desplieguen un nivel de alerta que se transmita al espectador, para que permanezca expectante frente a lo que pueda ocurrir en las escenas. Por esto, los actores deben mostrar y hacer visibles esas emociones latentes que pueden intensificarse en cualquier momento de la trama. Cabe resaltar que los actores no deben mantener una intensidad muy alta, porque al sostener al público en ese punto se minimiza la potencia y el impacto de un verdadero momento de tensión y de un posible conflicto en la historia.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 14. Géneros y ritmo/tempo

Género	Ritmo/tempo (movimiento y velocidad)
Drama	Bajo. Los movimientos son más lentos, controlados, calculados y tranquilos. Apuntan a propiciar los encuentros necesarios para el desarrollo de los acontecimientos que llevan la progresión de la trama. Se busca centrar la atención en la energía de los encuentros entre los personajes y sus conflictos: lo que sienten, lo que pueden estar pensando, los impulsos latentes, el unirse o separarse de alguien o algo; todo ello enfocado en los sentimientos más profundos de las personas.
Comedia	Alto. Los movimientos de los personajes son más marcados y amplios. Buscan tener una visibilidad que no pase desapercibida para los espectadores. Además, para mantener la atención la velocidad de los movimientos es más acelerada, llevando una progresión que exige la concentración adecuada para entender, sentir y conectarse con la trama.
Bélico	Medio/alto. En una escena de enfrentamiento armado, los personajes necesitan inevitablemente estar atentos y activos para sobrevivir. Las circunstancias los llevan a moverse con más energía, con la motivación de sobrevivir y ayudar a sus seres queridos. Este ritmo/tempo funciona tanto en un nivel externo como interno, manteniendo la tensión y ofreciendo la visibilidad necesaria de las emociones para conectar al espectador con los personajes y las situaciones que enfrentan.
Terror	Medio/alto. Los movimientos de los actores, para mantener una tensión latente, no pueden bajar mucho la intensidad y energía. Debe mantenerse un impulso en los

Género	Ritmo/tempo (movimiento y velocidad)
	personajes que los lleve a seguir avanzando con un sentido de urgencia. Sus movimientos deben ser lo más precisos posible para no cometer errores que puedan llevarlos a problemas mayores. Deben generar la sensación de estar siempre en la cuerda floja; cualquier fallo puede ser el último.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 15. Géneros y estilización

Género	Estilización (realismo u ornamentación de la expresión)
Drama	Bajo. Los personajes tienen un comportamiento más sobrio, una expresión más contenida y sutil. Hay una búsqueda de lo realista, lo cotidiano y lo controlado. Todo esto permite manejar una tensión desde el interior de los personajes, con sus conflictos personales e interpersonales. Los encuentros y confrontaciones permiten aflorar ciertas emociones que, con gestos sutiles y un buen manejo de la cámara, pueden expresar todo el mundo interno de los personajes y sus intenciones.
Comedia	Alto. Los personajes tienen un comportamiento extrovertido. Sus gestos y movimientos tienen formas más marcadas, más radicales; sacando la interpretación un poco del realismo, llevando al espectador a un reconocimiento de lo extracotidiano y «extraño», ayudando a mantener la gracia que caracteriza al género.
Bélico	Medio. Aunque se busca el realismo en las escenas, la intensidad de las emociones puede percibirse salida un poco de lo cotidiano, llevando la interpretación a un nivel más extracotidiano para el espectador; en función de la trama, como evento extraordinario en la cotidianidad, cargado de fuerza, puede llegar a ser más efectivo para que el público se conecte con mayor potencia a lo que está viendo en la pantalla.
Terror	Medio. No se puede sacar al espectador de cierto realismo que lo mantenga inmerso en la situación que está viendo. Si se da un alejamiento con actuaciones muy adornadas y cargadas, se lleva al espectador a un extrañamiento ante los hechos, distanciándose de la familiaridad e identificación con los sucesos. Si se mantiene una forma cercana a la vivencia del público, se logra una mayor cercanía a los personajes y a los momentos de miedo y terror ante las historias propias del género.

Fuente: elaboración propia.

5.3. Desarrollo de los guiones literario y técnico

Uno de los factores que permiten la conexión del espectador con la ficción en el cine es la imitación, en mayor o menor fidelidad, de la realidad que conoce y con la que se identifica. Esto lleva a que el público, al ver una película, quiera seguir a los personajes a través de sus historias, para vivirlas y sentirlas como si fueran propias.

5.3.1. Los géneros cinematográficos como formas de narración.

Para elaborar el guion fue necesario definirse entre las muchas formas de narrar en el cine. Entre ellas, los géneros cinematográficos son un buen punto de partida para explorar esas narrativas: temáticas, acciones, emociones, situaciones, espacios, tiempos... Los géneros crean las condiciones para que los espectadores se dispongan a vivir y sentir las historias a través de las acciones y emociones de los actores-personajes. Por esto, era necesario escribir escenas que le permitieran a un actor —con su formación, habilidades y capacidades— ser capaz de interpretar cualquier tipo de personaje, con el tono (calidad), intensidad y forma requeridos por los diferentes géneros cinematográficos. Basado en su respiración, postura corporal, expresión facial, voz y mente, el actor puede hacer uso de diferentes vías o formas de actuación para transmitir las emociones y acciones que conectarán al espectador con las diferentes tramas.

El guion literario se escribió con escenas autónomas y diferentes personajes, a partir de las convenciones de los géneros cinematográficos, para la realización de un cortometraje. Los géneros elegidos fueron el drama, comedia, bélico y terror, en un intento por buscar la mayor cantidad de variables para la construcción e interpretación de los personajes. Las escenas fueron construidas con personajes y acciones comunes, según las descripciones teóricas acerca de los géneros; y que fueran fácilmente reconocibles, para que las formas de la actuación fueran muy concretas respecto a los géneros.

Esto era solo una base para continuar indagando en formas más complejas de interpretación de los géneros cinematográficos, dado el caso de que pudiera encontrarse una vía para la actuación en cada uno de los géneros.

El guion literario que salió de todo este proceso de investigación, análisis e imaginación cuenta varias historias en cada una de las escenas. Las escenas son cortas y le dan vida a diferentes personajes e historias, sin estar relacionadas entre sí. Los personajes son singulares, y nacieron de la idea original del guion, la experiencia y conocimiento propios de los actores, y el trabajo de entrenamiento a partir de las intenciones dramáticas y narrativas planteadas.

No solo se buscaba que todos los personajes fueran mundos e historias diferentes en el papel, sino que se buscaba que los actores construyeran —en su interior y su exterior— las distintas formas de los personajes, y su diferenciación en el momento de la actuación frente a la cámara durante la grabación.

Para esto se necesitó pensar en las vías o formas más efectivas posibles para entrenar con los actores, e ir encontrando los diferentes rasgos de los personajes que conformarían las escenas de cada género.

5.3.2. Guion técnico (material para la edición).

Una vez terminado el guion literario, se tenía una primera imagen mental del cortometraje, con los personajes, situaciones y acciones del relato. El guion literario, que es la historia contada con imágenes (forma descriptiva de las acciones y diálogos), fue el punto de partida para construir el guion técnico, que es la traducción del texto dramático a planos (encuadres y manejo de la cámara) y sonidos. Estos fueron pensados para potenciar la interpretación de los actores, que a su vez era el material que recibiría posteriormente el espectador en la pantalla.

Por lo tanto, todo el material visual tenía que diseñarse de manera que en la edición pudiera lograrse la continuidad necesaria de una narración clara y comprensible para el público. En este punto, el manejo de la cámara se convierte en uno de los mecanismos más efectivos para darle forma al lenguaje cinematográfico, y así lograr atrapar a los espectadores y tener un impacto en ellos; buscando su empatía con los personajes y que fueran capaces de vivir y sentir las historias provenientes de las imágenes.

Cada imagen y sonido fueron considerados para que pudieran funcionar efectivamente en la estructura del cortometraje, dándole coherencia a la narración y logrando el efecto esperado: conmover al espectador. Para esto se realizó un guion de montaje (guion técnico, con el orden de la estructura final) que permitió tener una idea del orden en que las imágenes y sonidos aparecerían en la pieza final que sería proyectada en la pantalla.

Este orden, que marca la unión del material visual y auditivo, y que hace parte del proceso de edición en la posproducción, es otra herramienta poderosa del lenguaje cinematográfico para relacionar imágenes y sonidos que potencien la presencia de los actores-personajes en la puesta en escena y en las tramas.

5.4. Entrenamiento-laboratorio y trabajo creativo con los actores

Los términos entrenamiento-laboratorio dan una idea del método utilizado en el proceso realizado con los actores, para la construcción e interpretación de los personajes de las escenas escritas según las convenciones de los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror.

El *entrenamiento* lo asumimos como el ejercicio continuo y arduo por parte de los actores para reconocer sus herramientas interpretativas (cuerpo, voz, mente) y buscar los caminos que lleven a la composición y creación de los personajes según las necesidades dramáticas y narrativas. Y el *laboratorio*, como el espacio propicio para utilizar un método empírico experimental, donde, desde la dirección, se pudieran crear las condiciones deseadas y necesarias para probar y observar el material que fuera útil en la construcción e interpretación de los personajes.

En relación a las condiciones y premisas para el entrenamiento-laboratorio creativo con los actores, observamos como importantes las referidas al espacio de entrenamiento, las relaciones del director con los actores, la preparación previa de los actores y la grabación de todo el proceso realizado con los actores.

El *espacio* en el que se va a entrenar con los actores debe tener las dimensiones suficientes para que se puedan realizar movimientos y desplazamientos sin que los límites del lugar impidan una buena experimentación y búsqueda de la interpretación de los personajes.

El *acercamiento* del director a los actores es fundamental para construir un buen canal de comunicación y facilitar el intercambio de ideas en la construcción e interpretación de los diferentes personajes. Además, la confianza que se crea entre el director y los actores genera un ambiente de comodidad que permite una mayor libertad y fuerza en el proceso de creación (creatividad), abriendo todo un abanico de posibilidades para una buena caracterización y actuación.

5.4.1. Preparación previa de los actores.

Antes de poner a los actores en movimiento, es importante que entren en un estado de atención y concentración física y mental para estar abiertos a la información concreta de cada escena y poder empezar a explorar las posibilidades de interpretación.

Inicio del trabajo. Lo primero que se realiza es la lectura del guion literario completo, para que el actor tenga un panorama general de la trama y así una idea inicial de cuál puede ser el camino para empezar a abordar la historia y los personajes. Luego se lee cada una de las escenas individualmente, para empezar a tener toda la información necesaria (circunstancias dadas) para encaminar el trabajo de creación.

Primera entrada a escena. El actor realiza las acciones de la escena sin ningún tipo de emoción o personalidad predeterminada. Se intenta hacer un recorrido de ellas con el mayor vaciamiento mental y físico posibles, para que el actor empiece a familiarizarse con el espacio, movimientos y posiciones en el lugar, y con los otros actores u objetos que habitan el espacio.

Se continúa profundizando en la información acerca de la trama principal y las secundarias (acontecimientos, acciones, objetivos) de las escenas, principalmente en la relación de un personaje con los otros y con el lugar que está habitando.

En este punto el actor empieza a generar conexiones entre las partes del relato y el trasfondo, razón y motivación para cada una de las acciones que va a realizar. El personaje empieza a cobrar vida. Ahora cada movimiento, gesto y expresión tienen una intención, empujando al actor a moverse hacia la búsqueda de un objetivo en la historia.

Grabación del proceso realizado en el entrenamiento-laboratorio. En todo el proceso realizado con los actores, desde el trabajo previo hasta el acercamiento a la historia y el personaje, así como en la búsqueda y experimentación de diferentes formas internas y externas del personaje, es fundamental su grabación desde el principio hasta el final y en todos los entrenamientos, para ir identificando el material útil o modificable de la actuación.

Este será analizado junto a los actores para ir modelando una forma correcta, fuerte y coherente de los diferentes estilos expresivos del lenguaje (teatral o cinematográfico) con el cual se va a trabajar; especialmente dentro de los parámetros y formas de los géneros cinematográficos drama, comedia, bélico y terror.

El registro le da información contundente al actor para que visualice lo que está haciendo. Para que pueda verse y ser consciente de ciertos aspectos de su interpretación que puedan mejorarse o modularse, y llegar a una expresión más limpia, equilibrada y potente, garantizando así que en el resultado final (producto cinematográfico) el espectador tenga una conexión efectiva con los personajes y las historias que se están narrando.

De igual manera, el director puede usar ese material audiovisual para tener mayor claridad respecto a las indicaciones que quiera darle a los actores en su búsqueda de los personajes para la película.

El proceso de entrenamiento-laboratorio con los actores se realiza bajo las siguientes formas:

1) Realización de ejercicios individuales y grupales, en los que se les da a los actores pautas de interpretación, referidas tanto a las motivaciones internas como a las formas externas (acciones, posturas, expresiones, etc.). Así podrán explorar y experimentar, desde su propia poiesis corporal y vocal, diversas formas expresivas, según los requerimientos de construcción e interpretación de los personajes para los géneros cinematográficos elegidos.

2) El cambio de las condiciones de los ejercicios, para poder observar variaciones, matices y facetas diferentes que permitan ampliar el panorama del material útil para la construcción e interpretación de los personajes.

3) Revisión de las grabaciones de los ejercicios con los actores, propiciando la reflexión y análisis de los resultados de los ejercicios, en función de potenciar las formas de expresión (caracterización de los personajes, desarrollo de la trama, etc.) más eficaces con respecto a los géneros; así como eliminar las formas de expresión e interpretación menos eficaces.

4) Elaboración de información relevante, para su uso en la práctica o en posteriores investigaciones acerca del tema, como resultado de la observación de las experiencias del proceso.

5.4.2. Los niveles narrativo y escénico, y las variables de interpretación del actor en el entrenamiento-laboratorio creativo con los actores.

En el trabajo de entrenamiento-laboratorio realizado con los actores para la construcción e interpretación de los personajes relacionados con los géneros cinematográficos, abordamos el trabajo desde tres aspectos:

1) Las variables de los niveles narrativo (literario/historia) y escénico (performativo / poiesis del actor), y en especial el manejo condicionado (prueba/error) de los factores de estas variables, que fueron planteadas en el marco teórico. Ellas son esenciales en la configuración de los universos del cine y el teatro, por lo que deben de ser abordadas para darle forma a los personajes.

2) Los niveles preexpresivo y expresivo del actor, y los principios pedagógicos, según lo planteado en el marco teórico.

3) El trabajo a partir de las emociones (apoyado, entre otros, en el método *alba emoting* de Susana Bloch y en los principios pedagógicos de Marleny Carvajal enunciados en el marco teórico).

5.4.3. Entrenamiento a partir de las variables de los niveles narrativo (literario/historia) y escénico (performativo / poiesis del actor).

En el entrenamiento-laboratorio con los actores trabajamos estos niveles junto a los principios pedagógicos de unidad, totalidad y acción/tensión, mediante la implementación de ejercicios con pautas de trabajo referidas a algunos factores de los niveles narrativo y performativo, y al posterior análisis del proceso con los actores a partir del registro audiovisual.

A continuación presentamos una descripción general del trabajo con los actores durante el entrenamiento-laboratorio con los factores de las variables. En la descripción se expone en qué consisten cada variable y los factores, así como su utilidad para el trabajo del actor. La información fue recolectada en el momento de los entrenamientos-laboratorio, relacionándolos con el marco teórico de la tesis. Abordamos las siguientes variables:

1) Nivel escénico/performativo

Variable escénica 1. Acción escénica / poiesis del actor. Factores: estado tónico y reacciones fásicas: respiración, postura y expresión facial.

Variable escénica 2. Situación / poiesis del actor. Factores: acción, ritmo y tempo.

Variable escénica 3. Personaje / poiesis del actor. Factores: intención (deseo-objetivo) e impulsos (emociones: estado tónico, reacción fásica) de las acciones.

2) Nivel narrativo

Variable narrativa 1. Fábula / acción dramática. Factores: fábula (articulación de parámetros temporales, espaciales, discursivos), trama principal, tramas secundarias y conflicto-tensión dramático.

Variable narrativa 2. Situación / circunstancias dadas (diégesis). Factores temporales, espaciales y discursivos de la diégesis (circunstancias generales, específicas, situacionales y subjetivas).

Variable narrativa 3. Personaje/conflictos. Factores: identidad del personaje, en cuanto a sus rasgos de personalidad, rol o función en el relato y objetivos/deseos y conflictos.

5.4.3.1. Variables del nivel escénico-performativo relacionadas con el nivel preexpresivo del actor.

- **Variable escénica 1: Acción escénica / poiesis del actor. Principios pedagógicos: unidad y totalidad**

Está relacionada con la acción escénica y la presencia escénica del actor respecto al estado tónico y las reacciones fásicas: respiración, postura y expresión facial. Debe apoyarse en la búsqueda de la conexión interior/exterior (principio de unidad) en las acciones del actor, por la interdependencia entre todos los factores. Asimismo, la búsqueda de la conciencia de todos los planos y niveles de su cuerpo-mente, en relación con el entorno (principio de totalidad):

1) **Respiración.** Es uno de los factores presentes en la expresión del actor, tanto en el estado tónico (emoción mantenida en el tiempo) como en las reacciones fásicas (emoción por un estímulo del momento). Evidencia lo que el personaje está sintiendo y viviendo en su interior; siendo su reflejo. Puede tener una *frecuencia* rápida, lenta, continua, pausada o por lapsos, mostrando más calma o más agitación dependiendo del estado tónico y las reacciones fásicas.

Por otra parte, está la *amplitud*, según la respiración sea con inhalaciones y exhalaciones más largas o más cortas, reflejando los niveles de tranquilidad o excitación del personaje desde su estado tónico y sus reacciones fásicas.

Por último, la *intensidad*, que es la fuerza con que se realizan las inhalaciones y exhalaciones, mostrando tranquilidad o excitación según los estados tónicos y las reacciones fásicas.

Estos tres componentes de la respiración funcionan juntos, no pueden ir separados: toda frecuencia tiene amplitud e intensidad, toda amplitud tiene frecuencia e intensidad, y toda intensidad tiene frecuencia y amplitud.

Todas estas reacciones fisiológicas pueden ser percibidas por el espectador, reconociendo las emociones y conectándose con el personaje. A su vez, generan sensaciones internas en el actor y le permiten dar profundidad a su interpretación, reflejando con fidelidad lo que pasa por el personaje en cada situación de la historia.

Entonces, el actor debe ser consciente del manejo de su respiración para expresar las emociones del personaje; teniendo siempre en cuenta la personalidad final, que condiciona la manera como vivirá su historia y las diferentes situaciones de la narración.

2) Postura. Tiene que ver con el manejo de la posición del cuerpo y su *tensión* o *relajación*. Estos elementos son importantes para que el actor pueda darle presencia al personaje. La postura determina la ubicación en el espacio y la relación con todo lo que lo rodea, sean los objetos u otros personajes.

Al igual que la respiración, la tensión y relajación muestran los estados anímicos del personaje, que pueden ser de tranquilidad o derrota en la relajación, y de excitación o euforia en la tensión.

A través de su comportamiento y sus movimientos corporales, estos elementos también pueden ser utilizados por el actor para darle una forma final a la personalidad del personaje. Además, pueden transmitir información sobre los antecedentes del personaje (acontecimientos y traumas del pasado), y sobre su presente en la escena.

La postura también indica los estados tónicos del personaje y las reacciones físicas, según los estímulos provocados por las situaciones de las escenas.

3) Expresión facial. Es otro factor fundamental para la expresión del actor. Tiene que ver con el control de la *apertura de los ojos*, la *mirada* (vivencia interior), las *cejas* y la *frente*, y la *boca*. La expresión (como primer elemento de conexión e identificación del ser humano con los otros) debe ser manejada con absoluta limpieza por los actores, para que el espectador pueda sentir y vivir el personaje. La apertura de los ojos (más abiertos o más cerrados) mostrará las emociones e intenciones del personaje dentro de una situación. Pueden expresar tranquilidad, excitación o concentración, entre otros.

La mirada, como elemento más interior, muestra el alma del personaje: sus pensamientos y sentimientos frente al presente de la narración. Tiene que estar cargada con la línea de pensamiento del personaje y debe ser construida por el actor para darle sentido a cada una de las acciones que realiza. La mirada puede conectar con el espectador, generando cercanía o rechazo ante el personaje. Permite ubicarse en la historia y decidir cómo vivirla. Pero esto solo se logra si el actor encarna verazmente al personaje, reflejando lo que está viviendo y sintiendo.

Las cejas y la frente son elementos de la técnica que el actor debe aprender a controlar, para ser muy preciso en lo que quiere transmitir, y ser natural dentro de la intención y la estética de la narración.

Igualmente, la boca es una parte importante para expresar las emociones, según sus variaciones y posiciones. Estas deben ser coherentes y estar conectadas con los otros

componentes de la expresión facial, para que funcionen conjuntamente de forma eficaz y concreta y hagan sentir al espectador lo que se tiene previsto como intención según la escena.

Aunque los actores tienen que aprender a manejar de manera individual todos estos elementos de la cara, deben modularlos como parte de una totalidad, que es lo que el espectador interpreta como una emoción. Al igual que la respiración y la postura, para encontrar la forma final del personaje la expresión facial debe estar acorde con su personalidad más idónea para la trama. Esto permitirá que sus reacciones sean, de una manera u otra, más coherentes con su singularidad.

Es importante que todos estos elementos físicos sean muy bien pensados en su amplitud y visibilidad, según la intención primaria de lo que el director quiere contar y comunicar. El manejo de la respiración, la postura y la expresión facial, como técnica, funcionan para darle forma a la expresión del actor, de manera que pueda ser percibida y entendida por los espectadores.

Pero, para poder crear expresiones individuales, singulares, hay que darle al personaje una personalidad que lo defina como sujeto diferente a los otros; y que, según su forma de ser, pensar, sentir, genere expresiones de las emociones únicas, propias de un personaje específico que no reacciona de forma convencional y estereotipada, que evita que todos los personajes sean iguales. La personalidad, que define quién es y cómo es el personaje, da los diferentes matices de la emoción según su singularidad.

Video del entrenamiento-laboratorio para la
«Variable escénica 1: Acción escénica / poiesis del actor»:

<https://youtu.be/eiHn0BydVek>

• **Variable escénica 2: Situación / poiesis del actor. Principio pedagógico: totalidad**

Variable relacionada con el espacio-tiempo escénico, que hace referencia a los factores de acción, ritmo y tempo.

Dentro de cada situación en las escenas, la intención del personaje lo lleva a la **acción**, al movimiento. Este movimiento determina cómo se relaciona e interactúa con el espacio, los otros personajes y los objetos. Esa acción tiene un *ritmo*, que es la forma en que se suceden los

movimientos, sean más amplios, más contenidos o incluso estáticos. A su vez, estos movimientos tienen un *tempo*, que es la velocidad con que se desarrollan, sean más rápidos o más lentos.

Estos dos factores, ritmo y tempo, están determinados por las circunstancias generales (mundo de la historia), específicas (lugares habitados), situacionales (acontecimiento, suceso, acción) y subjetivas (interior y exterior del personaje). Esta información le permite al actor conocer su posición frente a lo que el personaje está viviendo, y lo ubica en un estado ante lo que puede venir.

Así, según su objetivo, urgencia, calma, discreción, excitación, el personaje se moverá de una manera y a una velocidad determinadas para poder ir hacia su objetivo. Como siempre, esta acción estará condicionada por la personalidad y emoción del personaje en su forma final. La personalidad y emoción como variables constantes, con sus transformaciones según la situación, deben acompañar siempre la interpretación del actor para darle sentido a las diferentes acciones.

Video del entrenamiento-laboratorio para la
«Variable escénica 2: Situación / poiesis del actor»:
<https://youtu.be/7NEEmhxhUig>

• **Variable escénica 3: Personaje / poiesis del actor. Principios pedagógicos: unidad y totalidad.**

Variable relacionada con la entidad física del actor, en lo que se refiere a los factores intención (deseo u objetivo) e impulsos (emociones: estado tónico, reacción física) de las acciones. Debe apoyarse en la búsqueda de la conexión interior-exterior en las acciones del actor (principio de unidad), por la interdependencia entre las motivaciones, intenciones y emociones (interior), en conexión con la expresión de la acción (exterior). Y el reconocimiento de la influencia de todo el entorno en sus acciones (principio de totalidad):

1) Dentro de toda situación en una escena, desde el principio, el personaje se pone en movimiento con una **intención**, traducida en un *deseo* u *objetivo* que quiere alcanzar. Esa búsqueda está marcada por un *impulso* desde el interior del actor-personaje; algo lo empuja a buscar lo que necesita. Por lo tanto, toda escena dentro de la narración tiene que estar pensada para que el actor-personaje pueda ir avanzando en su búsqueda de una meta.

No se puede poner a un actor-personaje en un lugar y tiempo determinados para esperar a ver qué puede pasar. Tiene que existir una necesidad que lo impulse a ponerse en movimiento, creándose así las confrontaciones que van a dificultar la consecución de sus objetivos. Toda situación está determinada por el deseo y el impulso del actor-personaje, que lo llevan al conflicto.

Ahora bien, la personalidad y emociones que componen al personaje en su forma final son los que lo impulsan a ir hacia el objetivo, y a su vez se convierten en causales que facilitan o dificultan la búsqueda. El personaje podría tener el coraje para enfrentar cualquier obstáculo, o podría tener la cobardía como para evitar cualquier confrontación y evitar el obstáculo, llevándolo a otro tipo de encrucijada.

2) Las **emociones** son parte fundamental del *interior* del personaje, de su forma de vivir las diferentes situaciones de la historia y de reaccionar a los diferentes estímulos presentes en los acontecimientos de las escenas. Por lo tanto, el actor debe tener la información necesaria para conocer cómo su personaje entra emocionalmente en una situación, lo que condiciona su forma de actuar y reaccionar en las diferentes acciones en las que se ve inmerso.

Ese interior, no solo del pensar sino también del sentir, le dará la línea de pensamiento, el segundo plano (Stanislavski) para moverse dentro de la escena. Esto permite que el subtexto vaya siendo evidente para el espectador a través de su comportamiento externo, que está condicionado por su emoción interior.

Esas emociones, que son internas, marcan también cómo el personaje ve su mundo en cada momento de la estructura de la trama. Todo esto le ayuda al actor a ubicarse anímicamente en las diferentes partes del argumento, para ser consciente de la evolución, desarrollo y transformación del personaje desde el principio hasta el final de la historia.

Esa conciencia y conocimiento le ayudan a modular la forma de actuar, para darle coherencia a la interpretación del personaje en su búsqueda de un objetivo, pasando por diferentes momentos de mayor fuerza o menor fuerza interna del personaje, y ayudándole a construir una interpretación convincente y útil para la narración.

Las emociones, por supuesto, no solo están presentes en el interior del personaje. El actor, al tener su línea emocional interna, debe buscar la forma en que esas emociones se reflejen en el *exterior* del personaje, a partir de su respiración, su postura y sus expresiones faciales.

El interior y el exterior funcionan en unidad y no por separado. Uno condiciona al otro. Por eso es importante que el actor sea consciente de estos dos niveles para una buena interpretación y construcción de su personaje. La emoción interior lo llevará a tener un comportamiento externo determinado, que refleja su vivencia interna, y el exterior es la consecuencia de lo sentido en el interior. Por eso no pueden ir por separado, siempre deben ir de la mano.

Una exteriorización sin interior pierde profundidad y fuerza, porque son solo movimientos vacíos que cualquier persona puede hacer. Pero la exteriorización con una línea interior consciente por parte del actor le dará profundidad y complejidad al personaje. Hace que el espectador se identifique con el personaje y empatice con él, construyendo una conexión que lo llevará desde el principio hasta el final de la historia.

El actor debe hacer sentir al espectador lo que el personaje está sintiendo y viviendo en las diferentes situaciones. Por otra parte, un interior muy sentido pero que no se vea en el exterior del actor, que no sea perceptible por parte del espectador, es un sentir, pensar, vivir del personaje que no va a afectar al espectador, porque impide que las neuronas espejo tengan una referencia para reaccionar a las diferentes acciones y emociones involucradas. El espectador necesita ver para sentir.

El *estado tónico* es la emoción que permanece con el tiempo en el personaje. Con esta emoción debe entrar el personaje en cada escena, dependiendo de todos los antecedentes que lo llevaron a ese momento. Con esta información, el actor sabe cómo entrar en cada escena para enfrentar un acontecimiento específico.

El estado tónico es diferente para cada escena. Es importante que el actor lo conozca para que la interpretación tenga su evolución natural en el transcurso de la narración. Además le ayuda a ubicarse en la historia y en lo que está sucediendo en el interior y exterior del personaje. A su vez, le ayuda al actor a saber cómo reaccionar a los diferentes estímulos presentados en los acontecimientos de la trama.

La *reacción física*, que es una emoción puntual, de un momento específico, y generado por un estímulo, es la transformación interior y exterior que el personaje va viviendo en el desarrollo de cada escena. Esa nueva emoción, que cambia a partir del estado tónico, nos muestra cómo ve, piensa y siente el personaje la situación que vive en la escena. Por supuesto, esa reacción física, que puede presentarse varias veces dentro de una misma escena, está condicionada por el estado tónico, desembocando en una mayor o menor intensidad de la emoción.

Todo esto es útil para que el actor pueda ir profundizando en el conocimiento del personaje y en cómo enfrentar sus vivencias y su entorno. Por eso es importante que el actor conozca cómo se encuentra emocionalmente su personaje en cada momento de la historia y cómo debe reaccionar a los estímulos, generando inflexiones naturales del comportamiento humano, y haciendo que la interpretación sea más convincente y creíble.

Video del entrenamiento-laboratorio para la
«Variable escénica 3: Personaje / poiesis del actor»:

<https://youtu.be/yVYj1VtqwPQ>

5.4.3.2. Variables del nivel discursivo-narrativo, relacionadas con el nivel expresivo del actor

- **Variable narrativa 1: Fábula / acción dramática. Principio pedagógico: acción/tensión**

Está relacionada con la acción dramática, referida a los factores de la fábula (articulación de parámetros temporales, espaciales, discursivos), la trama principal, las tramas secundarias y el conflicto-tensión dramática:

1) La **trama principal** le da la información necesaria al actor para conocer el desarrollo completo del argumento de la historia. Le permite conocer el espacio y el tiempo de la historia, los personajes que participan de la trama, el conflicto principal, y en definitiva cuál sería el «equilibrio» inicial del argumento.

Luego puede empezar a vislumbrar la confrontación para alcanzar el objetivo planteado, hasta llegar a un final donde puede alcanzar o no el objetivo que tenía marcado desde el inicio. De esta manera conoce el nuevo «equilibrio» al final de la historia, lo que le permite pensar en el arco de transformación de su personaje, el de los otros que lo acompañan, y la misma transformación o evolución de la trama. Todo esto ayuda al actor a meterse en la historia para conocerla, volverla familiar y poder construir un buen personaje, creíble y coherente con su historia.

2) Las **tramas secundarias** le dan la información al actor acerca de las historias que se desarrollan de forma paralela a la de la trama principal, entre unos personajes con otros o de

algún personaje consigo mismo y sus conflictos personales; permitiendo profundizar en la construcción del personaje y conociéndolo en un nivel de mayor intimidad.

De esta manera, el actor puede empezar a pensar no solo en el exterior del personaje (comportamiento), sino también en su interior, que resulta ser el motor e impulso que llevan al personaje a buscar un objetivo específico. Todo esto para que el actor no se quede solamente con la información superficial —podría decirse, externa— de la trama principal, sino que pueda buscar en lo más profundo del personaje; enriqueciéndolo y dándole potencia para la puesta en escena.

3) Toda escena dentro de una estructura completa tiene un «equilibrio» inicial, una **situación base** que ubica al *personaje* frente a un hecho o acontecimiento latente. Esto le permite al actor tomar una posición frente al momento de la historia y a una escena en particular.

La *espacialidad* pone al personaje en un lugar que tiene unas características muy específicas y que marcan una relación del personaje con su entorno; lo pone en un estado frente al momento.

La *temporalidad* marca un instante dentro de la historia del personaje, en donde se encuentra con una carga interna y con ciertos rasgos físicos marcados por un pasado que ha vivido, condicionando la forma en que va a vivir el tiempo presente de la escena.

El actor no solo debe conocer la temporalidad en la historia del personaje, su biografía y su presente, sino también el tiempo de la estructura de la narración, para ser consciente de las intenciones del personaje y la forma en que debe actuar para ir logrando el arco de transformación y evolución correcto para la trama.

La situación base de toda escena puede tener otros personajes o no. En ambos casos, el actor debe conocer bien a su personaje para saber cómo se relaciona y se comporta con los otros que lo rodean o que interactúan con él, o cómo se relaciona y se comporta en un espacio de soledad.

Esas relaciones y comportamientos van a estar marcados por la personalidad del personaje y las emociones que lleva en su interior. Estos dos factores llevan al personaje a actuar de una manera u otra.

Esas acciones, por supuesto, tendrán diferentes niveles de intensidad dependiendo del momento dentro de la estructura o la importancia de la escena. Pero el actor siempre debe saber quién es y cómo es (personalidad), para conocer en qué estado tónico (ánimico) se encuentra su

personaje y cuáles reacciones físicas (emociones por estímulos momentáneos) va a tener en los acontecimientos en los que se vea involucrado.

Por otra parte, el actor debe saber qué *objetos* hay en el espacio y qué representan para el personaje. Esto, para saber cómo lo afectan o cómo los puede utilizar, en función de ayudar o impedir que consiga su objetivo.

Pero el actor debe ser consciente de que esos objetos están ahí, que tienen una función para la escena y algún efecto en el personaje, ya sea en un nivel mayor o menor de importancia. Esto le permitirá conocer su espacio y tomar decisiones para actuar.

Todos estos elementos de la situación base de cada escena tienen sentido solo a partir de la forma en que se relacionan con el personaje. Por eso es importante conocer la historia y al personaje. El personaje no solo se conoce por su biografía (datos históricos), sino por cómo todos esos eventos de su historia han modelado una personalidad que lo lleva a vivir y sentir (emociones) la vida de una manera determinada.

4) El **acontecimiento** es el suceso en el que se genera una confrontación directa y relevante, determinando el avance o retroceso del personaje en la consecución de su objetivo. El actor, antes de llegar al acontecimiento, debe conocer su estado tónico (emoción mantenida en el tiempo) para saber la posición en la que se encuentra su personaje.

Luego, cuando sucede el conflicto, esa confrontación lleva al personaje a tener una reacción física (emoción del momento por un estímulo), que tiene mayor o menor potencia dependiendo de la dificultad física, emocional o mental. El actor debe manejarla o modularla de manera correcta, para transitar con naturalidad de un estado anímico a una emoción desde un impulso presente.

Este cambio emocional es lo que lleva al personaje y a la narración a una *tensión dramática*, donde el personaje debe «luchar» para continuar el camino hacia su meta. Por lo tanto, este acontecimiento dentro de una escena genera una repetición de algunos factores de las variables escénicas y narrativas, como son: reacción física (emoción por un estímulo puntual), respiración, postura, expresión facial, intención, acción y estado tónico (emoción que perdura en el tiempo). Esta repetición permite mantener una progresión continua en la acción dramática, en el arco de transformación del personaje y en la narración general de la historia.

En el acontecimiento, el *conflicto* lleva al personaje a tener una reacción física, que involucra un cambio de la respiración, la postura y la expresión facial. El estado tónico se

interrumpe para que entre una nueva emoción, que está influenciada por el estado de ánimo inicial.

Ahora, esa reacción física genera una intención (estímulo interno) para actuar contra el obstáculo o evadirlo. Esa nueva emoción, como experiencia presente relacionada con otras pasadas, deja al final un nuevo sentimiento, en el que el personaje es consciente de lo que acaba de pasar y cómo lo afecta, sea de manera positiva o negativa.

5) El **sentimiento**, como *pensamiento y relación subjetiva* de una emoción ante una experiencia determinada, se convierte en una estela, un rastro de las emociones. Toda emoción, al ser pensada por la persona y relacionada con lo que sucede en un acontecimiento o situación, y bajo un estado tónico o una reacción física, lleva a profundizar en lo que se siente y en el significado de la experiencia vivida.

Esto puede ayudar a ir más hondo respecto al conocimiento del personaje. Pero es necesario que el actor conozca los antecedentes del personaje, para que en cada emoción que se presente pueda relacionarlo con lo que ese evento significa en su vida, y generar un sentimiento y un estado consciente ante las emociones. Para lograr esto, el actor tiene que estar completamente involucrado con el personaje y su historia. Hay que hacer una construcción muy compleja y completa del personaje; si se logra, lleva al actor a vivir con comodidad y veracidad el personaje.

Cabe aclarar que estas variables crean unas condiciones que revelan la personalidad del personaje, que es lo que el actor no puede olvidar para dejar clara la intención del personaje en su actuar, pensar, sentir, y en su búsqueda o necesidad de alcanzar un objetivo.

Video del entrenamiento-laboratorio para la
«Variable narrativa 1: Fábula / acción dramática»:

<https://youtu.be/Jzb4AnC2zXk>

• **Variable narrativa 2: Situación / circunstancias dadas (diégesis). Principio pedagógico: totalidad**

Variable relacionada con la situación del espacio-tiempo dramático (ficcional) y con los factores temporales, espaciales y discursivos de la diégesis (circunstancias generales, específicas, situacionales y subjetivas):

1) Las **circunstancias dadas generales** le dan información al actor sobre el mundo en el que se desarrolla la historia y en el que habita su personaje; proporcionando un contexto general de las condiciones en las que viven su personaje, el resto de los personajes y los demás elementos de la historia. Esto crea una idea general del hábitat en el que debe desenvolverse dentro de la trama.

2) Las **circunstancias dadas específicas** le ayudan al actor a ubicarse de manera más concreta en los lugares individuales y puntuales que habita el personaje durante la trama, y en los que desarrolla sus acciones. Así puede conocer con más detalle la atmósfera de los lugares, sus objetos, su luz, sus dimensiones y los otros personajes que lo habitan. Esto le da información sobre las relaciones que debe tener frente a todos los elementos presentes en los espacios específicos en los que vive y desarrolla sus acciones.

3) Las **circunstancias dadas situacionales** le marcan al actor el acontecimiento en el que se encuentra en cada espacio, las condiciones en las que va a desarrollar sus acciones y el objetivo a buscar dentro de la situación de una escena, ayudándole a acercarse al objetivo principal de la historia. Todo esto le permite al actor involucrarse en un momento dramático donde pasa algo y donde tiene que actuar para lograr algún objetivo. De esta manera puede saber qué tareas escénicas debe realizar para lograr sus objetivos.

4) Las **circunstancias dadas subjetivas** le dan al actor información acerca de cómo siente y piensa el personaje en su presente narrativo y en cada situación específica. También le permiten conocer cuáles son las condiciones físicas del personaje, dándole herramientas para trabajar en las acciones de cada escena según las fortalezas o debilidades del personaje.

Además le ayudarán a saber cómo actuaría en ciertas condiciones específicas, le mostrarán la forma como el personaje siente y piensa el espacio, los objetos y los otros personajes que lo habitan, y le ayudarán a definir las acciones y movimientos que tiene que realizar, el cómo y el por qué.

Por supuesto, todo esto del interior y exterior del personaje, relacionado con las circunstancias generales, específicas y situacionales, es lo que determinará y justificará los comportamientos del personaje. Por eso es importante que el actor conozca cada nivel de las circunstancias por separado para poder tener mayor claridad sobre las vivencias presentes del personaje.

Video del entrenamiento-laboratorio para la
«Variable narrativa 2: Situación / circunstancias dadas (diégesis)»:

https://youtu.be/moVUcdh_2ng

• **Variable narrativa 3: Personaje/conflictos. Principios pedagógicos: unidad, totalidad y acción/tensión**

Variable relacionada con el personaje, entidad ficticia, en lo referido a los factores de identificación del personaje en cuanto a sus rasgos de personalidad, su rol o función en el relato, sus objetivos/deseos y sus conflictos:

Utilizar **rasgos de personalidad** le permite al actor saber quién y cómo es su *personaje*. Da información acerca del interior del personaje, su forma de sentir y pensar; y del exterior, su forma de comportarse en distintos ambientes. De esta manera el actor no solo trabajaría desde él mismo, con su singularidad y con lo que pueda aportarle al personaje, sino que también podrá explorar otros rasgos, que tienen unas formas muy específicas, pueden darle originalidad al personaje y llevar al actor a pensar en variaciones para su actuación.

Además, no solo tendrá que basarse en las técnicas que conoce para darle forma al interior y exterior del personaje, sino que podrá adicionar elementos a partir de la consciencia sobre la forma de ser del personaje; pudiendo así experimentar con sus técnicas para desarrollar personajes singulares y diferentes.

Los rasgos de personalidad también ayudan a marcar el *rol* del personaje dentro de la historia. Según su forma de ser, está condicionado a realizar unas acciones de una manera u otra. Pero la función del personaje no solo estará dada por el planteamiento del guionista, según la posición que ocupa entre las fuerzas protagonistas y antagonistas, sino que a partir de la forma de pensar y sentir del personaje, el actor puede meterse en un rol, con una posición específica frente a la historia y los otros personajes.

Esto permitiría enriquecer la forma en que el personaje puede reaccionar en distintas situaciones en el transcurso de la historia. Unas veces para bien, acercándolo a su objetivo; pero en ocasiones en contra, impidiéndole acercarse a sus metas, debido a elementos de su interior, su personalidad y la forma como ve su mundo.

Tener la forma definitiva del personaje, en el interior y exterior, permite que el actor comprenda mejor sus *deseos* y *objetivos* y cuáles son las motivaciones que lo mueven en su búsqueda. De esta manera el actor tiene las herramientas necesarias para construir el actuar del personaje en el transcurso de la trama; y cómo, según su comportamiento desde lo físico, mental y emocional en cada momento de la historia, entra en los acontecimientos para enfrentar los diferentes *conflictos* que lo irán llevando a la consecución o no de su objetivo.

Así la interpretación, con cada uno de sus movimientos, gestos y expresiones estará enfocada y justificada dentro de la historia. Cuando el actor conoce el personaje encuentra una vía por la que puede circular cómodamente cada vez que necesita darle vida. Puede sentirlo, puede conectarse con él. Este es el paso más importante para llevar el personaje a la pantalla. Además, el espectador podrá tener una conexión con la historia y sus acontecimientos, porque logrará sentir la honestidad, veracidad y sentimiento transmitido por el actor en su puesta en escena.

Video del entrenamiento-laboratorio para la
«Variable narrativa 3: Personaje/conflictos»:
<https://youtu.be/FrqYEr5Lpac>

5.4.4. Entrenamiento a partir de las variables de los niveles preexpresivo y expresivo del actor, y de los principios pedagógicos.

Las observaciones y análisis basadas en las experiencias grabadas de los entrenamientos-laboratorio de los actores serán presentadas a partir de lo que hemos denominado como «factores de las variables de los niveles preexpresivo y expresivo del trabajo del actor»:

1) Variable del nivel preexpresivo: la poiesis del actor en el nivel preexpresivo, con sus acciones corporales y vocales.

Factor 1: conciencia del sistema cuerpo-mente del actor; principios de unidad y totalidad.

Factor 2: la acción escénica (dinámica de la acción, organicidad y fluidez, y precisión).

2) Variable del nivel expresivo: la poiesis del actor en nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales, base de la construcción del personaje.

Factor 1: personaje y línea de pensamiento / línea de acción.

Factor 2: acción dramática: conciencia y control de la progresión de la acción dramática y los objetivos del personaje.

A partir de los factores de la variable del nivel preexpresivo del actor, presentamos el análisis de lo observado sobre la preparación del actor y su capacidad para usar las herramientas creadoras (cuerpo-mente) en la construcción e interpretación de personajes.

A partir de los factores de la variable del nivel expresivo del actor, presentamos el análisis de lo observado en el trabajo del actor para llegar a la forma final de los personajes en historias concretas, donde su nivel preexpresivo fue la base técnica, teórica y empírica reflejada en su interpretación para la pantalla.

5.4.4.1. Factores de la variable del nivel preexpresivo del actor. En el entrenamiento-laboratorio con los actores, el trabajo desde el nivel preexpresivo del actor se realiza desde el factor 1: conciencia del sistema cuerpo-mente del actor (principios de unidad y totalidad), y el factor 2: la acción escénica (dinámica de la acción, organicidad y fluidez, precisión).

Trabajo que busca que los actores realicen ejercicios que les permitan reconectarse con su nivel interior y exterior, para hacer uso de su mente, ideas, emociones, y su cuerpo, con cada una de sus partes; y lograr un control que los lleve a una composición unificada y armónica de la interpretación. Esta debe desarrollarse con la calidad necesaria para la construcción de una buena puesta en escena, donde deben vivir la acción para sí mismos y en función de los otros y lo que los rodea.

Tabla 16. Nivel preexpresivo del actor

NIVEL PREEXPRESIVO DEL ACTOR La poiesis del actor en el nivel preexpresivo como base de su presencia escénica	
FACTOR 1 Conciencia del sistema cuerpo-mente del actor (principios de unidad y totalidad)	Principio de unidad Conexión interior-exterior en la poiesis del actor. Las motivaciones, intenciones y emociones (interior) en conexión con la expresión de la acción (exterior).
	Observaciones del trabajo con los actores Pauta de observación en el entrenamiento: la respiración como expresión interior del estado emocional del personaje.
	1) La respiración es fundamental para marcar la intensidad de las emociones. En ocasiones el mismo patrón respiratorio puede funcionar para diferentes emociones. Lo importante es que el actor tenga claro quién es el personaje y cuál es su función, relación y posición en el mundo de la historia. Esto es lo que va a marcar los matices y diferencias entre patrones expresivos que son aparentemente iguales. De otra forma, todos los actores interpretarían igual (uso de los patrones de respiración, postura, expresión facial) todas las emociones en todos los personajes. 2) La respiración puede tener diferentes grados de exteriorización, más o menos visibles y audibles, pero este no es el único factor que marca la intensidad de una expresión. Una respiración puede ser poco visible y audible y la expresión mantener una alta intensidad en la emoción que transmite. 3) La respiración debe ser el apoyo de la intención y emoción vocal del actor en los diálogos, y no convertirse en un distractor u obstáculo para una interpretación fluida y orgánica.
	Observaciones del trabajo con los actores Pauta de observación en el entrenamiento: conexión con la motivación interior.
	1) Cuando la intensidad, atmósfera y acción de la vivencia interna del actor disminuye, la expresión exterior pierde su potencia, lo que lleva a un desvanecimiento del personaje y da lugar a la presencia del actor como artificio. Es importante que, aunque exteriormente la intensidad pueda ser baja o alta interiormente, esa energía y fuerza debe permanecer siempre intacta para que sea sentida por el espectador. 2) La imaginación es una de las herramientas más importantes del actor para llegar a una vivencia honesta del personaje; lo que desencadena en acciones, gestos y emociones creíbles, que dan potencia a su presencia en el escenario.

NIVEL PREEXPRESIVO DEL ACTOR La poiesis del actor en el nivel preexpresivo como base de su presencia escénica	
	Principio de totalidad Conciencia del actor de todos los planos y niveles de su cuerpo-mente y de todo su entorno como influencia en sus acciones.
	Observaciones del trabajo con los actores Pauta de observación en el entrenamiento: conciencia de todo el cuerpo.
	<p>1) La intención emocional (interior) y dramática (acción exterior), marcada desde la respiración, postura y expresión facial, no debe fragmentarse. Deben hilarse de manera que se perciban como un solo gesto. Para esto el actor debe tener control individual de los movimientos de todas las partes del cuerpo. Debe determinar qué se mueve y qué no en una acción para que se sienta como una reacción natural. Hay que buscar una modulación correcta para crear la ilusión de realidad en la escena y lograr la composición de un todo expresivo y concreto. Por ejemplo, si el personaje dispara un revólver, la cabeza no tiene que hacer un movimiento de látigo como parte del retroceso del arma. Todo el movimiento tiene que moderarse según el impulso y respuesta de la acción, sin hacer de más intentando hacer visible algo que ya se ve.</p> <p>2) Es importante la armonía entre las diferentes herramientas internas y externas del actor para darle forma a la totalidad del personaje: expresión facial, postura corporal, voz, intención, vivencia interior. Esto produce una unidad coherente en el personaje que desemboca en una presencia natural en el mundo ficcional de la historia. Asimismo, es importante que el actor maneje una expresión estable en cada momento de la interpretación, evitando expresiones oscilantes que crean confusión en lo que quieren transmitir.</p> <p>3) La búsqueda de cierto estado de neutralidad por parte del actor, como proceso de vaciamiento (eliminación de bloqueos, estereotipos, vicios expresivos —desterritorialización—) en el punto de partida para la construcción de su instrumento creativo (cuerpo-mente escénicos), es importante para que suelte los referentes estereotipados del comportamiento de las personas en la cotidianidad, pueda construir personajes auténticos, y encuentre la expresión propia del personaje y de su forma de actuar en una situación determinada. Las expresiones estereotipadas no permiten construir e interpretar personajes únicos, diferentes a los otros. Además, el actor debe aprender a no apoyarse en ciertos elementos de su expresión (vicios expresivos), con los que se siente «cómodo», al buscar soluciones para transmitir una emoción en una escena.</p>
FACTOR 2: La acción escénica (dinámica de la acción, organicidad y fluidez, precisión)	Dinámica de la acción (atención, intención y decisión) Progresión consciente de la escena, para vivir y construir la forma corporal y vocal de las acciones de un personaje.
	Observaciones del trabajo con los actores

NIVEL PREEXPRESIVO DEL ACTOR La poiesis del actor en el nivel preexpresivo como base de su presencia escénica	
	<p>Pauta de observación en el entrenamiento: conciencia de la acción.</p> <p>1) El actor debe ir «viviendo» la escena según los estímulos que se le van presentado y lo llevan a realizar una acción, y no estar pensando en la acción que debe realizar a continuación según la estructura de la puesta en escena del director. El actor debe evitar la anticipación de una acción posterior descrita en la estructura del texto dramático. Esta estructura debe estar diluida entre las acciones que van saliendo a partir de lo que se presenta en la escena, para que la interpretación sea espontánea y orgánica; que el espectador sienta que lo que está viendo está pasando solo «aquí y ahora».</p> <p>2) Cada acción necesita de su tiempo para poder desarrollarse de forma natural. El actor no debe apresurarse en su actuar. Debe sentir, pensar e ir construyendo según la situación de la escena, para una mayor conexión y comprensión de las intenciones del personaje. En momentos de confrontación es necesario que el actor haga una pausa y viva el conflicto, y le permita al espectador sentir lo que le está pasando al personaje.</p> <p>3) Hay elementos del patrón facial que cuando se marcan mucho pierden naturalidad y credibilidad, y se ven forzados. Es importante dejar que esos elementos aparezcan cuando está conectado con la situación y la intención de la escena. Dejar que los estímulos del entorno, e incluso los internos, lleven al actor a sentirlos y expresarlos de manera orgánica.</p> <p>4) Aunque el actor tenga poca acción, esta debe tener dinamismo, para que el ritmo de la escena no se caiga y no se pierda el interés. Es bueno apoyarse en los objetos del espacio, y en la interacción y presencia de los otros personajes, para darle movimiento a la interpretación.</p>
	<p>Fluidez y organicidad</p> <p>A partir de una situación, la intención del personaje y los estímulos presentes determinan y permiten que nazcan los impulsos que llevan al actor al movimiento y la acción.</p>
	<p>Observaciones del trabajo con los actores</p> <p>Pauta de observación en el entrenamiento: los impulsos de la acción.</p> <p>1) El gesto debe mantenerse en constante transformación, sin importar lo sutil o radical que sea, para que se sienta la fluidez natural de la acción. La progresividad de la acción no debe detenerse por un patrón gestual repetitivo. Asimismo, la fuerza, energía e intensidad de la expresión de las emociones, en las acciones e intenciones del actor, son un factor clave para la calidad y particularidad (originalidad) de su interpretación.</p> <p>2) Debe haber fluidez en la transición entre una acción —posición— y otra del actor en la escena. Las acciones no pueden verse calculadas, porque le quitan credibilidad; pierden la espontaneidad necesaria en una actuación, que debe</p>

NIVEL PREEXPRESIVO DEL ACTOR La poiesis del actor en el nivel preexpresivo como base de su presencia escénica	
	<p>verse natural en su transcurrir por el mundo ficcional.</p> <p>3) La respiración, como componente constante de la expresividad del actor, debe mantener su fluidez y coherente evolución en el desarrollo de cada escena, estando presente en los movimientos corporales y manteniéndose durante el tránsito a las vocalizaciones (diálogos) del actor, sin perderse la organicidad del momento de la interpretación. Por ejemplo, si un actor trae una respiración agitada no puede detener esa intensidad al momento de decir un texto. Esa respiración debe mantenerse para darle fluidez a la interpretación y vivencia al personaje.</p> <p>4) El actor, al reaccionar ante algún estímulo en una acción y llegar a una emoción determinada, tiene que ser consciente de cómo va evolucionando esa emoción según los sucesos de la escena y cómo transita hacia una próxima emoción impulsada por otro estímulo, para que se sienta fluido y natural.</p> <p>5) El diálogo debe ser coherente con la historia y el personaje. El actor debe encontrar la manera de incorporar el texto a la caracterización (interna y externa) del personaje, para que se sienta orgánico y se piense en el personaje como un <i>sujeto</i> real dentro de su universo y no como un <i>individuo</i> real que intenta ser quien no es. El actor no puede decir el texto (diálogo) como si lo estuviera recitando o leyendo. Debe sentirse natural, y aplicar con las inflexiones, pausas y ritmo-tempo propios del momento de la escena, la emoción y la intención del personaje.</p> <p>6) El uso de la voz por parte del actor debe ser coherente con el resto de la expresión (respiración, postura, mímica facial). Debe sentirse que el tono, compases, ritmo, timbre y palabras son del personaje que estamos viendo (exteriorización). Una voz mal manejada, mal construida, puede llegar a destruir todo un trabajo desde los movimientos corporales, su expresión y su presencia en el espacio.</p>
	<p>La acción en el desarrollo narrativo y dramático</p> <p>Conciencia y manejo efectivo del cuerpo y la voz para fortalecer la interpretación en torno a las acciones dramáticas.</p>
	<p>Observaciones del trabajo con los actores</p> <p>Pauta de observación en el entrenamiento: control, precisión y puntos de atención sobre la acción.</p>
	<p>1) Cada acción que desarrolla el actor debe estar encaminada a potenciar la intención narrativa y dramática de una escena, y por ningún motivo puede convertirse en un distractor para el espectador, llevándolo a una interpretación errada del personaje o de la historia.</p> <p>2) Los puntos de atención (dirección) de las acciones y las miradas dentro de una escena deben estar al servicio de la progresión dramática, desde las</p>

NIVEL PREEXPRESIVO DEL ACTOR La poiesis del actor en el nivel preexpresivo como base de su presencia escénica	
	<p>intenciones y emociones del personaje.</p> <p>3) La conciencia y control —regulación y modulación— de las emociones, en especial en los puntos de máxima intensidad y tensión dramática, deben de manejarse acordes al momento de la situación de la escena. Todo esto desde un manejo correcto de la respiración, postura y expresión facial en la realización de la acción (coherencia entre las partes expresivas). Debe haber una conciencia total de la escena para que el actor, según el momento y los estímulos, pueda tener un manejo adecuado de su expresión para construir las acciones.</p>

Fuente: elaboración propia.

5.4.4.2. Factores de la variable del nivel expresivo del actor. En el entrenamiento-laboratorio con los actores, el trabajo del nivel expresivo se realiza desde el factor 1: personaje (línea de pensamiento / línea de acción), y el factor 2: acción dramática (conciencia y control de la progresión de la acción dramática y los objetivos del personaje).

Para este trabajo se parte del estudio del guion y de abordar cada una de las escenas, revisando cuál es la línea de acción, las líneas de pensamiento de los personajes, sus objetivos, sus intenciones y las relaciones con el espacio y los otros personajes. Se trabaja de manera práctica sobre cada escena, una y otra vez, buscando, identificando, modelando los personajes y la escena para intentar llegar al punto más satisfactorio de la puesta en escena, en función de la idea e intención de lo que se quiere llevar a la pantalla. La repetición de las acciones en cada escena, ser consciente de una personalidad, y sentir las emociones, llevan a que el actor convierta los movimientos y pensamientos en algo propio; algo manejado y controlado para el momento de vivir cada personaje.

Tabla 17. Nivel expresivo del actor

NIVEL EXPRESIVO DEL ACTOR	
La poiesis del actor en el nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales como base de la construcción del personaje	
FACTOR 1 El personaje: línea de pensamiento / línea de acción del personaje.	<p>La estructura: línea de pensamiento y acciones del personaje</p> <p>La estructura de la acción escénica (línea de acciones, acción transversal, superobjetivo, etc.) es la base para que el actor, independientemente de la intensidad de las acciones o emociones, pueda mantener un control de la interpretación del personaje según la intención de las escenas.</p>
	<p>Observaciones del trabajo con los actores</p> <p>Pauta de observación en el entrenamiento: conexión interior-exterior (línea de pensamiento). Conexión con el entorno (línea de acciones).</p>
	<p>1) El actor debe establecer una conexión permanente entre la línea de pensamiento (mundo interior del personaje y motivaciones) y sus acciones, evitando que la expresión de su mundo exterior sea monótona y artificial. En la interpretación del actor, la línea de pensamiento (motivaciones, objetivos e intenciones) del personaje debe sustentar la línea de acciones (desarrollo de una historia), generando en el espectador expectativas e interés por el personaje (qué hará, qué le sucederá, etc.).</p> <p>2) Todos los actores dentro de una escena deben mantenerse conectados con la acción principal y permanecer al servicio de ella. Si es un personaje figurante, por ejemplo, y su acción permite la progresión de la acción principal, no debe desconectarse de ella incluso en los momentos en los que no participa de forma directa.</p> <p>3) Para que el actor pueda mantener un buen control de la interpretación de su personaje, es necesario que tenga clara la estructura de la acción en la escena, para saber qué debe hacer en busca de su objetivo. Esto le permitirá construir la intención en sus acciones y sabrá los impulsos que lo empujarán a moverse tras lo que quiere y necesita.</p> <p>4) El actor no puede «soltar» la acción en ningún momento de la escena. No puede parecer que el actor se quedó sin ideas para el personaje. Tiene que permanecer en «movimiento», ya sea interno o externo, atento a lo que sucede en su entorno, y utilizar cada estímulo como impulso para actuar. Cuando los actores permanecen conectados con sus personajes (objetivos e intenciones), con la acción principal y su progresión, ayudan enormemente a la conexión del espectador con la historia y su empatía con los personajes, sin importar si son principales, secundarios o figurantes.</p> <p>5) El actor debe conocer el estado emocional inicial (tónico) del personaje para poder vivir cada escena desde el momento en que empieza. Es necesario que conozca los antecedentes del momento que va a interpretar, para poder darle claridad a cada acción y reacción del personaje.</p>

NIVEL EXPRESIVO DEL ACTOR	
La poiesis del actor en el nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales como base de la construcción del personaje	
	<p>El personaje</p> <p>El personaje, como pieza fundamental en la narración de la historia, y puente de conexión entre esta y los espectadores, debe ser construido e interpretado a partir de un buen trabajo desde la base preexpresiva del actor; donde su cuerpo y mente estarán al servicio de la acción dramática y la coherencia de la trama, según sus condiciones narrativas, dramáticas y estéticas.</p>
	<p>Observaciones del trabajo con los actores</p> <p>Pauta de observación en el entrenamiento: complejidad y profundidad.</p>
	<p>1) Las circunstancias del personaje, y sus emociones subyacentes, potencian la complejidad del personaje y, por ende, la conexión con el espectador. Igualmente, los rasgos de personalidad mejoran la interpretación, dándole al actor herramientas para construir un personaje con más matices, que enriquecen la puesta en escena y la historia.</p> <p>2) El patrón expresivo que un actor maneja para una emoción debe tener una base en la personalidad del personaje, para que de esta manera sea un patrón con matices únicos y diferenciadores ante otros personajes. No es lo mismo una expresión de felicidad en un personaje extrovertido que en uno introvertido. La forma varía según su pensamiento, sentimientos, comportamiento y relación con su mundo.</p> <p>3) En ocasiones un actor o una actriz, como persona real, tiene mayor o menor influencia en la empatía generada con el espectador en la interpretación de un personaje (fotogenia). Por ejemplo, una misma expresión, con una misma intensidad, realizada por dos actores, siempre va a tener efectos diferentes en un espectador; uno va a generar más conexión que el otro. Esto también marca niveles de complejidad más allá de las técnicas de actuación, lo que puede ser determinante para que el público tenga una inmersión más sentida con el personaje y su historia.</p> <p>4) La asignación de diferentes personalidades a los personajes puede ofrecerle al actor herramientas para darle forma a sus interpretaciones. Le permite dar una energía (intensidad), postura, respiración y expresión facial muy específicas. Esto nos permite, como espectadores, identificar diferentes sujetos-personajes en la interpretación de un mismo actor. Se pueden ver movimientos más rápidos, lentos o con velocidad media. Se ven movimientos cerrados o abiertos. Se ven posturas tensas o relajadas. Hay una gama de posibilidades para construir personajes singulares y diferentes, pero muchas veces vemos a algunos actores como el mismo, por su actitud de comodidad. Los rasgos de personalidad tienen que ser claros, para que el actor sepa qué aspectos realzar y se vuelvan visibles e identificables por el espectador. De esta manera puede diferenciarse entre</p>

NIVEL EXPRESIVO DEL ACTOR	
La poiesis del actor en el nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales como base de la construcción del personaje	
	<p>un personaje y otro, y que no sea solo el aspecto físico el que los defina.</p> <p>5) No importa cuál sea la personalidad de los personajes, pues siempre deben tener emociones claras al transitar por la escena. A esas personalidades se les da profundidad con estados anímicos que den vida al personaje. Hay que definir la emoción con que entran en la escena (estado tónico) y la emoción a la que llegan por los estímulos y acciones de la escena (reacción fásica). Esto dará una sensación de realismo y naturalidad, al asemejarse a la vida diaria de cualquier persona, donde las emociones están siempre involucradas y en constante transformación. En la neutralidad muchas veces es difícil saber quién es el personaje. Se percibe como un cuerpo sin profundidad, e impide la lectura de sus intenciones y emociones. Todo termina siendo la emisión de una información ambigua del sujeto-individuo que la transmite. Por eso el actor debe construir una línea de pensamiento del personaje para que se vea reflejada en su cuerpo y sus palabras, incluso ante una neutralidad aparente.</p> <p>6) La profundidad del personaje, su vivencia interior, debe mantenerse en el transcurso de la escena para que el espectador nunca se desconecte de la acción y sienta que está presenciando un fragmento de un mundo posible, «real», dentro de la pantalla. La disminución en la visibilidad de una expresión no implica una desconexión con la intención y profundidad del personaje en una escena. Sin importar lo visible de la expresión, la fuerza, energía y presencia del personaje debe mantenerse desde la vivencia interior construida por el actor en su interpretación. Esto ayudará a crear una atmósfera en el personaje que, con solo su presencia, hará que el espectador se sienta atraído, e incluso identificado, por una complejidad interpretativa que, con sutilezas, puede contar una historia.</p>
<p>FACTOR 2</p> <p>Acción dramática: Conciencia y control de la progresión de la acción dramática y los objetivos del personaje.</p>	<p>Conciencia y control de la progresión de la acción dramática</p> <p>La poiesis del actor (expresión de las acciones, gestos, emociones, vocalización) debe responder a una partitura (estructura), en función de un objetivo concreto, el cual determina la intención de las acciones. Además, debe responder a una adecuada regulación de la intensidad (grados de intensidad de la expresión de las acciones, gestos, emociones, vocalización), en función de la progresividad de la línea de acción de la escena. La potencia, fuerza expresiva y efectividad de las acciones del actor (en relación con el espectador), deben mantener su conexión con el personaje y sus intenciones (motivaciones), y con la escena y el espectador, sin importar el nivel de intensidad de las emociones. El control de la emoción, gestos, expresiones y vocalizaciones en cada escena deben ser acordes a las necesidades narrativas y dramáticas de la parte específica que se aborda dentro de la estructura general de la historia.</p>
	<p>Observaciones del trabajo con los actores</p>

NIVEL EXPRESIVO DEL ACTOR	
La poiesis del actor en el nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales como base de la construcción del personaje	
	<p>Pauta de observación en el entrenamiento: conciencia y control de la progresión y calidad de la poiesis del actor, en función del desarrollo del personaje y la historia.</p>
	<p>1) La partitura (línea de acciones) permite que el actor tenga conocimiento acerca de la progresión dramática y la evolución de su personaje al ir transitando por las diferentes escenas, cada una de estas con su propia intencionalidad para la correcta narración del relato. Posibilita la precisión y estabilidad de la expresión en cada momento de la acción-interpretación.</p> <p>2) Es importante que el actor maneje la intensidad adecuada de las acciones y emociones del personaje para cada escena, dependiendo de su ubicación en la estructura general de la historia. Por eso es importante que conozca la estructura completa de la trama, para conocer el arco de transformación progresivo del personaje, desde un «equilibrio» inicial (acto inicial) hasta un nuevo «equilibrio» en la resolución (acto final). La expresión, con mayor o menor intensidad, debe estar conectada a la línea de acción de la escena para que no se pierda la progresividad dramática. Toda expresión debe tener una intención, en función de la búsqueda de un objetivo concreto.</p> <p>3) Los momentos de máxima intensidad dramática pueden permitir que aflore el mundo interior del personaje. Pero en ocasiones también pueden percibirse como una pérdida de control sobre el personaje; todo se vuelve una expresión exagerada, siendo difícil identificar al individuo interior. Por eso es importante que el actor sea muy consciente de cómo regular la intensidad de su poiesis, para ser asertivo en el momento de actuar y permitir la identificación del personaje y las acciones que realiza en su búsqueda por un objetivo y por la progresión dramática de la historia.</p> <p>4) Los momentos de baja intensidad dramática permiten desarrollar diversos matices de las emociones sin que se pierda la fuerza del personaje, la cual debe mantenerse por parte del actor por medio de la conexión con su línea de pensamiento y con lo que va viviendo en el transcurso de la historia.</p> <p>5) Es importante que el actor en el entrenamiento, o en una puesta en escena definitiva donde se dé la libertad de improvisar o ir construyendo el diálogo a partir de una intención del director, mida bien el uso de las palabras para que no sean excesivas. El actor no puede apoyarse siempre en el texto para actuar. También son importantes los momentos de silencio, las pausas, los movimientos solos y los gestos. Algunas veces, tantas palabras distraen de lo que realmente es importante del personaje en la acción.</p>

NIVEL EXPRESIVO DEL ACTOR	
La poiesis del actor en el nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales como base de la construcción del personaje	
	<p>El objetivo (intención-emoción) en la acción dramática</p> <p>Toda acción realizada en el escenario debe apuntar hacia la búsqueda de un objetivo del personaje, que parte de una intención (motivación) en la que está involucrada la expresión del actor-personaje y sus emociones desde su vivencia interna y externa, según la escena interpretada.</p>
	<p>Observaciones del trabajo con los actores</p> <p>Pauta de observación en el entrenamiento: eficacia de las acciones escénicas del actor en función de los objetivos del personaje.</p>
	<p>1) Toda acción debe potenciar la intención, expresión y emoción dirigidas hacia un objetivo. Si se presentan acciones superfluas, sin motivaciones, sin impulsos orgánicos que muevan al personaje, pueden ser un distractor para el espectador. La conexión del espectador con la acción y con el personaje depende, en buena medida, de la unidad entre la expresión corporal y emocional realizada por el actor con la intención del personaje dentro de la escena. La acción sin objetivo, intención y emoción, empobrece y hasta puede borrar al personaje (sujeto de la acción) dentro de una escena.</p> <p>2) La expresión de una acción o una emoción no debe convertirse en un patrón repetitivo de gestos que no permita la progresión de la escena. La expresión de un personaje debe tener una estructura propia que tenga progresividad y evolución y que apunte a la consecución de un objetivo concreto dentro de la escena.</p> <p>3) El actor debe sentirse cómodo en los momentos de silencio y de ritmos bajos. Para ello debe mantenerse concentrado en lo que quiere su personaje y las circunstancias que rodean la situación. Hay que tener cuidado de no integrar a los gestos del personaje cierto tipo de movimientos cotidianos, forzados y estereotipados, pensando que así es más claro lo que comunica o porque son un apoyo «técnico» en los momentos pausados. Esto puede verse como algo falso, impuesto por el actor, y no como una parte del comportamiento del personaje.</p> <p>4) El actor en la escena debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Tener clara la intención (motivación) del personaje en la escena, y dejar que el acontecimiento y los estímulos presentes en esta vayan marcando las acciones, para permitir una fluidez en la progresión dramática que se sienta natural y no actuada. — Tener conciencia y control en la decisión de las acciones a realizar, para que las intenciones del personaje sean claras. Ser preciso en los movimientos, a partir de las condiciones y la espacialidad (personajes, objetos...), y en los puntos de la mirada que marcan las relaciones del entorno con el personaje y las posibles acciones a realizar.

NIVEL EXPRESIVO DEL ACTOR	
La poiesis del actor en el nivel expresivo. Sus acciones corporales y vocales como base de la construcción del personaje	
	— Tener el control en las transiciones entre una emoción y otra, que surgen a partir de estímulos dentro de la escena. En ocasiones estos cambios pueden ser graduales, o pueden generarse en un instante, dependiendo de las confrontaciones en las diferentes situaciones del transcurso de la historia. Lo importante es que esa evolución sea coherente con lo que sucede en la acción, que el impulso tenga la intensidad adecuada al estímulo presente en la escena.

Fuente: elaboración propia.

5.4.5. Entrenamiento a partir de las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia, erotismo, ternura, sorpresa, asco), y los rasgos de carácter y personalidad.

En el proceso realizado en el entrenamiento-laboratorio con los actores, una etapa importante fue el trabajo de aprestamiento, a partir de las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia, erotismo, ternura, sorpresa, asco), según el método *alba emoting* de Susana Bloch.

El trabajo fue realizado en los entrenamientos iniciales, para luego empezar a incorporar los resultados en las acciones de los personajes, y ver cómo esas emociones afectan la respiración, postura o movimiento del cuerpo, y expresión facial, en relación con las intenciones y objetivos del personaje definidas en el guion.

Una vez el actor ha pasado por un entrenamiento sobre diferentes emociones, haciéndolas suyas y sabiendo cómo manejarlas en distintos niveles de visibilidad o intensidad, fue necesario darles una singularización.

Las emociones, como patrón repetitivo y estructuralmente reconocible por todas las personas, pueden convertirse en una imagen estereotipada en la mente del actor, haciendo que todos sus personajes las expresen de la misma forma.

Una manera de singularizar las emociones es darle a cada personaje una personalidad con rasgos diferenciales, que permiten al actor buscar la forma expresiva más acertada para representarlas dentro de la historia específica, a partir de los rasgos condicionantes de su personalidad y carácter.

Así las emociones del personaje no van a tener un patrón estereotipado que cualquiera puede tomar como genérica, sino que esas emociones van a sentirse como auténticas, únicas,

propias de un personaje totalmente singular, creíble y «viviente» dentro del universo visible en la pantalla. La personalidad expresa cada emoción de una forma diferente, bien sea más exteriorizada o más contenida, más concreta o más ambigua. Por esto es necesario realizar ejercicios de personalidades, en busca de la forma definitiva de los personajes.

En el entrenamiento los actores realizan varias pruebas con diferentes personalidades para los personajes, y el resultado se utiliza para decidir la forma final de ellos para cada género y sus escenas.

Aunque en un principio el director tenga una idea vaga o concreta de la personalidad de los personajes, siempre es conveniente que contemple otras posibilidades de comportamiento, incluso contrarios a las formas previamente pensadas, que puedan sugerir o revelar nuevas facetas y matices que enriquezcan, mejoren o pulan al personaje. Esta es una vía que puede contribuir a una mejor construcción del personaje en función de la trama, y potenciar la interpretación del actor en la puesta en escena. En este punto decisivo un director necesita la ayuda creadora del actor.

A partir de este trabajo con las emociones y las personalidades, empezamos a vislumbrar un primer boceto de personajes, como idea inicial y punto de partida para la forma final de ellos en cada género.

La forma final de estos surgió de las decisiones compartidas con los actores, gracias a las posibilidades creativas e interpretativas de actores que tienen formación actoral y una buena base preexpresiva, que les permite hacer uso de todas sus herramientas teóricas, técnicas, físicas y mentales para ofrecer material necesario y útil en la construcción de los personajes.

Video del entrenamiento-laboratorio para «Emociones»:

https://youtu.be/1nSkETY_z1E

Video del entrenamiento-laboratorio para «Personalidades»:

<https://youtu.be/JnS5JkDz-Ws>

5.4.6. Regulación de la intensidad de las emociones (tono de la acción).

La intensidad de las emociones ayuda a marcar el tono y carácter de la acción. La modulación de la intensidad, en especial de una misma emoción en un mismo personaje, permite percibir diferentes facetas de este. Incluso se pueden ver diferentes personajes (comportamientos) según las circunstancias de cada situación en las diferentes escenas, y dentro de un mismo «molde» (actor-personaje) o rol en la historia. Al respecto, según el trabajo de entrenamiento realizado con los actores a partir de las emociones, hacemos las siguientes consideraciones sobre el trabajo interpretativo:

1) Los gestos faciales y corporales del actor pueden ser los mismos en la expresión de una emoción específica, pero lo que los hace diferentes en los distintos momentos de la historia es la intensidad (fuerza, energía) con que se transmite la emoción. Esto hace parte de una correcta comprensión y construcción del mundo interior del personaje para transmitir una emoción (exterior), como parte de una motivación (interior) que le permite avanzar en la historia.

2) La exageración en la mímica facial puede distraer y generar confusión sobre la verdadera intención del personaje dentro de la escena. El actor debe tener un control total sobre sus gestos, para modularlos y llegar a la forma más adecuada de transmitir una emoción al espectador.

3) Demasiados gestos en un momento corto de una acción pueden crear algo de caos en la interpretación y no expresar con claridad lo que se quiere contar. El actor debe estar en control de sus expresiones, llevando sus gestos a la forma correcta en el instante correcto de la escena, dejando que cada emoción tenga su evolución o transformación natural mientras está viviendo los hechos frente a distintos estímulos.

5.5. Rodaje

5.5.1. Condiciones del espacio para el rodaje.

El espacio (sin fin blanco, fondo sin esquina entre la pared y el piso) es acondicionado por la directora de arte, con la escenografía y utilería necesarias para las acciones que los actores realizan en cada escena. Luego la ubicación de todos los objetos en el espacio permite delimitar el lugar por donde los actores se desplazan y se detienen para la interpretación. De acuerdo con estas pautas, el director de fotografía organiza el esquema de iluminación necesario para crear la atmósfera requerida en cada escena, en función del tono emocional apropiado para la narración.

La técnica, desde el manejo de la cámara, es un factor muy importante para determinar la forma como el espectador va a percibir la historia y se va a relacionar con ella. Igualmente, el diseño del esquema de iluminación nos da el elemento atmosférico que marca la carga emocional del espacio y la trama de cada escena. Estas son realizadas de la siguiente manera:

5.5.2. Esquema de cámara e iluminación para las tomas, de acuerdo a los géneros cinematográficos.

Tabla 18. *Cámara e iluminación para cada género*

Género	Pautas de cámara	Pautas de iluminación
<p>DRAMA</p>	<p>Utilizar el trípode y el estabilizador de cámara <i>moza air</i> para darle estabilidad a los encuadres, que denotan calma, tranquilidad, equilibrio y control frente a los acontecimientos que se van dando en la escena. Desde el trípode se pueden realizar giros con la cámara que sigan a los personajes con una fluidez y suavidad que mantenga la atención del espectador en ellos. A su vez, da un buen control para construir composiciones equilibradas y precisas, que permitan organizar los elementos de la imagen de tal manera que la información sea concreta y eficaz en lo que se quiere comunicar.</p> <p>Objetivo: una mayor cercanía con los personajes, creando una mayor conexión con el espectador, pues el <i>moza air</i> permite realizar desplazamientos fluidos con la cámara para acompañar a los personajes en sus movimientos por el espacio, y el trípode permite crear imágenes estables que permiten centrar la atención sin ningún tipo de distractor técnico.</p>	<p>Trabajar con luces suaves (difusas) para generar sombras claras y poco definidas, que permitan crear una atmósfera tranquila pero a la vez algo opaca, desde los colores y la intensidad de la luz.</p> <p>Objetivo: producir un tono emocional bajo, apagado, que ayuda a potenciar el drama propio del acontecimiento y la acción de los personajes. Un encuentro cargado de dolor y nostalgia, que debe ser alimentado por el manejo coherente y eficaz de la cámara y la luz.</p>
<p>COMEDIA</p>	<p>Trabajar con la cámara directamente en la mano del camarógrafo y con la correa ajustada en su cuello para crear una mediana sensación visual de equilibrio, pero a la vez la sensación de un suave movimiento para imprimir la presencia del punto de vista de la cámara (público).</p>	<p>Trabajar con luces suaves y difusas, con una mayor distribución en el espacio, generando limpieza en la imagen, con el brillo necesario del sin fin blanco del estudio para que resalten las figuras de los actores en el contraste. Con las sombras muy claras y poco definidas se puede mantener una visión</p>

Género	Pautas de cámara	Pautas de iluminación
	<p>Objetivo: lograr una mayor experiencia de inmersión en la historia por parte del espectador. Esa imagen, con un nivel intermedio de estabilidad, también ayuda a tener una mejor percepción de las acciones de los personajes, con la intención de realzar sus movimientos y expresiones, sin que la cámara con sus movimientos lleve las sensaciones a un estado que no corresponda con lo que se quiere transmitir en la escena.</p>	<p>más clara y amplia de la superficie de los actores, y los objetos de la escenografía y la utilería.</p> <p>Objetivo: permitir una mejor percepción y recepción de la información visual en el espectador, en un género que es pensado más desde la acción física.</p>
BÉLICO	<p>Trabajar la composición de las imágenes y los movimientos con la cámara solo en las manos del camarógrafo, sin ningún punto de anclaje o peso que le pueda dar algún tipo de estabilidad. Se busca generar la sensación de presencia e interacción directa con la acción de los personajes.</p> <p>Objetivo: llevar al espectador a sentir que está dentro de la trinchera junto a los personajes, para que pueda entender de manera más profunda y cercana las emociones que se viven dentro de la escena.</p>	<p>Trabajar un esquema de luces con una baja intensidad para crear una atmósfera un poco oscura y precaria dentro del espacio dramático. Así los personajes parecen estar en un lugar incómodo y difícil para sobrevivir. Además se utilizan tramas (formas frente a las luces) que crean sombras con formas de hojas de árboles, realzando la sensación de encierro de los personajes. Las sombras los «abrazan», en un entorno de desesperación y miedo. Es un lugar hostil, del que tienen un gran desconocimiento y donde se oculta todo lo que está frente a ellos.</p> <p>Objetivo: llevar al espectador al campo de batalla dramático, para vivir la escena junto a los personajes en un lugar hostil y amenazante.</p>
TERROR	<p>La cámara se maneja directamente en la mano del camarógrafo, pero con la correa de la cámara sujeta a su cuello como punto de estabilidad. La fuerza que se genera entre el agarre de la cámara tirando hacia adelante, y la fuerza del cuello jalando hacia atrás, ayuda a crear una resistencia que se manifiesta en un mayor equilibrio de la cámara (imagen), en comparación con la cámara en mano y sin correa. Así el camarógrafo puede controlar la evolución del manejo de la cámara según va avanzando la trama, para responder a las necesidades dramáticas y narrativas de la escena. Mientras va aumentando la tensión dramática, la cámara va perdiendo estabilidad, gracias a los movimientos de los brazos y el cuerpo del camarógrafo,</p>	<p>Trabajar con luces duras (directas), para que las sombras sean más oscuras y más definidas, permitiendo generar una atmósfera compuesta por zonas oscuras que pueden ayudar a esconder parte de la superficie, creando una sensación de duda, intriga y desconocimiento de lo que hay en el espacio; y zonas iluminadas, que muestren con claridad otras partes del lugar y los personajes, dando como resultado un contraste alto de luces y sombras.</p> <p>Objetivo: producir en el espectador una sensación de confusión cargada de miedo, con una oscuridad que impide comprender bien lo que sucede en la precariedad del espacio dramático.</p>

Género	Pautas de cámara	Pautas de iluminación
	<p>logrando que la evolución y progresión de la escena sea coherente y efectiva en cuanto a la intención que se quiere transmitir al espectador.</p> <p>Objetivo: permitir que el espectador vaya transitando por la trama, experimentando la vivencia de los personajes a través de sus conflictos externos e internos.</p>	

Fuente: elaboración propia.

5.5.3. Indicaciones a los actores y el camarógrafo para realizar las tomas.

1) Los actores deben entrar al espacio intervenido por el departamento de arte y fotografía y reconocerlo, haciéndose conscientes de su posición y movimientos en él. Esto les ayuda a construir una geografía mental para sus personajes y para ponerlos en movimiento dentro de la escena. Así sabrán qué hay en el espacio y qué significa para sus personajes, lo que les da herramientas para interactuar con los elementos y construir una «coreografía» viva, que será registrada por la cámara y que se espera que sea creíble para el espectador.

2) En el trabajo previo del entrenamiento-laboratorio se trabajó en darle forma a los personajes. La etapa del rodaje es el momento para poner en funcionamiento lo logrado, para lo cual se hace necesario aclarar los detalles a tener en cuenta en el momento de grabar, en relación con la trama general de la escena y las acciones individuales que cada actor debe realizar; con especial atención en la información sobre las motivaciones e intenciones de cada personaje, para que cada actor pueda construir su línea de pensamiento, que a su vez lo impulsará a actuar, a moverse y a buscar un objetivo.

3) Se da las instrucciones a los actores respecto a los elementos escenográfico del espacio y cuáles serán sus movimientos en torno a ellos, bien sea algo estáticos o con más desplazamiento.

4) Una vez que los actores sepan dónde ubicarse y qué deben hacer, se dan las indicaciones al camarógrafo sobre los encuadres (planos) y los movimientos de cámara necesarios para la narración de las escenas.

5) Se hace un ensayo con la cámara y los actores en sus posiciones, para visualizar el contenido a grabar. De esta manera se toma la decisión de grabar con la idea inicial de una

imagen, o se decide hacer alguna modificación en la gramática de la cámara y las acciones de los actores, buscando siempre pulir y mejorar el resultado final para la narración de las historias.

6) En el momento en que todo está listo para grabar, y se encienden los dispositivos de audio y video, es importante mantener la conexión entre el director y los actores para dar entrada a la acción. En este pequeño lapso de tiempo se pueden dar unas últimas indicaciones a los actores, bien sea sobre las intenciones y las circunstancias, o como apoyo personal a algún actor que lo requiera. Todo esto contribuye a mantener el dialogo y la conexión entre el director y los actores, afianzando el acompañamiento y vínculo necesarios para emprender el proceso creativo del rodaje.

7) El momento de la «¡acción!» es el momento de la actuación propiamente dicha para los actores en el cine, momento en el cual comienzan a *vivir la escena* y están *en* los personajes. El actor no debe interrumpir esta situación de actuación por ningún motivo, salvo en situaciones extraordinarias ajenas a su voluntad. El director define el momento en que se suspende la situación de actuación («corte»), bien sea porque considera que la toma (registro de la cámara en un plano) está terminada, según lo previsto o deseado, o porque alguna situación externa afecte su desarrollo. Adicionalmente, el director determinará la cantidad de veces que se requiere repetir una toma para lograr la intención y calidad de cada escena.

Para el actor, cada toma es una oportunidad de crear y producir la mayor cantidad de «trazas» de actuación con los mejores niveles de calidad, complejidad, riqueza y eficacia de su poiesis corporal (acciones físicas y físico-vocales), para su posterior montaje en la posproducción. En cada toma la acción actoral debe ser orgánica y espontánea, para lo cual debe asegurarse de mantener la línea de pensamiento, objetivo y carga emotiva de los personajes; lo que determina el ritmo y tono (carácter) de la acción, como forma de conexión con el espectador a través de la mirada de la cámara.

8) Repetición de las tomas. En el transcurso de la grabación se realizan repeticiones de las tomas, para lo cual es muy importante que los actores mantengan la concentración y atención, tanto durante las tomas como en los tiempos intermedios. Así podrán entrar y salir de los fragmentos de acción manteniendo la intención y carga emocional de los personajes, sin que se pierda la continuidad y unidad de la interpretación entre las tomas. Se busca que los actores puedan ofrecer la mejor y mayor cantidad de «trazas» de actuación en cada una de las tomas y

que esto pueda facilitar la posterior edición del contenido, dando como resultado una actuación con una transformación de los personajes fluida, orgánica y creíble para el espectador.

En este proceso de repetición de tomas es importante que el director esté acompañando a los actores aclarando las acciones, y apoyando y generando la confianza mutua para lograr un ambiente de trabajo creativo óptimo, que estimule y motive la fuerza y compromiso interpretativos de los actores.

9) En este proceso, el trabajo que realiza el *script* es fundamental para poder utilizar el material audiovisual grabado: el control y seguimiento de cada toma de video y de audio, en cuanto a la identificación del estado de cada una de las tomas (buenas, parcialmente buenas y malas), información clave para la etapa de posproducción. Esto se hace para realizar el seguimiento de los elementos de continuidad entre las tomas y los diferentes planos de cada escena, para mantener la coherencia discursiva y estética, y que todas las acciones se puedan hilar y funcionen de forma lógica en la estructura narrativa final.

5.6. Posproducción

5.6.1. El *script* y la edición.

Para realizar la edición es fundamental tener todas las hojas del *script* o continuidad en el orden correcto, escena por escena, plano por plano y toma por toma. Así, orientados por el guion de montaje (guion técnico con el orden de la estructura final), empezamos a revisar las tomas, desde las señaladas como «buenas» hasta las marcadas como «buenas en algunos fragmentos», y en algunos casos las desechadas como «inservibles».

Cada toma debía funcionar desde la actuación, según la intención buscada para la escena a partir del trabajo realizado con los actores; también debía funcionar desde el trabajo artístico (escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería) y desde la iluminación y el manejo de la cámara (composición, movimientos, enfoque).

Una vez elegida la toma de un plano, seguía la revisión de las tomas del siguiente. Con esta dinámica, era necesario ir mirando que la continuidad (coherencia de trama, arte, foto y actuación) funcionara, para que hubiera fluidez en la narración y no se rompiera la ilusión de realidad proyectada en la pantalla para la experiencia del espectador.

5.6.2. El trabajo del actor para la edición.

En las diferentes tomas por escena se pudo ver el trabajo creativo de los actores cuando respondían a las necesidades dramáticas, narrativas y estéticas de cada género, siempre buscando un punto en el que se encontrara la mejor forma para el personaje y la interpretación según la trama y su tono emocional. Cada escena marcó unas necesidades diferentes en la interpretación de los actores. En unas, la expresión era más contenida, y en otras, más amplia, pero siempre respondían a la intención definida en los entrenamientos-laboratorio y el rodaje.

A partir de la selección definitiva de las imágenes que terminaron en la estructura final, debimos empezar a buscar los momentos en los que se siente una mayor empatía con los actores y los personajes que interpretan.

Desde el punto de vista de un director-narrador, se debe sentir y creer en lo que han dado los actores cuando ha habido un trabajo disciplinado y concienzudo, y cuando en el rodaje ha existido una conexión con ellos para transmitirles la intención de la escena y de cada personaje.

En el trabajo de edición había que estar abiertos a sentir lo que se estaba viendo en las imágenes y no enfocarse solamente en los elementos técnicos. Esa parte intuitiva y sensible fue de mucha utilidad en el momento de escoger las tomas finales para ciertas actuaciones y acciones.

5.6.3. Apariencia, banda sonora y finalización.

Una vez que estuvieron todas las imágenes en la estructura, se revisó una y otra vez el corte (edición), para definir lo que funcionaba y lo que hubiera que corregir o pulir. De esta manera se sacó el corte final con la duración y contenido planeados, para seguir con el siguiente proceso de corrección del color e imagen, y enviar la estructura al departamento de sonido para su debida edición y mezcla final.

Desde la corrección del color, en la edición de la imagen, cada una de las escenas (por géneros) se trabajó en blanco y negro, anulando todo componente de color que pudiera generar distracciones frente a la interpretación de los actores, como elemento principal de la narración. Algunos fragmentos que representaban la «realidad» en el cortometraje se trabajaron a color para diferenciarlos de la ficción, y además para poder jugar con distintos niveles dentro de la ficción, como por ejemplo la metaficción (ficción dentro de la ficción).

Aunque la interpretación de los actores y la gramática de la cámara fueron factores fundamentales en la narración, la edición y su trabajo de relacionar las imágenes y sonidos con el orden de la trama, creando la apariencia final del material visual, fue también muy importante para darle forma al contenido y lograr un impacto específico en el espectador.

La edición del sonido debía pensarse de manera que reforzara y apoyara la imagen. No debía entorpecer, confundir o quitarle protagonismo a lo que se ve en la pantalla. Debía existir un equilibrio. En nuestro cortometraje se trabajó con paisajes sonoros que pudieran ubicar al espectador en un espacio dramático no explícito en el lugar de la grabación (espacio escénico), el cual fue un espacio indefinido, plano y vacío.

Aunque en el momento de la grabación los actores no escuchaban los sonidos dramáticos del producto final, la preparación y entrenamiento permitieron que ellos elaboraran una línea de pensamiento no solo para la construcción y vivencia de su personaje, sino también para ubicarse en el lugar y el acontecimiento específico de cada escena.

También se utilizaron sonidos específicos, que acompañaron las acciones de los personajes (*foley*) para darles una verdadera presencia en el espacio, y que sus movimientos fueran más sentidos y coherentes para el espectador. Por supuesto, los diálogos, que fueron grabados directamente en el rodaje, también entraron en el diseño sonoro como parte fundamental del texto dramático y de la interpretación de los actores. Los diálogos contienen una información que no solo habla de quiénes son los personajes y cómo son, sino que también ayudan a darle profundidad a la historia que se desarrolló.

Por último, la música, como una parte importante del lenguaje cinematográfico, fue muy útil para enfatizar o reforzar ciertos momentos de la acción dramática en algunas partes de las escenas, dándoles una fuerza que complementaba la imagen y abría otro nivel en la percepción y la forma en que vive la historia el espectador.

Para finalizar el proceso de edición se unieron la imagen y el sonido en perfecta sincronización, dando como resultado la película para la presentación en la pantalla, como material audiovisual coherente, funcional, efectivo y potente ante el público.

6. CONCLUSIONES

6.1. Acerca del trabajo interpretativo del actor

Cuando el actor tiene interiorizadas las acciones de la escena, las personalidades de cada personaje, las emociones de un estado tónico (emoción permanente), las emociones de una reacción fásica (emoción momentánea causada por un estímulo), deja de ser necesario acudir al director para que le dé información al respecto. Podría decirse que el actor va convirtiéndose en el personaje. Se le vuelve natural y espontáneo realizar cualquier acción con solo saber las circunstancias que rodean cada situación. Esto ayuda mucho en el entrenamiento, porque deja la libertad de hacer algunas modificaciones a la historia, a las acciones, a las intenciones, sin que el actor tenga que volver al inicio del proceso de construcción. El personaje ya está ahí, ahora solo queda ir marcando con el actor el nivel de visibilidad y fuerza (interna y externa) de cada expresión para que sean acordes con lo que se va desarrollando en la trama de cada escena.

Existen algunas formas de alcanzar ese grado de libertad y creación en la interpretación:

1) El actor debe lograr un desarrollo y construcción progresivo de las intenciones, acciones y emociones de la escena para llegar a una interpretación viva y fluida.

2) El actor debe explorar cambios de las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia, erotismo, ternura, asco, sorpresa) para la expresión en la interpretación, permitiendo vislumbrar formas o facetas de una identidad-personalidad del personaje que el director puede no haber considerado, pero que puede considerar para la construcción final, la puesta en escena y la construcción general del relato.

3) Ensayar la partitura de acciones (repetir «sin repetir» una misma acción) y subdividirlas en partes cada vez más pequeñas (Barba) permite enriquecerlas y lograr mayor organicidad, fluidez y profundidad en la interpretación del personaje (riqueza en su mundo interior y exterior).

4) El actor debe mantener la potencia en la intención (subtexto, segundo plano de Stanislavski) de lo que debe transmitir al espectador, sin importar el nivel de visibilidad o intensidad de una expresión. Esta no debe ser lo que determine si la emoción expresada llega o no al espectador; sino que debe definir el matiz de la emoción o la energía que comunica, sin que se pierda la intención del personaje en cada escena en relación con el todo de la historia.

5) El actor debe pensar y sentir más como el personaje y menos como el actor. Debe buscar la manera de eliminar las maquinaciones a su ser actor (pensando en técnicas y formas

estereotipadas de interpretación), para llegar a ser el personaje, sin cálculos ni ideas externas (cotidianidad), y construir cada acción desde cero; desde ese nuevo «ser viviente», que es único y empieza a habitar la historia.

6) El pensamiento del actor-personaje, en medio de la interpretación, debe contar una historia. Hacer que en la expresión y el comportamiento en el escenario se pueda generar un interés y curiosidad constante por lo que va a venir desde ese personaje en la escena. Así el espectador mantendrá una expectativa latente por lo que puede llegar a hacer o no hacer, y estará enganchado del principio al fin de la historia.

7) El vaciamiento del actor —desterritorialización— sirve como punto de partida para la construcción de la expresión. El actor debe olvidar toda relación estereotipada con algunas convenciones efectistas de la interpretación. Debe olvidar toda estrategia preconcebida desde cálculos racionales, para conocer y sentir el personaje desde cero. Identificar cómo se mueve, piensa y siente, para llegar a una forma original de interpretarlo.

8) Es importante hacer consciente al actor de sus puntos de tensión (vicios expresivos), para que todas las acciones y expresiones no estén «contaminadas» con ellos; pues pueden llevar a que todos los personajes sean muy parecidos, que hagan lo mismo y se vean iguales. Además, se evidencia la constante presencia del actor, rompiendo la ilusión de realidad. Por lo tanto, debe poder eliminar dichos vicios y darle forma a una interpretación nueva, espontánea, singular.

9) La neutralidad en la expresión emocional puede funcionar en ciertas ocasiones, dándole un toque de naturalidad a la acción. Pero hacen falta ciertos detalles en los patrones de expresión para darle identidad al personaje y que no aparezca solo como un ser humano inexpresivo cualquiera, que realiza una acción, sino como un individuo reconocible entre otros y que genere empatía en el espectador.

10) El actor debe tener una buena percepción del funcionamiento de todo su cuerpo, para darle forma a un personaje y construir su transformación y evolución en el transcurso de una trama, en función de la progresividad dramática. Debe ser capaz de manejar su respiración, su movimiento corporal para las posturas necesarias y tener control de sus expresiones faciales.

11) El principio de unidad funciona como una perfecta composición del personaje, donde lo interno afecte a lo externo, y viceversa. No pueden funcionar por separado. Todo este funcionamiento está marcado por las circunstancias de la historia y por la personalidad que ha

crecido en el personaje a través de su historia (biografía). Dicha personalidad marca su posición frente a su realidad (ficción) y la forma en que la piensa, vive y siente (emociones).

12) El principio de totalidad abarca el trabajo consciente del actor sobre el personaje, tanto de su interior como de su exterior. Este último aspecto, no solo desde su corporalidad sino también desde la consciencia de lo que lo rodea. El actor debe tener la vivencia interna del personaje para conectarla con su cuerpo, que va a ser el medio por el que el espectador recibirá la información transmitida, ya sean ideas (palabras), acciones, movimientos, gestos o emociones. El cuerpo del actor (exterior) debe funcionar en su totalidad, en perfecta armonía, y en función de la expresión del interior del personaje respecto al entorno.

13) Antes de empezar cualquier proyecto e interpretar un nuevo personaje, el actor debe hacer un vaciamiento (desterritorialización) de su interior y su exterior; borrar pensamientos, sentimientos, comportamientos, movimientos de su cotidianidad, y volverse un lienzo en blanco para empezar a construir un nuevo individuo. Este vaciamiento solo se logra de manera efectiva con entrenamiento; se hace más fácil en un actor que tenga un nivel preexpresivo que le permita el control de su mente y su cuerpo para ponerlos a disposición del nuevo personaje que va a encarnar. De esta manera el actor irá conociendo la historia y su personaje, retomando el material del guion que irá relacionando inevitablemente consigo mismo como individuo real; con técnicas actorales aprendidas que le permitirán seleccionar lo que funciona y lo que no, según la idea inicial del director. Así, en el transcurso de los entrenamientos el actor, que parte de una idea inicial, puede empezar a incorporarle elementos al personaje, que serán ofrecidos al director para que tenga un abanico más amplio de posibilidades y llegar a la forma definitiva que funcione dentro de la historia.

6.2. Acerca de la interpretación, según los géneros y el lenguaje cinematográficos

1) Partir de lo que cada género cinematográfico quiere provocar en el espectador, permite al actor trabajar desde los objetivos e intenciones del personaje y sus líneas de acción, con lo cual puede alcanzar una creación-interpretación más efectiva, en términos de los propósitos del género y el uso de sus recursos expresivos para una mayor calidad interpretativa.

2) El tono o carácter de un género no está definido necesariamente por la mayor o menor visibilidad de un movimiento o la expresión de una emoción. Sin embargo, esa visibilidad puede ayudar a marcar el tono de acciones específicas que pueden funcionar para un género u otro,

conectadas correctamente desde la intención expresiva y estética del director, según una situación o una relación entre personajes. Por ejemplo, en una comedia la interpretación de un personaje puede ser con movimientos y expresiones más contenidas y sutiles sin que pierdan su gracia. Y en un drama la interpretación puede ser con movimientos amplios y expresiones más exageradas sin que pierdan la seriedad del relato.

3) El actor debe mantener durante todas las tomas la conexión interior (vivencia interna a partir de su imaginación-intenciones) y exterior (acciones-objetivos) para lograr una interpretación potente, orgánica y fluida. La conexión debe permanecer, sin importar la cantidad de repeticiones de una toma, para que el personaje esté presente en cada fragmento y mantener la coherencia en la evolución y progresión dentro de la trama.

4) La regulación de los patrones de las expresiones faciales (apertura de los ojos, cejas y frente, boca, mirada) es clave para la naturalidad, organicidad y credibilidad de la acción en el momento en que la cámara realiza encuadres (planos) en los que la cara del actor-personaje tiene mayor peso dramático. La naturalidad a la que se hace referencia debe buscarse a partir de la estética de la película y las condiciones del mundo de la historia (ficción).

5) Los patrones de expresión de las interpretaciones para cada género cinematográfico deben ayudar a crear una atmósfera coherente con lo que se quiere hacer experimentar y sentir al espectador. Bajo los parámetros de cada género, normalmente se apunta a patrones expresivos más estilizados (menos realistas) o menos estilizados (más realistas) según las intenciones de la narración, sin que esto afecte la intensidad (fuerza) interior y exterior de la interpretación del personaje.

6) Al trabajar con una cierta estilización expresiva y funcional dentro de una estética deseada para un género, hay que cuidar que esa forma se unifique en todos los actores, para que se vean y sientan «reales» y coherentes los unos con los otros, como parte de un mismo mundo.

7) La mirada, como medio esencial para la conexión y relación entre las personas, es un factor fundamental en la interpretación de un personaje. Por eso el actor debe tener plena conciencia de la posición de la cámara dentro de la puesta en escena, para aprovechar y fortalecer cada movimiento, gesto, mirada, pensamiento y emoción que se quieren transmitir al espectador.

8) En algunas ocasiones la intensidad o amplitud de algunos gestos pueden resultar exagerados, incluso en películas con un mayor nivel de estilización. Es importante encontrar el

nivel correcto para construir personajes que mantengan un estilo apropiado dentro de los límites de verosimilitud de cada relato.

9) Es importante que el director conozca bien a los personajes y su posición dentro de la historia, para poder construir junto a los actores las intenciones de cada escena. De esta manera se definen más efectivamente las expresiones e intensidades que pueden aportar mayor potencia e impacto a la composición del relato dentro de un género cinematográfico.

10) En el momento de realizar una toma, aunque un actor no sea el centro de interés en la composición de la imagen, siempre debe estar en acción, viviendo el momento de la escena. El actor no puede quedarse sin tareas escénicas; tiene que estar presente en su personaje y vivirlo para permitir una buena progresión y naturalidad de la trama.

11) La sutileza del gesto es fundamental en la expresión del actor en los planos (encuadres) cinematográficos, para comunicar la intención del personaje y darle naturalidad y control a la interpretación. El formato del cine lleva a que las imágenes sean vistas en pantallas de gran tamaño, donde se pueden evidenciar hasta los más mínimos detalles de la actuación. Por lo tanto, un actor debe modular su expresión y sus acciones según las intenciones dramáticas y narrativas, para que se sientan limpias, equilibradas y coherentes con la composición visual.

12) En la actuación, según el lenguaje cinematográfico, el espectador no debe percibir la presencia del actor (artificio); por lo tanto, en la interpretación el actor debe evitar «adornar» y forzar sus gestos para la construcción del personaje. La composición del gesto debe aparecer orgánica y unificada. No se le puede dar al espectador la posibilidad de pensar en cada uno de los componentes del gesto por separado (boca, ojos, cejas), pues habría una ruptura del pacto ficcional (ilusión de realidad) y una desconexión con la historia.

13) El actor debe tener capacidad imaginativa, lo que le permitirá no solo meterse en la ficción como si fuera una realidad, sino que le dará el material necesario para construir un buen personaje e introducirlo en el mundo ficcional bajo unas condiciones y elementos determinados, que lo afectarán y le permitirán existir en él, manteniendo una coherencia con las reglas del universo ficcional. Así logrará una verosimilitud que será agradecida por el espectador cuando logre meterse de lleno en la historia.

14) Una forma de abordar el entrenamiento con los actores es poder ir encontrando, con base en el guion, la forma del personaje desde su personalidad, que parte desde el interior y se ve reflejada en su exterior. De esta manera, en la puesta en escena definitiva el actor logrará una

interiorización del personaje tal, que podrá ser el personaje desde su pensamiento, creencias, emociones, palabras, acciones, comportamiento y relación con su mundo. Todo esto, marcando una personalidad y una forma de ser que condicionan su vivencia en el mundo ficcional construido.

15) Desde la cámara, el lenguaje cinematográfico ayudará a potenciar cada uno los movimientos, gestos, emociones y textos del personaje. Además, ayudará a dirigir la mirada del espectador de forma contundente hacia lo que el director considere importante en la narración. Este direccionamiento se logra mostrando al actor completo o fragmentado. Cada fragmento evidencia la expresividad del actor, para darle fuerza a un movimiento, una respiración, un gesto, una postura, una mirada.

Es importante que los actores conozcan el lenguaje de los planos del cine, para que sean conscientes de qué es lo que se muestra en la pantalla y puedan hacer un manejo controlado y correcto de sus acciones. Así se verán de la mejor manera posible y siempre tendrán en cuenta todos los aspectos del personaje y del momento dramático que se está representando.

Igualmente, es importante que en el entrenamiento con los actores la cámara esté presente, para que ellos se familiaricen, aprendan a olvidarse de ella y la conviertan en una herramienta a utilizar, en beneficio de su interpretación de los personajes. La cámara se convierte en un nuevo elemento que condiciona la narración, y la dinámica de la actuación y la puesta en escena, y los actores deben saber cómo aprovecharla para llevar su expresividad al máximo nivel. Luego de cada entrenamiento es recomendable ver el material con los actores para que se visualicen y piensen qué pueden mejorar, quitar o agregar.

6.3. El trabajo de dirección

1) Es importante que se abran las posibilidades de que entre el director y los actores haya una construcción colaborativa de los personajes y la historia (ideas a partir de los entrenamientos).

2) En el trabajo entre el director y los actores debe existir una relación de confianza y comodidad. Al tener la posibilidad de conectarse con los actores se puede lograr una mayor profundidad en las intenciones emocionales de las escenas. Cuando un director siente y vive la historia puede comunicarles sus emociones e intenciones a los actores, para que construyan de forma más precisa y fuerte la interpretación del personaje. Las neuronas espejo que se activan

cuando el espectador recibe todos los componentes de la expresión del actor (como los gestos corporales y faciales, y las emociones) son las mismas que se pueden poner al servicio del trabajo del director con los actores mediante su expresividad al momento de dar indicaciones para la puesta en escena.

3) Lo que determina que una interpretación pertenezca a un género u otro será la forma estética que cada director le dé a cada escena y a cada actor-personaje, a partir de sus intenciones dramáticas y narrativas; y la forma en la que las situaciones, acciones y relaciones causa-efecto generen ciertas emociones y sensaciones en el espectador. Además, es necesario tener claros los diferentes elementos estructurales y situacionales propios de las convenciones de cada género.

4) En el trabajo del director con los actores no debe existir un procedimiento, estructura, sistema o método rígido, que no permita variaciones en los diferentes momentos del entrenamiento. El director tiene la posibilidad de abordar las historias, escenas y personajes con cada actor desde diferentes perspectivas, según los ejercicios físicos y mentales que considere más efectivos para un resultado que funcione en la pantalla y satisfaga a los espectadores.

Algunas formas de emprender los entrenamientos son:

a) Al dar a conocer el argumento, con su trama principal y las secundarias, el director ayuda a los actores a conocer en qué consiste la historia y cuál es la posición de los personajes en ella. Así pueden empezar a generar relaciones con los espacios en un tiempo determinado, con los otros personajes y con los objetos. Esto les permitirá ser conscientes del mundo dramático (ficcional) al que deben llegar y cómo pueden modelar su interpretación en función del personaje.

b) El director puede profundizar en los personajes dándole a los actores información sobre sus personalidades, para que ellos las desarrollen en su interior, como punto de partida, y finalmente lleguen a su reflejo en el exterior y a su expresión unificada (interior/exterior). Se trata de empezar a construir en el interior (mente) para luego dejar que surja en el exterior (cuerpo).

c) Al describir las circunstancias dadas generales, específicas, situacionales y subjetivas de la diégesis, el director le debe aportar a los actores detalles sobre los personajes y el entorno que habitan, y sobre su comportamiento en las distintas situaciones, a partir de una personalidad singular. Esto es llevar a los actores a cada uno de los espacios que ocupan sus personajes, para

que comprendan los diferentes niveles que afectarán y condicionarán sus comportamientos, desde lo físico y mental.

d) El director, al abordar cada escena (con su estado inicial, conflicto y resolución) puede iniciar la búsqueda de las emociones de los personajes y ubicar a los actores al inicio de la escena, con la personalidad y estado tónico (emoción que perdura en el tiempo) de su personaje. Después, a partir de la construcción interior inicial del personaje, se da la acción, para poner en movimiento la escena y empezar a descubrir cómo sería su reacción física (emoción puntual por un estímulo), y qué haría y por qué, según quién es. Así el actor le da forma a los patrones efectores de la técnica emocional con la respiración, postura corporal y expresión facial, para modularlos según la necesidad de la trama o la estética de la película; dándole al director el material necesario para realizar las modificaciones más apropiadas para la forma del personaje.

e) El director debe marcar las intenciones de cada personaje en las acciones que hacen parte de la confrontación de cada escena, para que las interpretaciones apunten a comportamientos y reacciones coherentes dentro de la historia. Junto a estas intenciones surgen los impulsos internos y las líneas de pensamiento de los personajes, que los actores deben sentir de forma orgánica y mantener para que se produzca el movimiento de la escena y se genere la progresión de la historia.

Ahí mismo, en el conflicto y el acontecimiento de la escena, se aplica el entrenamiento para la transición entre las emociones del estado tónico y las de las reacciones físicas, buscando siempre organicidad y fluidez en el cambio. El director debe pensar y decidir si lo que va observando cumple con la idea del personaje y su función dentro de la historia.

5) Con los actores que tienen una base preexpresiva se hace mucho más fácil el trabajo del director en el momento de desarrollar una puesta en escena y darles las indicaciones. Ellos tienen realmente la plasticidad para darle forma a su expresividad, anulando o agregando algo a la interpretación; si se necesita que se vea más o se vea menos un gesto. Al pedirles algo de su respiración, movimientos o expresiones dan soluciones y material que se puede ir tomando o descartando, dado el caso de que funcione o no para la construcción de cada personaje.

Por ejemplo, el actor natural no tiene tan desarrollada la conciencia del control segmentado del cuerpo, a diferencia de un actor que ha estudiado su cuerpo y entrenado su mente (imaginación) para construir la totalidad en un personaje. A su vez, un actor natural no siempre está pensando *como* el personaje sino *en* el personaje (desde afuera), desde su ser real; en cómo

moverse o qué cara hacer para mostrar algo que el director le está pidiendo, lo que hace que no se vea natural y espontáneo.

Por el contrario, el actor preparado ha ejercitado el trabajo de la vivencia interna de un personaje, para ser el personaje y luego mostrarlo por medio de su cuerpo en la pantalla. Algunas interpretaciones con actores naturales son planas, porque no han seguido un proceso de preparación y dominio de los diferentes matices de una expresión con la precisión que busca un director que necesita llenar las necesidades dramáticas y narrativas de una historia.

Con los actores preparados se puede pedir la intensidad, visibilidad o fuerza que se necesita para ir construyendo progresivamente el personaje. Esto lo da un actor que sea capaz de controlar todo el componente físico y mental, que esté más conectado con sus emociones y sepa cómo manejarlas, y que sea capaz de llegar a una intención que el director pide para reflejarla al espectador.

6.4. Campos de investigación que se abren en relación con el trabajo interpretativo del actor en el cine

1) Formas y mecanismos para la creación de personajes bien contruidos, no solo desde el guion sino también desde la interpretación y la dirección. Personajes sustentados en un trabajo interpretativo de los actores con riqueza y profundidad, alejados de los estereotipos y convenciones esquemáticas.

2) Aplicación de las bases teóricas y técnicas del desempeño actoral (base preexpresiva), en el desarrollo de técnicas para la actuación en el cine, que aporten al desarrollo del cine colombiano.

3) Trabajo inicial de entrenamiento desde las emociones y los rasgos de personalidad en el nivel interior de los actores, como base esencial para su posterior expresividad (exterior) en la construcción e interpretación de personajes singulares para el cine.

BIBLIOGRAFÍA

1) Cine

- Barrientos G., José L. (2004): «Teatro y narrativa». *Arbor*, 177(699-700), marzo-abril, 509-24.
- Iturrate C., Luis F. de (2013): *Géneros cinematográficos*. España: Universidad de La Laguna (ULL) / EsCine.
- Mauro, Karina M. (2015): «Acción actoral y situación de actuación en cine». *Imagofagia*, revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, (11), abril.
- _____ (2016): «Apuntes sobre una cuestión pendiente: la actuación cinematográfica». *Imagofagia*, revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, (13), abril.
- McKee, Robert (2009): *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Trad. de J. Lockhart. Barcelona: Alba (1ª. ed. en ingl., 1997).

2) Teatro

- Barba, Eugenio (2007): «El protagonista ausente». En C. Müller (coord.): *El training del actor*. Trad. de M. D. Ponce. México: Universidad Nacional Autónoma de México / Conaculta / INBA (1ª. ed. en francés, 2000), 69-78.
- _____ (2009): *La canoa de papel: tratado de antropología teatral*. Traducción de R. Skeel. Buenos Aires: Catálogos (1ª. ed. en esp., 1992).
- Carvajal M., Marleny (2015): *El entrenamiento del actor en el siglo XX: fundamentos etimológicos, ontológicos, científicos y pedagógicos*. Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona. Consultado en:
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/298177/mcm1de1.pdf;sequence=1>
- Dubatti, Jorge (2010): *Filosofía del teatro II: cuerpo poético y función ontológica*. Buenos Aires: Atuel.
- Sofía, Gabriele (2010): «Las culturas teatrales en el cambio de siglo: el encuentro con la neurociencia». Trad. de J. Lor. *Fabrikart: Arte, Tecnología, Industria, Sociedad*, (8).

Bilbao, 226-37. Consultado en:

<https://www.ehu.es/ojs/index.php/Fabrikart/article/view/1506/1148>

Stranger, Inés M. (2011): *Cuaderno de dramaturgia: teoría, técnica y ejercicios*. Chile: Frontera Sur.

3) Otras disciplinas

Bloch, Susana (2007): *Al alba de las emociones: respiración y manejo de las emociones*. Santiago: Uqbar.

Bloch, Susana; Orthous, Pedro; y Guy Santibáñez (1987): «*Emotional effector patterns of basic emotions: a psychophysiological method for training actors*». *Journal of Social and Biological Structures*, 10(1), enero, 1-19.

Cloninger, Susan C. (2003): *Teorías de la personalidad*. Trad. de A. S. Fernández y M. E. Ortiz. México: Pearson Educación (1.ª ed. en ing., 2000). Consultado en:
<https://tuvntana.files.wordpress.com/2015/06/teorias-de-la-personalidad-susan-cloninger.pdf>

Corbin, Juan A. (2017): «Los 16 tipos de sentimientos y su función psicológica». Blog Psicología y Mente. Consultado en: <https://psicologiyamente.com/psicologia/tipos-de-sentimientos>

Damasio, Antonio R. (1999): *El error de Descartes: la razón de las emociones*. Trad. de P. Jacomet. Santiago de Chile: Andrés Bello (1.ª de. en ing., 1994).

_____ (2006, 11 de abril): «El cerebro, teatro de las emociones». Entrevista con Sanjay Rama Swamy. Blog Eduard Punset. Madrid. <https://www.eduardpunset.es/419-charlas-con-el-cerebro-teatro-de-las-emociones/>

Du, Shichuan; y Aleix M. Martínez (2015): «*Compound facial expressions of emotion: from basic research to clinical applications*». *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 17(4), pp. 443-55. Francia. Consultado en:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4734882/pdf/DialoguesClinNeurosci-17-443.pdf>

Guerri, Marta (2017): «Test de 16 factores de personalidad de Cattell: qué mide». Página web Psicoactiva.com. Consultado en: [https://www.psicoactiva.com/blog/16-factores-personalidad-cattell-miden/#El 16 PF de Cattell](https://www.psicoactiva.com/blog/16-factores-personalidad-cattell-miden/#El_16_PF_de_Cattell)

4) Otras referencias consultadas

«Cine cómico». Media Cine. Gobierno de España, Ministerio de Educación. Consultado en: <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag2.html>

«Drama en el cine». Sitio digital +Cine. Consultado en: <https://www.mascine.org/peliculas/drama.html>

«Drama Films». Sitio digital Film Site. Consultado en: <https://www.filmsite.org/dramafilms.html> (parte 1) <https://www.filmsite.org/dramafilms2.html> (parte 2) <https://www.filmsite.org/dramafilms3.html> (ejemplos)

«Drama». Diccionario etimológico Dirae.es. Consultado en: <https://dirae.es/palabras/?q=drama>

«Drama». Espacio digital SlideShare. Consultado en: <https://es.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=drama>

«*Dublineses (Los muertos)*». Película de John Huston (1987). Sitio digital IMDb. Consultado en: <https://www.imdb.com/title/tt0092843/>

«El musical». Media Cine. Gobierno de España, Ministerio de Cultura. Consultado en: <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag6.html>

«Folclore y costumbrismo en el cine» (2000), sitio digital Gran Enciclopedia Aragonesa. Consultado en: http://www.encyclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=5736

«Romance Films». Blog Film Site. Consultado en: <https://www.filmsite.org/romancefilms.html> (parte 1), <https://www.filmsite.org/romancefilms2.html> (parte 2), <https://www.filmsite.org/romancefilms3.html> (parte 3), <https://www.filmsite.org/romancefilms5.html> (ejemplos).

Amador C., Juan A. (1995): «Documento de trabajo. Cuestionarios de personalidad de Cattell: 16PF». Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológicos. Barcelona: Universidad de Barcelona, Facultad de Psicología.

- Aronowitz, Stanley; Martinsons, Barbara; y Michael Menser (1998): *Tecnociencia y cibercultura: la interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Trad. de P. Ducher. Barcelona: Paidós (1.ª ed en ing., 1996). Consultado en: <https://epdf.pub/queue/tecnociencia-y-cibercultura-la-interrelacion-entre-cultura-tecnologia-y-ciencia.html>
- Barba, Eugenio (1990): *El arte secreto del actor. Diccionario de antropología teatral*. Trad. de Y.-H. Porras y B. Bert. México: Pórtico.
- _____ (1997): *Teatro, soledad, oficio, revuelta*. Traducción. de L. Masgrau y R. Skeel. Buenos Aires: Catálogos (1.ª ed. en ital., 1996).
- _____ (2000a): «La ficción de la dualidad». Documento del Odin Teatret. *Primer Acto: Cuadernos de Investigación Teatral*, (342), 196-200.
- _____ (2000b): «La transmisión de la herencia.: aprendizaje teatral y conocimiento tácito». Documento sin publicar. Odin Teatret.
- _____ (2000c): *La tierra de cenizas y diamantes: mi aprendizaje en Polonia, seguido de 26 cartas de Jerzy Grotowski a Eugenio Barba*. Trad. del it. de L. Masgrau. Barcelona: Octaedro.
- Barba, Eugenio; y Nicola Savarese (1988): *Anatomía del actor. Diccionario de antropología teatral*. Trad. de B. Bert. México: Gaceta.
- Bassa, Joan; y Ramón Freixas (1993): *El cine de ciencia ficción.: una aproximación*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, David; y Kristin Thompson (1993): *El arte cinematográfico: una introducción*. Trad. de Y. Fontal. Barcelona: Paidós.
- Everman, Welch (1995): *Cult science fiction films*. Citadel.
- González H., Leoncio H. (2015): *Ovnis y extraterrestres. Cine religioso*. España: Círculo Rojo.
- Gorlero, Pablo (2012, 27 de enero): «Comedia o teatro musical». *La Nación*. Consultado en: <http://www.lanacion.com.ar/1443975-comedia-o-teatro-musical>
- Rickman, Gregg (ed.), (2004): *The science fiction film reader*. Limelight.
- Grotowski, Jerzy (1970): *Hacia un teatro pobre*. Madrid: Siglo XX (1.ª ed., 1968).
- Gutmacher, Peter (1997): *Legendary Sci-Fi movies*. Nueva York: MetroBooks.

- Hardy, Phil (1995): *The overlook film encyclopedia: science Fiction*. Nueva York: Overlook.
- Infante, Carlos (2004, agosto): «Historia del cine musical (introducción)». *Filomúsica. Revista de Música Culta*, (55). Consultado en: <http://www.filomusica.com/filo55/historia.html>
- Lecoq, Jacques (2003): *El cuerpo poético: una pedagogía de la creación teatral*. Trad. y adapt. de J. Hinojosa y M.^a del Mar Navarro. Barcelona: Alba (1.^a ed., 1997).
- Mauro, Karina M. (2014): «Elementos para un análisis teórico de la actuación: los conceptos de yo actor, técnica de actuación y metodología específica». *TelóndeFondo.org. Revista de Teoría y Crítica Teatral*, (19). Buenos Aires: FFL, UBA.
- _____ (2015a): «Consideraciones teóricas sobre la actuación cinematográfica.: el arte del actor entre el dispositivo cinematográfico y las condiciones de producción». Actas de las X Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina y América Latina. La Plata: UNLP.
- _____ (2015b): «La actuación teatral y la actuación cinematográfica: un campo de investigación específico». *Investigación Teatral. Revista de Artes Escénicas y Performatividad*, 4-5(7-8), dic., 2014 - agosto, 2015, 120-35. Universidad Veracruzana.
- _____ (2015). Hacia un modelo de análisis de la actuación cinematográfica: la situación de actuación en cine. Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual (AsAECA), 825-33. Consultado en: <http://www.asaeca.org/aactas/mauro.pdf>
- Melendres, Jaume (2000): *La dirección de los actores. Diccionario mínimo*. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.
- Méndez D., Víctor D. (2008, 21 de sept.): «Cine musical». Blog SlideShare. Consultado en: <https://es.slideshare.net/Totsi/cine-musical-presentation>
- Myers, Richard S. (1984): *S-F 2: a pictorial history of science fiction from 1975 to the present, 1984*. Citadel.
- Pavis, Patrice (1998): *Diccionario del teatro*. Trad. de J. Melendres. Barcelona: Paidós (1.^a ed. en fr., 1996).
- _____ (2000): *El análisis de los espectáculos*. Trad. de E. Folch González. Barcelona: Paidós.
- Richards, Thomas (2005): *Trabajar con Grotowski sobre las acciones físicas. Con un prefacio y el ensayo «De la compañía teatral al arte como vehículo» de J. Grotowski*. Trad. de M. Rosich y E. Villalonga. Barcelona: Alba.

- Ruiz, Borja (2008): *El arte del actor en el siglo XX: un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*. Bilbao: ArtezBlai.
- Sobchack, Vivian (1998): *Screening Space: the American science fiction film*. New Brunswick: Rutgers University.
- Stanislavski, Constantin (1974): *Preparación del actor*. Buenos Aires: La Pléyade.
- _____ (1986a): *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*. Buenos Aires: Quetzal.
- _____ (1986b): *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de las vivencias*. Buenos Aires: Quetzal.
- _____ (1988): *El trabajo del actor sobre su papel*. Buenos Aires: Quetzal.
- Vieth, Errol (2001): *Screening science: contexts, text and science in Fifties science fiction film*. Lanham: Scarecrow.
- VV. AA. (2015): «Ciencia ficción: cien películas imprescindibles». *Jot Down Magazine*. Madrid.

Apéndice A

Video del proyecto de creación

<https://youtu.be/fXjlRO2K4IE>

Apéndice B
Experiencias de los actores (testimonios)

Marlon Restrepo Vera

«Verse actuando es un ejercicio que uno siempre debe hacer como actor, hasta haciendo teatro, porque uno puede guiarse. Uno está ahí, actuando en el escenario sin verse, pero yo creería que un actor de teatro también debería actuar frente a un espejo, algunas veces o en algún momento de su creación, para uno poder ir corrigiendo. Creo que eso afina mucho. Vernos en la cámara fue muy puntual y muy enriquecedor. Creo que al ser otro medio [cine] también empiezan a haber otras estrategias para llegar a una interpretación que, creería desde mi visión, que en el teatro las estrategias están más desde lo físico, y aquí en este medio [cine] noté que era más desde lo psicológico, desde lo mental».

«Entonces, aquí [cine] como prima lo psicológico, era un terreno casi inexplorado. Sí lo hemos hecho [teatro], pero esta vez fue directamente desde este (dimensión psicológica), lo que fue bueno porque era encontrar esa línea de pensamiento y yo creo que era lo que siempre nos pedía [el director], la línea de pensamiento. Y esa línea de pensamiento era muy clara, porque era realmente meterse en el personaje, en la mente del personaje, en buscar ese cuerpo [personaje] desde la mente».

«... La repetición creo que afina mucho la interpretación vocal [singularidad], que en esta escuela [teatro] nos hace mucha falta; la interpretación vocal a veces nos da muy duro. Entonces, en el proceso era encontrar ese diálogo con el director, saber mediar entre lo que nos pedía y reconocer cómo interpretarlo vocalmente».

«Me pareció muy interesante ese sentir corporal de la emoción (respiración, postura corporal, expresión facial), que fue la práctica de la técnica, que yo nunca había hecho de esa manera y con tanta intensidad (interior)».

«Cuando uno cambiaba el gesto de la expresión facial para la cámara, yo sentía en algún punto, cuando ya estábamos en la grabación, como si la línea de pensamiento activara las neuronas espejo, y las neuronas espejo ya le acomodaban a uno el gesto. Era como que el director decía, “vayan a la línea de pensamiento y péguense de ahí, y no piensen en la expresión facial”. Y yo iba al gesto de la escena de drama, donde la mujer (expareja) se iba y yo me quedaba mirándola. Porque se grabó mucho al principio esa escena donde ella se iba. Yo ponía la línea de pensamiento y ahí mismo los músculos de la cara se me acomodaban de alguna manera y yo pensaba en las neuronas espejo».

Juliana Cardona Cárdenas

«Porque con Felipe aprender que la naturalidad del director no es *tu* naturalidad. Es lo que él está buscando o lo que él ve como natural, no lo que uno como actor es natural, que son dos cosas muy diferentes. Cuál es esa búsqueda de lo neutro que pide el director, y en la naturalidad que se supone que debe dar para la escena».

«Yo decía, “esa enfermera [personaje] qué me está pidiendo”. Y empecé a trabajarla con la respiración; y entonces entre los cortes [grabación] yo decía, “si me salgo del todo para volver a empezar, voy a tener que volver a pasar por todo el proceso físico y mental”, porque era una cosa difícil. Eran tres segundos en los que esa enfermera tenía una paciente muriéndose, diciéndole a los otros que ella no podía hacer nada, manteniendo la fuerza del personaje (...). El hecho es que de pronto yo he trabajado mucho la respiración, y hay un momento en que llegar a ese clímax, entre corte y corte, usted no lo puede perder, porque entonces cómo volvemos a arrancar. Y él [el director] me decía, “sí, por ahí, por ahí”. Entonces yo decía, “lo tengo que sostener aquí, pero cortaron otra vez, entonces no me puedo ir de acá, porque el director está diciendo que esto es lo que él está buscando”. En ese momento, yo pienso que fue devolverme a las primeras clases, que era sentir que realmente sí pasaba algo por mi cuerpo en escena, sin que me afectara mi mente, pero que el otro viera que sí estaba pasando por ese cuerpo. Uno, obvio, se mareaba, pero por la respiración. Yo salía, saltaba y él [el director] me decía, “¿paramos?”, y yo le decía, “si paramos ya, se pierde el momento de la emoción que está buscando”».

«Es una manera muy diferente de entrenar, es una manera muy diferente de estar en la escena, con tanto corte, y otra vez; ese salir y entrar tan inesperado al que los teatreros no estamos acostumbrados. Porque vos hacés un calentamiento, entrás a la escena y la pelea en la escena del teatro es sostener; “sostenga en la obra su personaje”, “sostenga la fuerza”, “sostenga su cuerpo”, “sosténgalo”. Y en el cine, “muy bien, suéltelo, otra vez... suéltelo, otra vez...”. Entonces es un entrenamiento muy diferente».

«Algunas veces, cuando se suelta la intención entre corte y corte, uno también tiene mucho que ver en eso, y no solo el movimiento del equipo técnico. Por ejemplo, ya cuando uno empieza a sentirse cansado, la palabra “corte” se convierte como en un descanso. Y cuando se vuelve, uno cree que porque volvió a la posición está en la misma calidad en la que estaba hace dos minutos, y no. Y en la cámara se ve completamente esa intención que ya no está, o se fue más arriba o se fue más abajo, y eso tiene mucho que ver con el “corte”».

Mauricio Durango Puerta

«A mí me parecía muy complejo, porque lo que le permite a uno entrar en la situación es calentar el cuerpo, sentir que el ritmo cambia, y todo eso. He estado pensando en este ejercicio como algo muy simple y con muchas complejidades a la vez, porque el director simplemente nos decía, “vendedor de periódicos, cerrado, cortante, malgeniado”, y ya, y “ojo con las cejas”. Se hace un trabajo muy simple con esas palabras, este rol, “no muevan las cejas”, pero cuando se vuelve complejo es, bueno y yo entonces cómo hago, y cómo me paro frente a esa cámara».

«A lo que voy es que efectivamente es un trabajo que ayuda también a ese fortalecimiento de esas cosas propias del actor, como la autoestima, reconocer su trabajo, el sentirse seguro de lo que uno está haciendo, y poder ver lo que está haciendo [entrenamiento/cámara]. Y efectivamente el proceso con el director es algo progresivo. Yo empecé teniendo miedo, porque si bien el teatro es muy interno, por lo que he aprendido en el tiempo que llevo en la escuela es un ejercicio muy interno, pero que también ese interior afecta el exterior. Entonces es ahí donde viene la tonicidad del cuerpo, la profundidad del gesto (...). Pero en el cine, digamos que nos piden esa misma emoción interna, pero afuera no puede estar esa profundidad del gesto. Por

ejemplo, cuando voy a sacar una rabia que está en el organismo, uno siente que hay un cambio interno, y yo en mi casa hacía la mirada para el teatro (más marcada) y la mirada en el cine (más contenida). Yo hacía los ejercicios para la cámara y, efectivamente, creo que hay unos elementos ahí muy importantes, que le permiten a uno avanzar en la comprensión de muchos elementos que nos daban al inicio en la escuela de teatro, ese principio de totalidad (conciencia del interior y exterior para la creación), donde efectivamente yo no tengo que traer el estereotipo de lo que me han mostrado o he visto, sino que verdaderamente es sentir lo que el cuerpo expresa. Este cuerpo, que empieza a partir de una respiración, a partir de sentir una emoción, un pulso del cuerpo que empieza a tener otra forma (...).

«En la pregunta de cómo entablar una comunicación entre el director, sea de teatro o de cine, y yo, para entendernos en lo que se quiere construir, yo lo veía mucho de ir trabajando el concepto, de llevarlo al cuerpo, vamos a la reflexión (...). Y no, aquí era simplemente “leo la escena”, “leámosla conjuntamente y la vamos a mirar en el espacio”. La tiramos, la vemos en la cámara y el director decía, “bajale aquí, dame un poquito más acá, dame un poquito menos, bajale a las cejas”, y ya. Y uno volvía y lo hacía, y lo veía en la cámara, y uno se veía diferente, se sentía diferente».

«A veces yo me decía, “bueno, el director no me dice muchas cosas”, y uno es de los que les gusta que le digan qué más falta. Uno siempre está incompleto, uno no siempre está bien con lo que hace. Ahí me quedaba la pregunta de si lo hice bien o no. ¿Logramos llegar a lo que el director estaba buscando?».

Valkis Herrera Bernier

«... Si bien yo puedo ser una buena actriz de teatro, al pasar a ser una actriz de cine tendría que realizar otro tipo de estudios (lenguaje cinematográfico) para poder así cumplir con una buena labor como profesional. Sin embargo, a medida que fui avanzando me di cuenta de que son muy similares ambas formas de actuación. Sin embargo, se hace necesario un trabajo de contención (cine), pero no un trabajo en el que solamente se parta desde el cuerpo, sino un trabajo que es algo también psicológico, algo también mental. Es algo así como enfocarse en que las emociones

y las intenciones de cada actor, estos actos de habla, estas maneras de expresarse, de comunicarse, de expandir su cuerpo o de colocar su posición de cuerpo hacia una situación en especial, no solo se trate de un trabajo mecánico, sino que es también un trabajo de percepciones, sentimientos, sensaciones, que van en el interior para que en el exterior se reflejen. Algo que aprendí mucho, y que creo que me queda mucho de experiencia (como ese diálogo interior que tiene uno como actor), entonces, es estar en escena y es estar en la cámara, es transformar tu interior para que el exterior se vea y la cámara pueda percibirlo. Y fue algo muy interesante, porque a veces nosotros como actores de teatro, queriendo que nos vea el último espectador por allá sentado en la última silla, tratamos de hacer el gesto lo más sentido posible. Pero a veces en medio de ese sentir tan profundo se pierden ciertos matices que son bonitos, como, por ejemplo, un pequeño gesto en la sonrisa que le cambia a una sonrisa genuina, entonces debe tener mucho cuidado con la cámara».

Apéndice C
Guion literario

1 INT. PARQUE, TEATRO - ATMÓSFERA (DRAMA/ROMÁNTICO)

Una Vendedora de Frutas (**Valkis**) está parada junto a su puesto de frutas mientras las organiza. Un Vendedor de Periódicos (**Mauricio**) camina junto a dos torres de periódicos que están en el suelo. Tiene algunos en sus manos mientras espera a algún cliente. La Vendedora de Frutas y el Vendedor de Periódicos están parados cada uno en su puesto de trabajo. Una Mujer (**Juliana**) llega al lugar desde el lado opuesto a la Vendedora de frutas y camina hacia ella. Un Hombre (**Marlon**) llega al lugar desde el lado opuesto al Vendedor de Periódicos y camina hacia él. La Mujer llega al puesto de frutas.

VENDEDORA DE FRUTAS

Buenos días.

MUJER

Buenos días.

El Hombre mira los periódicos cerca del Vendedor.

HOMBRE

Alfonso, cómo le va.

VENDEDOR DE PERIÓDICOS

Buenas, señor.

HOMBRE

(tomando un ejemplar)
Solo malas noticias... ¿A cuánto?

VENDEDOR DE PERIÓDICOS

Dos mil pesos... Y vea...
(pasándole una revista al Hombre)
... que su esposa la pidió.

HOMBRE

Cuánto es.

VENDEDOR DE PERIÓDICOS

Tres mil pesos todo.

El Hombre mira los titulares del periódico que tiene en sus manos. La Mujer mira las frutas, coge una naranja y la mira por todos lados. La Vendedora la mira.

MUJER

(enseñándole la naranja que sostiene)

Deme tres de estas.

La Vendedora de Frutas coge tres naranjas, las mete en una bolsa de papel y se las entrega a la Mujer. La Mujer recibe la bolsa y le entrega el dinero a la Vendedora de Frutas.

VENDEDORA DE FRUTAS

(buscando unas monedas)

Cómo está su bebé.

MUJER

Está muy bien.

La Vendedora le devuelve unas monedas a la Mujer.

VENDEDORA DE FRUTAS

Qué bueno. Con gusto y que esté bien.

MUJER

Muchas gracias.

La Mujer mira dentro de la bolsa. El Vendedor de periódicos saca varias monedas y se las entrega al Hombre.

VENDEDOR DE PERIÓDICOS

Mire... y a la orden.

El Hombre recibe las monedas, las guarda en un bolsillo del pantalón y abre el periódico.

HOMBRE

(sin dejar de mirar el periódico)

Gracias.

El Hombre se aleja, leyendo el periódico. La Mujer se aleja del puesto de frutas, cargando la bolsa de papel. Al llegar al centro del lugar, el Hombre toma suavemente el brazo de la Mujer. Ella se voltea y lo mira sorprendida, sin decir nada.

HOMBRE

Ana...

MUJER

Hola.

Se miran.

HOMBRE

Cuándo volviste.

MUJER

... Hace varios meses.

El Hombre la mira.

HOMBRE

... Por qué no me dijiste nada.

El Hombre y la Mujer se miran en silencio por unos segundos.

MUJER

... Perdóname...

(pausa)

... me tengo que ir.

HOMBRE

No he dejado de pensar en ti.

MUJER

Me tengo que ir.

La Mujer desvía la mirada y se va. El Hombre sigue a la Mujer con la mirada. Siente nostalgia.

2 INT. CARRETERA, TEATRO - ATMÓSFERA (COMEDIA)

Un Ciclista (**Marlon**) está sentado en su bicicleta, preparándose para el arranque de la carrera. Se escucha la voz incomprensible, que sale del parlante de la tarima, indicando el momento para prepararse. Una Modelo de la premiación (**Juliana**) pasa caminando sensualmente frente al Ciclista, mientras este se prepara. Él la sigue con su mirada hasta que sale del lugar. Inmediatamente, vuelve a mirar al frente, concentrado. Una Fanática (**Valkis**) hace estiramiento y calentamiento; se toca el pie izquierdo con la mano

derecha; se toca el pie derecho con la mano izquierda; estira los músculos oblicuamente a derecha e izquierda; hace piques en su lugar; manda puños, como de boxeador y da pequeños saltos en el lugar. Se ve ruda. Un Reportero (**Mauricio**) busca una frecuencia en una vieja grabadora y prueba el micrófono. El Ciclista toma el manubrio de la bicicleta y mira al frente, concentrado. Se escucha el disparo de arranque. El Ciclista empieza a pedalear. Pedalea con fuerza. El Ciclista se voltea a mirar a su izquierda y sonríe. La Modelo sostiene un cartel que dice "Te amo" y lo anima (mirada a la cámara - cuarta pared). El Ciclista avanza en su bicicleta. Mira a su derecha y estira su mano derecha hacia afuera del encuadre. La Fanática corre con un termo lleno de agua, mientras mira al Ciclista. Estira su brazo con el termo, que sale del encuadre por debajo (mirada a la cámara - cuarta pared). El Ciclista toma el termo, bebe un trago y lo tira hacia un lado. Pedalea sin parar. Se levanta del sillín para pedalear con más fuerza. Tiene puestos unos audífonos, con los que escucha la narración de la carrera (se escucha el sonido que sale de los audífonos: narración). El Reportero con un micrófono:

REPORTERO

Nuestro campeón pedalea con todas sus fuerzas. No se rinde. Lo está dando todo por llegar a la meta...

El Ciclista pedalea. Mira hacia la meta que está delante suyo y sonríe con satisfacción. De un momento a otro se resbala hacia un lado y cae, saliendo del encuadre. Se levanta rápidamente, entrando al encuadre, y vuelve a montarse sobre su bicicleta. Pedalea, mira hacia atrás y vuelve a mirar al frente. El Ciclista levanta las manos como signo de victoria, y los confeti pasan por su cara. ¡Está feliz!

El Ciclista está en el podio de un solo puesto: el #1. A sus lados están la Mujer con el termo y el Reportero con el micrófono. La Modelo de la premiación entra, con un ramo de flores en una mano y la bandera a cuadros en la otra. Se acerca al Ciclista, le entrega las flores y le da un beso en la mejilla. El Ciclista recibe el ramo de flores y levanta una mano para agradecerle al público. Todos los personajes están parados a los lados del Ciclista, que está en el podio. Se preparan para las fotos. Se apagan las luces. Los flashes iluminan el espacio. Los personajes posan para las fotos.

NOTA: El Ciclista irá montado en una bicicleta estática. Los *travelling* de los personajes a un lado de la carretera se harán ralentizados, para una mejor percepción de los personajes. Para dar la sensación de movimiento, se necesitará un ventilador dirigido todo el tiempo hacia el Ciclista.

3 INT. CAMPO DE BATALLA, TEATRO - ATMÓSFERA (BÉLICO)

La Enfermera militar (**Juliana**), la Soldado 1 (**Valkis**), el Soldado 2 (**Marlon**) y el Soldado 3 (**Mauricio**) están dentro de una trinchera. La Enfermera atiende a la Soldado 1, que tiene una herida en el costado derecho de su abdomen, haciéndole presión en la herida. La Soldado 1 gime de dolor.

ENFERMERA

(a Soldado 2 y Soldado 3)

¡Nos están matando!

El Soldado 2 y el Soldado 3 disparan hacia el exterior de la trinchera. Vuelven a cubrirse. Están agitados, protegidos por la trinchera.

SOLDADO 2

(dirigiéndose a la Enfermera)

Cómo está.

La Enfermera mira al Soldado 2.

ENFERMERA

Tenemos que sacarla de aquí.

La Soldado 1 gime de dolor. Seguidamente se escuchan los disparos del Soldado 3. La Enfermera mira a la Soldado 1 mientras la atiende.

ENFERMERA

Tranquila... alguien va a venir por nosotros.

El Soldado 2 mira a la Enfermera y luego a la Soldado 1. El Soldado 3 dispara hacia afuera de la trinchera y vuelve a sentarse.

SOLDADO 3

(dirigiéndose al Soldado 2)
Tenemos que avanzar...

El Soldado 2 lo mira.

SOLDADO 2
¿Avanzar?

SOLDADO 3 (CONT.)
Cúbrame.

SOLDADO 2
Allá ya no hay nada.

SOLDADO 3
No podemos abandonarlos.

El Soldado 2 mira al Soldado 3 por unos segundos.

SOLDADO 2
¡Esta selva va a acabar con nosotros!

SOLDADO 3
... No nos quedan muchas balas... ¡Úselas bien!

El Soldado 2 lo mira y asiente con la cabeza. El Soldado 3 respira con fuerza, se levanta y sale de la trinchera. El Soldado 2 dispara ráfagas con su fusil. Se escucha una explosión afuera de la trinchera. El Soldado 2 para de disparar, se sienta y mira a la Enfermera, sorprendido y asustado.

SOLDADO 2
¡Jiménez acaba de pisar una mina!...
¡Tengo que salir por él!

ENFERMERA
No tengo cómo cubrirlo.

SOLDADO 2
No podemos dejarlo ahí afuera... y nadie va a venir a ayudarnos... Váyase para el pueblo y avísele a la gente que tienen que irse.

La Enfermera se queda mirando al Soldado 2 en silencio. El Soldado 2 mira a la Enfermera, respira agitado y se levanta, saliendo de la trinchera mientras dispara. La Enfermera respira asustada. Se escucha un intercambio de ráfagas cercanas y lejanas y un fuerte disparo. Todo queda en silencio. La Enfermera mira hacia afuera de la trinchera por un momento. Mira a la Soldado 1.

SOLDADO 1

(débil)

Yo sabía que no debíamos venir...

Inhala, exhala y deja de respirar. Su mirada se queda fija en un punto. La Enfermera la mira por un momento. Luego levanta la mirada en dirección contraria a los disparos.

4 INT. NAVE, TEATRO - ATMÓSFERA: EMERGENCIA (TERROR / CIENCIA FICCIÓN)

La Mujer 1 (**Valkis**) tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienes. Le sangra la nariz. El Hombre 1 (**Marlon**) tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienes. No sangra. La Mujer 2 (**Juliana**) tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienes. Le sangra la nariz. Todos están en el centro de un lugar que parece la sala de máquinas de una nave. Están sentados en unas sillas formando un triángulo y mirando hacia el centro. Tienen los ojos cerrados. En el centro del triángulo hay una pequeña mesa con un artefacto electrónico. Cada personaje está metido completamente en su mente. El artefacto emite un sonido electrónico. El Hombre 1 no reacciona. La Mujer 1 no reacciona. La Mujer 2 no reacciona.

La Mujer 1, con los ojos cerrados y la nariz sangrando.

Contraluz directo de un proyector hacia la cámara (Cambios en los haces de luz).

EMPIEZA ESPACIO REAL

La Mujer 1 se graba con la cámara. Mira hacia arriba de las escaleras, por fuera de campo, asustada. Mira a la cámara.

MUJER 1

Sáquenme de aquí.

Se escuchan pasos rápidos acercándose por la parte de arriba. La Mujer 1 vuelve a mirar hacia arriba de las escaleras, fuera de campo. Empiezan a sonar pasos rápidos acercándose por la parte de abajo. La Mujer 1 mira hacia abajo de las escaleras.

MUJER 1

Creo que ahí vienen.

La Mujer 1 mira a la cámara.

(RUTINA DIARIA - MENTE/"REALIDAD" - DESCANSO ENTRE ESCALERAS PARA SUBIR O BAJAR).

TERMINA ESPACIO REAL

Contraluz directo de un proyector hacia la cámara (Cambios en los haces de luz).

La Mujer 2, con los ojos cerrados y la nariz sangrando.

Contraluz directo de un proyector hacia la cámara (Cambios en los haces de luz).

EMPIEZA ESPACIO REAL

La Mujer 2 graba su reflejo en un espejo.

MUJER 2

Sean testigos de esto.

Se escuchan pasos rápidos acercándose por fuera del baño. La Mujer 2 voltea la cámara hacia la puerta. Los pasos se detienen. La Mujer 2 vuelve a apuntar el celular al espejo mientras se mira. Los pasos vuelven a sonar con más fuerza y más cerca.

MUJER 2

¡Ahí vienen!

(RUTINA DIARIA - MENTE/"REALIDAD" - BAÑO)

TERMINA ESPACIO REAL

Contraluz directo de un proyector hacia la cámara (Cambios en los haces de luz).

La Mujer 1 mantiene los ojos cerrados.

La Mujer 2 mantiene los ojos cerrados.

Contraluz directo de un proyector hacia la cámara (Cambios en los haces de luz). De un momento a otro se apaga y todo queda totalmente oscuro.

El Hombre 1 abre rápidamente sus ojos mirando asustado hacia un punto fijo. Los circuitos de sus sienes no están. Recorre el lugar con la mirada. Mira a la Mujer 1 y la Mujer 2. Unos segundos después dirige su mirada levemente hacia el Hombre 2 (**Mauricio**), que está arrodillado junto a él mirándolo.

HOMBRE 2

Tranquilo.

El Hombre 1 lo mira asustado.

HOMBRE 1

No podía salir.

El Hombre 2 no deja de mirar al Hombre 1.

HOMBRE 2

Ya terminó... ahora tenemos que salir de aquí.

El Hombre 2 se levanta, gira en dirección a la Mujer 2 y va hacia ella. El Hombre 1 lo sigue con la mirada desde su silla. La Mujer 2 está sentada en su silla. El Hombre 2 se le acerca lentamente y se arrodilla junto a ella. La mira. Quita los circuitos de sus sienes e inmediatamente la Mujer 2 abre los ojos totalmente en blanco, mientras se estremece en la silla. El Hombre 2 se asusta y la mira. La Mujer 2 deja de estremecerse, cierra los ojos y deja caer su cabeza. El Hombre 2 la mira con miedo y tristeza. Se levanta y va hacia la Mujer 1. El Hombre 1 lo detiene.

HOMBRE 1

Yo lo hago.

Va hacia la Mujer 1 y se arrodilla frente a ella. El Hombre 2 sale de cuadro por un lado, para abrir la puerta de emergencia. El Hombre 1 mira a la Mujer 1 con cariño y tristeza. Quita los circuitos de sus sienes e inmediatamente la Mujer 1 abre los ojos totalmente en blanco, mientras se

estremece. El Hombre 1 la mira con tristeza, sin moverse de su sitio. La Mujer 1 deja de moverse y su cabeza cae. El Hombre 1 no deja de mirarla. La mano del Hombre 2 le toca el hombro al Hombre 1.

HOMBRE 2

Tenemos que irnos.

El Hombre 1 no deja de mirar a la Mujer 1.

HOMBRE 1

Alcancé a verlas.

HOMBRE 2

No podemos hacer nada por ellas.

El Hombre 2 mira a la Mujer 1 y se va. El Hombre 1 la mira, estira su mano hacia la cara de ella y acaricia su mejilla. El Hombre 1 aleja su mano, mira hacia fuera de campo y se va.

Apéndice D

Guion técnico

1 INT. PARQUE, TEATRO - ATMÓSFERA (DRAMA/ROMÁNTICO)

- PG corto frontal. Una Vendedora de Frutas (**Valkis**) está parada junto a su puesto de frutas, mientras las organiza. Un Vendedor de Periódicos (**Mauricio**) camina junto a dos torres de periódicos que están en el suelo. Tiene algunos en sus manos mientras espera a algún cliente. La Vendedora de Frutas y el Vendedor de Periódicos están parados cada uno en su puesto de trabajo. Una Mujer (**Juliana**) llega al lugar desde el lado opuesto a la Vendedora de Frutas y camina hacia ella. Un Hombre (**Marlon**) llega al lugar desde el lado opuesto al Vendedor de Periódicos y camina hacia él. La Mujer llega al puesto de frutas.

- PM conjunto, lateral. Mujer y Vendedora de frutas. VENDEDORA: "Buenos días". MUJER: "Buenos días".

- PM conjunto, lateral. El Hombre mira los periódicos cerca del Vendedor. HOMBRE: "Alfonso, cómo le va". VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Buenas, señor". HOMBRE (tomando un ejemplar): "Solo malas noticias... ¿A cuánto?". VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Dos mil pesos... Y vea... (pasándole una revista)... que su esposa la pidió". HOMBRE: "Cuánto es". VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Tres mil pesos todo". El Hombre mira los titulares del periódico que tiene en las manos.

- PM conjunto, lateral. La Mujer mira las frutas, coge una naranja y la mira por todos lados. La Vendedora la mira. MUJER (enseñándole la naranja que sostiene): "Deme tres de estas". La Vendedora de Frutas coge tres naranjas, las mete en una bolsa de papel y se las entrega a la Mujer. La Mujer recibe la bolsa y le entrega el dinero a la Vendedora de Frutas. VENDEDORA DE FRUTAS (buscando unas monedas): "Cómo está su bebé". MUJER: "Está muy bien". La Vendedora le devuelve unas monedas. VENDEDORA DE FRUTAS: "Qué bueno. Con gusto y que esté bien". MUJER: "Muchas gracias". La Mujer mira dentro de la bolsa.

- PM conjunto, lateral. El Vendedor de Periódicos saca varias monedas y se las entrega al Hombre. VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Mire... y a la orden". El Hombre recibe las monedas, las guarda en un bolsillo del pantalón y abre el periódico.

HOMBRE (sin dejar de mirar el periódico): "Gracias". El Hombre se voltea, dándole la espalda al Vendedor.

- Travelling Out en PM frontal. La Mujer se aleja del puesto de frutas, cargando la bolsa de papel con las naranjas. Al llegar al centro del lugar, el Hombre toma suavemente el brazo de la Mujer. Ella se voltea y lo mira sorprendida, sin decir nada. La cámara reencuadra en PM conjunto, lateral. El Hombre está parado frente a ella. HOMBRE: "Ana...".

- Escorzo del Hombre, con PM corto de la Mujer que lo mira. MUJER: "Hola".

- Escorzo de la Mujer, con PM corto del Hombre. HOMBRE: "Cuándo volviste".

- Escorzo del Hombre, con PM corto de la Mujer. MUJER: "... Hace varios meses".

- Escorzo de la Mujer, con PM corto del Hombre, que la mira. HOMBRE: "... Por qué no me dijiste nada".

- PM conjunto, lateral. El Hombre y la Mujer se miran en silencio por unos segundos. MUJER: "... Perdóname... (pausa), me tengo que ir". HOMBRE: "No he dejado de pensar en ti".

- PP (¾) de la Mujer. MUJER: "Me tengo que ir". La Mujer desvía la mirada y se va.

- PP (¾). El Hombre sigue a la Mujer con la mirada. Siente nostalgia.

NOTA: * Limpieza, estabilidad. Trípode y *gimbal* muy estable.
* Iluminación pareja, poco contraste, suave.

2 INT. CARRETERA, TEATRO - ATMÓSFERA (COMEDIA)

- PG corto, frontal. Un Ciclista (**Marlon**) está sentado en su bicicleta, preparándose para el arranque de la carrera. Se escucha la voz incomprensible, que sale del parlante de la tarima, indicando el momento para prepararse. Una Modelo de la premiación (**Juliana**) pasa caminando sensualmente frente al Ciclista, mientras este se prepara. Él la sigue con su mirada hasta que sale del lugar. Inmediatamente, vuelve a mirar al frente, concentrado.

- PM frontal. Una Fanática (**Valkis**) hace estiramiento y calentamiento; se toca el pie izquierdo con la mano derecha; se toca el pie derecho con la mano izquierda; estira los músculos oblicuamente a derecha e izquierda; hace piques en su lugar; manda puños, como de boxeador, y da pequeños saltos en el lugar. Se ve ruda.

- PM frontal. Un Reportero (**Mauricio**) busca una frecuencia en una vieja grabadora y prueba el micrófono.

- PG corto, frontal. El Ciclista toma el manubrio de la bicicleta y mira al frente, concentrado. Se escucha el disparo de arranque. El Ciclista empieza a pedalear. Travelling In hasta PM frontal. El ciclista pedalea. Pedalea con fuerza. Voltea a mirar a su izquierda y sonríe.

- PM frontal. La Modelo, con un cartel que dice "Te amo", anima al Ciclista (mirada a la cámara - cuarta pared).

- PM frontal. El Ciclista avanza en su bicicleta. Voltea a mirar a su derecha y estira su mano derecha hacia fuera del encuadre.

- PM lateral. La Fanática corre con un termo lleno de agua, mientras mira al Ciclista. Estira su brazo con el termo, que sale del encuadre por debajo.

- PM frontal. El Ciclista toma un trago del termo y se lo devuelve a la fanática, sacándolo del encuadre. El Ciclista pedalea sin parar. Tiene puestos unos audífonos, con los que escucha la narración de la carrera (se escucha el sonido que sale de los audífonos: narración). Travelling In hasta P. Detalle de los audífonos en su oreja.

- PM frontal. El Reportero con un micrófono. REPORTERO: "Nuestro campeón pedalea con todas sus fuerzas. No se rinde. Está dando todo por llegar a la meta...".

- P. Detalle de los audífonos en la oreja del Ciclista. Travelling Out hasta PM corto frontal. El Ciclista pedalea. Mira hacia la meta que está delante suyo y sonríe con satisfacción. De un momento a otro se resbala hacia un lado y cae, saliendo del encuadre. Se levanta rápidamente, entrando al encuadre, y vuelve a montarse sobre su bicicleta. Pedalea, mira hacia atrás y vuelve a mirar al frente. El Ciclista levanta las manos como signo de victoria, y los confeti pasan por su cara. ¡Está feliz!

- PG corto frontal. El Ciclista está en el podio de un solo puesto: el #1. A sus lados están la Mujer con el termo y el Reportero con el micrófono. La Modelo de la premiación entra con un ramo de flores en una mano y la bandera a cuadros en la otra. Se acerca al Ciclista, le entrega las flores y le da un beso en la mejilla. El Ciclista recibe el ramo de flores y levanta una mano para agradecerle al público. Todos los personajes están parados a los lados del Ciclista, que está en el podio. Se preparan para las fotos. Se apagan las luces. Los flashes iluminan el espacio. Los personajes posan para las fotos.

NOTA: * El Ciclista irá montado en una bicicleta estática. Los *travelling* de los personajes a un lado de la carretera se harán ralentizados, para una mejor percepción de los personajes. Para dar la sensación de movimiento se necesitará un ventilador dirigido todo el tiempo hacia el ciclista.

* Cámara en mano con correa. Más estabilidad.

* Libre. Ramas para el paso de árboles en la carretera.

3 INT. CAMPO DE BATALLA, TEATRO - ATMÓSFERA (BÉLICO)

- PG corto frontal, levemente picado. La Enfermera militar (**Juliana**), la Soldado 1 (**Valkis**), el Soldado 2 (**Marlon**) y el Soldado 3 (**Mauricio**) están dentro de una trinchera. La Enfermera atiende a la Soldado 1, que tiene una herida en el costado derecho de su abdomen, haciéndole presión sobre la herida. La Soldado 1 gime de dolor. ENFERMERA (al Soldado 2 y el Soldado 3): "¡Nos están matando!". El Soldado 2 y el Soldado 3 disparan hacia el exterior de la trinchera. Vuelven a cubrirse.

- PG corto. La Enfermera hace presión sobre la herida de la Soldado 1.

- PM conjunto ($\frac{3}{4}$). El Soldado 2 y el Soldado 3 están agitados, protegidos por la trinchera. SOLDADO 2 (dirigiéndose a la Enfermera): "Cómo está".

- PM corto ($\frac{3}{4}$). La Enfermera mira al Soldado 2. ENFERMERA: "Tenemos que sacarla de aquí".

- Escorzo de la Enfermera, con PP de la Soldado 1, que gime de dolor. Seguidamente se escuchan los disparos del Soldado 3.

- PM corto ($\frac{3}{4}$). La Enfermera mira a la Soldado 1 mientras la atiende. ENFERMERA: "Tranquila... alguien va a venir por nosotros".

- PM conjunto ($\frac{3}{4}$). El Soldado 2 mira a la Enfermera y luego a la Soldado 1. El Soldado 3 dispara hacia afuera de la trinchera y vuelve a sentarse. SOLDADO 3 (dirigiéndose al Soldado 2): "Tenemos que avanzar...". El Soldado 2 lo mira. SOLDADO 2: "¿Avanzar?". SOLDADO 3: "Cúbrame". SOLDADO 2: "Allá ya no hay nada". SOLDADO 3: "No podemos abandonarlos". El Soldado 2 mira al Soldado 3 por unos segundos. SOLDADO 2: "¿Esta selva va a acabar con nosotros!". Travelling In hasta PM corto del Soldado 3. SOLDADO 3: "No nos quedan muchas balas... ¡Úselas bien!". Travelling paralelo hasta PM corto del Soldado 2, que lo mira y asiente con la cabeza. Travelling paralelo hasta PM corto del Soldado 3, que respira con fuerza, se levanta y sale de la trinchera. Travelling In hasta PP. El Soldado 2 dispara ráfagas con su fusil. Se escucha una explosión afuera de la trinchera. El Soldado 2 para de disparar, se sienta y mira a la Enfermera. Está sorprendido y asustado. SOLDADO 2: "Jiménez acaba de pisar una mina... Tengo que salir por él".

- PM corto ($\frac{3}{4}$), Enfermera. ENFERMERA: "No tengo cómo cubrirlo".

- PP ($\frac{3}{4}$), Soldado 2. SOLDADO 2: "No podemos dejarlo ahí afuera... y nadie va a venir a ayudarnos... Váyase para el pueblo y avísele a la gente que tienen que irse".

- PM corto ($\frac{3}{4}$). La Enfermera se queda mirando al Soldado 2 en silencio.

- PP ($\frac{3}{4}$). El Soldado 2 mira a la Enfermera, respira agitado y se levanta, saliendo de la trinchera mientras dispara.

- PP ($\frac{3}{4}$). La Enfermera respira asustada. Se escucha un intercambio de ráfagas cercanas y lejanas y un fuerte disparo. Todo queda en silencio. La Enfermera mira hacia afuera de la trinchera por un momento. Mira a la Soldado 1.

- Escorzo de la Enfermera, con PP de la Soldado 1. SOLDADO 1 (débil): "Yo sabía que no debíamos venir...". Inhala, exhala y deja de respirar. Su mirada se queda fija en un punto.

- PP (¾). La Enfermera mira a la Soldado 1. Luego levanta la mirada en dirección contraria a los disparos.

NOTA: * Cámara en mano sola, sin ningún tipo de estabilizador.

* Tramas de hojas en distintas distancias, gamas de sombras con luces de relleno, para que las sombras no sean tan oscuras.

4 INT. NAVE, TEATRO - ATMÓSFERA/EMERGENCIA (TERROR / CIENCIA FICCIÓN)

- PP frontal. La Mujer 1 (**Valkis**) con los ojos cerrados, la nariz sangrando y circuitos conectados a sus sienas.

- PP frontal. El Hombre 1 (**Marlon**) con los ojos cerrados, la nariz sangrando y circuitos conectados a sus sienas.

- PP frontal. La Mujer 2 (**Juliana**) con los ojos cerrados, la nariz sangrando y circuitos conectados a sus sienas.

- PG corto frontal. Suena una alarma de emergencia. La Mujer 1 tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienas. Le sangra la nariz. El Hombre 1 tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienas. No sangra. La Mujer 2 tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienas. Le sangra la nariz. Todos están en el centro de un lugar que parece la sala de máquinas de una nave. Están sentados en sillas que forman un triángulo y mirando hacia el centro. Tienen los ojos cerrados. En el centro del triángulo hay una pequeña mesa con un artefacto electrónico. Cada personaje está metido completamente en su mente. El artefacto emite un sonido electrónico. El Hombre 1 no reacciona. La Mujer 1 no reacciona. La Mujer 2 no reacciona.

- PP frontal. Artefacto electrónico.

- PP frontal. La Mujer 1 con los ojos cerrados y la nariz sangrando.

- PP frontal. Contraluz directo del proyector hacia la cámara (cambios en los haces de luz).

EMPIEZA ESPACIO REAL

- Plano subjetivo de la cámara. La Mujer 1 se graba con la cámara. Mira hacia arriba de las escaleras, por fuera de campo, asustada. Mira a la cámara. MUJER 1: "¡Sáquenme de aquí!". Se escuchan pasos rápidos acercándose por la parte de arriba. La Mujer 1 vuelve a mirar hacia arriba de las escaleras, fuera de campo. Empiezan a sonar pasos rápidos acercándose por la parte de abajo. La Mujer 1 mira hacia abajo de las escaleras. MUJER 1: "¡Creo que ahí vienen!". La Mujer 1 mira a la cámara. (RUTINA DIARIA - MENTE/"REALIDAD" - DESCANSO ENTRE ESCALERAS PARA SUBIR O BAJAR).

TERMINA ESPACIO REAL

- PP frontal. Contraluz directo del proyector hacia la cámara (cambios en los haces de luz).

- PP frontal. La Mujer 2 con los ojos cerrados y la nariz sangrando.

- PP frontal. Artefacto electrónico.

- PP frontal. Contraluz directo del proyector hacia la cámara (cambios en los haces de luz).

EMPIEZA ESPACIO REAL

- Plano subjetivo de la cámara. La Mujer 2 graba su reflejo en un espejo. MUJER 2: "Sean testigos de esto". Se escuchan pasos rápidos acercándose por fuera del baño. La Mujer 2 voltea la cámara hacia la puerta. Los pasos se detienen. La Mujer 2 vuelve a apuntar el celular al espejo mientras se mira. Los pasos vuelven a sonar con más fuerza y más cerca. MUJER 2: "¡Ahí vienen!". (RUTINA DIARIA - MENTE/"REALIDAD" - BAÑO).

TERMINA ESPACIO REAL

- PP frontal. Contraluz directo del proyector hacia la cámara (cambios en los haces de luz).

- PP frontal. La Mujer 1 mantiene los ojos cerrados.

- PP frontal. La Mujer 2 mantiene los ojos cerrados.

- PP frontal. Contraluz directo del proyector hacia la cámara (cambios en los haces de luz). De un momento a otro se apaga y todo queda totalmente a oscuras.

- PP frontal del Hombre 1, que abre rápidamente sus ojos mirando asustado hacia un punto fijo. Los circuitos de sus sienes no están. Recorre el lugar con la mirada. Mira a la Mujer 1 y la Mujer 2. Unos segundos después dirige su mirada levemente hacia el Hombre 2 (**Mauricio**), que está arrodillado junto a él, mirándolo. [FUERA DE CAMPO].

- Escorzo del Hombre 1, con PM corto del Hombre 2, que está de rodillas mirándolo. HOMBRE 2: "Tranquilo".

- Escorzo de Hombre 2, con PM corto del Hombre 1, asustado, mirando fijamente al Hombre 2. HOMBRE 1: "No podía salir".

- Escorzo del Hombre 1, con PM corto del Hombre 2, que no deja de mirar al Hombre 1 a los ojos. HOMBRE 2: "Ya terminó... ahora tenemos que salir de aquí".

- PG corto frontal. El Hombre 2 se levanta, gira en dirección a la Mujer 2 y va hacia ella. El Hombre 1 lo sigue con la mirada desde su silla. La Mujer 2 está sentada en su silla. El Hombre 2 se le acerca lentamente y se arrodilla junto a ella.

- Escorzo de la Mujer 2, con PM corto del Hombre 2, que mira fijamente a la Mujer 2. Estira sus manos hacia los circuitos en las sienes de la Mujer 2.

- Escorzo del Hombre 2, con PM corto de la Mujer 2. El Hombre 2 estira sus manos hacia los circuitos de sus sienes.

- PP frontal de la Mujer 2. El Hombre 2 quita los circuitos de sus sienes e inmediatamente la Mujer 2 abre los ojos totalmente en blanco, mientras se estremece en la silla.

- Escorzo de la Mujer 2, con PM corto del Hombre 2 asustado, que la mira fijamente.

- Escorzo del Hombre 2, con PM corto de la Mujer 2, que deja de estremecerse, cierra los ojos y deja caer su cabeza.

- Escorzo de la Mujer 2, con PM del Hombre 2, que la mira con miedo y tristeza. Voltea a mirar al Hombre 1 y se dispone a levantarse.

- PG corto frontal. El Hombre 2 se levanta y va hacia la Mujer 1. El Hombre 1 lo detiene. HOMBRE 1: "Yo lo hago". Va

hacia la Mujer 1 y se arrodilla frente a ella. El Hombre 2 sale de cuadro por un lado para abrir la puerta de emergencia.

- Escorzo de la Mujer 1, con PM corto del Hombre 1 mirándola con cariño y tristeza. Estira sus manos hacia los circuitos en las sienes de la Mujer 1 y se los quita.

- PP frontal de la Mujer 1, que abre los ojos totalmente en blanco mientras se estremece.

- Escorzo de la Mujer 1, con PM corto del Hombre 1, que la mira con tristeza sin moverse de su sitio. La Mujer 1 deja de moverse y su cabeza cae. El Hombre 1 no deja de mirarla. La mano del Hombre 2 le toca el hombro al Hombre 1.

- PM contrapicado ($\frac{3}{4}$). El Hombre 2 con su mano en el hombro del Hombre 1. HOMBRE 2: "Tenemos que irnos".

- Escorzo de la Mujer 1, con PM corto del Hombre 1, que no deja de mirarla. HOMBRE 1: "Alcancé a verlas".

- PM contrapicado ($\frac{3}{4}$), Hombre 2. HOMBRE 2: "No podemos hacer nada por ellas". El Hombre 2 mira a la Mujer 1 y se va.

- Escorzo de la Mujer 1, con PM corto del Hombre 1, que la mira y estira su mano hacia la cara de ella.

- Escorzo del Hombre 1, con PM corto de la Mujer 1 con la cabeza caída. Entra la mano del Hombre 1, que acaricia su mejilla.

- Escorzo de la Mujer 1, con PM corto del Hombre 1, que deja de acariciarla, mira hacia fuera de campo y se va.

NOTA: * En la medida que se vaya desarrollando la escena, la cámara va progresando de mayor a menor estabilidad, y de trípode a mano. En la posproducción también se va progresando el extrañamiento, por un enganchado (*tracking*) al personaje y una especie de *shaking* (*Rock n' rolla*, persecución ruso).

* Luces duras en ángulos radicales.

Apéndice E

Guion de rodaje

1 INT. PARQUE, TEATRO - ATMÓSFERA (DRAMA/ROMÁNTICO)

1 - PG corto frontal. Una Vendedora de Frutas (**Valkis**) está parada junto a su puesto de frutas mientras las organiza. Un Vendedor de Periódicos (**Mauricio**) camina junto a dos torres de periódicos que están en el suelo. Tiene algunos en sus manos mientras espera a algún cliente. La Vendedora de Frutas y el Vendedor de Periódicos están parados cada uno en su puesto de trabajo. Una Mujer (**Juliana**) llega al lugar desde el lado opuesto a la Vendedora de Frutas y camina hacia ella. Un Hombre (**Marlon**) llega al lugar desde el lado opuesto al Vendedor de Periódicos y camina hacia él. La Mujer llega al puesto de frutas.

2 - PM conjunto, lateral. El Hombre mira los periódicos cerca del Vendedor. HOMBRE: "Alfonso, cómo le va". VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Buenas, señor". HOMBRE (tomando un ejemplar): "Solo malas noticias... ¿A cuánto?". VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Dos mil pesos... Y vea... (pasándole una revista)... que su esposa la pidió". HOMBRE: "Cuánto es". VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Tres mil pesos todo". El Hombre mira los titulares del periódico que tiene en sus manos. El Vendedor de Periódicos saca varias monedas y se las entrega al Hombre. VENDEDOR DE PERIÓDICOS: "Mire... y a la orden". El Hombre recibe las monedas, las guarda en un bolsillo del pantalón y abre el periódico. HOMBRE (sin dejar de mirar el periódico): "Gracias". El Hombre se aleja leyendo. La cámara lo acompaña con travelling out en PM frontal.

3 - PM conjunto, lateral. Mujer y Vendedora de Frutas. VENDEDORA: "Buenos días". MUJER: "Buenos días". La Mujer mira las frutas, coge una naranja y la mira por todos lados. La Vendedora la mira. MUJER (enseñándole la naranja que sostiene): "Deme tres de estas". La Vendedora de Frutas coge tres naranjas, las mete en una bolsa de papel y se las entrega a la Mujer. La Mujer recibe la bolsa y le entrega el dinero a la Vendedora de Frutas. VENDEDORA DE FRUTAS (buscando unas monedas): "Cómo está su bebé". MUJER: "Está muy bien". La Vendedora le devuelve unas monedas. VENDEDORA DE FRUTAS: "Qué bueno. Con gusto y que esté bien". MUJER: "Muchas gracias". La Mujer mira dentro de la bolsa. Travelling Out en PM frontal. La Mujer se aleja del puesto de

frutas cargando la bolsa de papel con las naranjas. Al llegar al centro del lugar, el Hombre toma suavemente el brazo de la Mujer. Ella se voltea y lo mira sorprendida, sin decir nada. La cámara reencuadra en PM conjunto, lateral. El Hombre está parado frente a ella. HOMBRE: "Ana...". La Mujer lo mira. MUJER: "Hola". HOMBRE: "Cuándo volviste". MUJER: "... Hace varios meses". El Hombre la mira. HOMBRE: "... Por qué no me dijiste nada". Se miran en silencio por unos segundos. MUJER: "... Perdóname... (pausa), me tengo que ir". HOMBRE: "No he dejado de pensar en ti".

4 - Escorzo del Hombre con PM corto de la Mujer, que lo mira. [HOMBRE: "Ana...". FUERA DE CAMPO]. La Mujer lo mira. MUJER: "Hola". [HOMBRE: "Cuándo volviste". FUERA DE CAMPO]. MUJER: "... Hace varios meses".

5 - Escorzo de la Mujer, con PM corto del Hombre. HOMBRE: "Ana...". [La Mujer lo mira. MUJER: "Hola". FUERA DE CAMPO]. HOMBRE: "Cuándo volviste". [MUJER: "... Hace varios meses". FUERA DE CAMPO]. El Hombre la mira. HOMBRE: "... Por qué no me dijiste nada".

6 - PP (¾), Mujer. MUJER (dando pequeños pasos y alejándose): "Me tengo que ir". La Mujer se voltea y se va.

7 - PP (¾). El Hombre sigue a la Mujer con la mirada. Siente nostalgia.

2 INT. CARRETERA, TEATRO - ATMÓSFERA (COMEDIA)

1 - PG corto frontal. Un Ciclista (**Marlon**) está sentado en su bicicleta, preparándose para el arranque de la carrera. Se escucha la voz incomprensible, que sale del parlante de la tarima, indicando el momento para prepararse. Una Modelo de la premiación (**Juliana**) pasa caminando sensualmente frente al Ciclista, mientras este se prepara. Él la sigue con su mirada hasta que sale del lugar. Inmediatamente, vuelve a mirar al frente, concentrado. Toma el manubrio de la bicicleta y mira fijamente hacia el frente. Se escucha el disparo de arranque. El Ciclista empieza a pedalear. Travelling In hasta PM frontal. El Ciclista pedalea. Pedalea con fuerza. El Ciclista mira a su izquierda y sonríe. [La Modelo, con un cartel que dice "Te amo", anima al Ciclista. FUERA DE CAMPO]. El Ciclista vuelve a mirar al frente. Avanza en su bicicleta. Mira a su derecha y estira la mano derecha hacia fuera del

encuadre. [Una Fanática (**Valkis**) corre con un termo lleno de agua, mientras mira al Ciclista. Estira su brazo con el termo. FUERA DE CAMPO]. El Ciclista toma un trago del termo y lo tira hacia un lado. Pedalea sin parar. Se levanta del sillín para pedalear con más fuerza. Tiene puestos unos audífonos, con los que escucha la narración de la carrera (se escucha el sonido que sale de los audífonos: narración). Travelling In hasta P. Detalle del audífono en su oreja. [Un Reportero (**Mauricio**) con un micrófono. REPORTERO: "Nuestro campeón pedalea con todas sus fuerzas. No se rinde. Está dando todo para llegar a la meta...". FUERA DE CAMPO]. P. Detalle de los audífonos en la oreja del Ciclista. Travelling Out hasta PM corto frontal. El Ciclista pedalea. Mira hacia la meta que está delante suyo y sonríe con satisfacción. De un momento a otro se resbala hacia un lado y cae, saliendo del encuadre. Se levanta rápidamente, entrando al encuadre, y vuelve a montarse sobre su bicicleta. Pedalea, mira hacia atrás y vuelve a mirar al frente. El Ciclista levanta las manos como signo de victoria, y los confeti pasan por su cara. ¡Está feliz!

2 - PG corto frontal. El Ciclista está en el podio de un solo puesto: el #1. A sus lados están la Mujer con el termo y el Reportero con el micrófono. La Modelo de la premiación entra, con un ramo de flores en una mano y la bandera a cuadros en la otra. Se acerca al Ciclista, le entrega las flores y le da un beso en la mejilla. El Ciclista recibe el ramo de flores y levanta una mano para agradecerle al público. Todos los personajes están parados a los lados del Ciclista que está en el podio. Se preparan para las fotos. Se apagan las luces. Los flashes iluminan el espacio. Los personajes posan para las fotos.

3 - PM frontal. La Modelo de la premiación (**Juliana**), con un cartel que dice "Te amo", anima al Ciclista (mirada a la cámara - cuarta pared).

4a - PM frontal. Una Fanática (**Valkis**) hace estiramiento y calentamiento; se toca el pie izquierdo con la mano derecha; se toca el pie derecho con la mano izquierda; estira los músculos oblicuamente a derecha e izquierda; hace piques en su lugar; manda puños, como de boxeador, y da pequeños saltos en el lugar. Se ve ruda.

4b - PM lateral. La Fanática corre con un termo lleno de agua, mientras mira al Ciclista. Estira su brazo con el termo, que sale del encuadre por debajo.

5a - PM frontal. Un Reportero (**Mauricio**) busca una frecuencia en una vieja grabadora y prueba el micrófono.

5b - PM frontal. El Reportero con un micrófono. REPORTERO: "Nuestro campeón pedalea con todas sus fuerzas. No se rinde. Está dando todo por llegar a la meta...".

NOTA: El Ciclista irá montado en una bicicleta estática. Los *travelling* de los personajes a un lado de la carretera se harán ralentizados, para una mejor percepción de los personajes. Para dar la sensación de movimiento se necesitará un ventilador dirigido todo el tiempo hacia el ciclista.

3 INT. CAMPO DE BATALLA, TEATRO - ATMÓSFERA (BÉLICO)

1 - PG corto frontal, levemente picado. La Enfermera militar (**Juliana**), la Soldado 1 (**Valkis**), el Soldado 2 (**Marlon**) y el Soldado 3 (**Mauricio**) están en una trinchera. La Enfermera atiende a la Soldado 1, que tiene una herida en el costado derecho de su abdomen, haciéndole presión sobre la herida. La Soldado 1 gime de dolor. ENFERMERA (al Soldado 2 y el Soldado 3): "¡Nos están matando!". El Soldado 2 y el Soldado 3 disparan hacia el exterior de la trinchera. Vuelven a cubrirse.

2 - PM conjunto (¾). El Soldado 2 y el Soldado 3 están agitados, protegidos por la trinchera. SOLDADO 2 (dirigiéndose a la Enfermera): "Cómo está". [La Enfermera mira al Soldado 2. ENFERMERA: "Tenemos que sacarla de aquí". Se escucha un gemido de la Soldado 1. FUERA DE CAMPO]. El Soldado 3 vuelve a disparar hacia afuera de la trinchera. [La Enfermera atiende a la Soldado 1. ENFERMERA: "Tranquila... alguien va a venir por nosotros". FUERA DE CAMPO]. El Soldado 2 mira a la Enfermera y luego a la Soldado 1. El Soldado 3 dispara hacia afuera de la trinchera y vuelve a sentarse. SOLDADO 3 (dirigiéndose al Soldado 2): "Tenemos que avanzar...". El Soldado 2 lo mira. SOLDADO 2: "¿Avanzar?". SOLDADO 3: "Cúbrame". SOLDADO 2: "Allá ya no hay nada". SOLDADO 3: "No podemos abandonarlos". El Soldado 2 mira al Soldado 3 por unos segundos. SOLDADO 2: "¡Esta selva va a acabar con nosotros!". Pausa. SOLDADO 3: "No nos quedan muchas balas... ¡Úselas bien!". El Soldado 2 lo mira y asiente con la cabeza. El Soldado 3 respira con fuerza, se levanta y sale de la trinchera. El Soldado 2 dispara ráfagas con su fusil. Se escucha una explosión afuera de la trinchera. El

Soldado 2 para de disparar, se sienta y mira a la Enfermera. Travelling In hasta PM corto (³/₄). El Soldado 2, sorprendido y asustado. SOLDADO 2: "Jiménez acaba de pisar una mina... Tengo que salir por él". ENFERMERA (VO): "No tengo cómo cubrirlo". Travelling In hasta PP (³/₄) del Soldado 2. SOLDADO 2: "No podemos dejarlo ahí afuera... y nadie va a venir a ayudarnos... Váyase para el pueblo y avísele a la gente que tienen que irse". El Soldado 2 mira a la Enfermera. Ella no responde. El Soldado 2 respira agitado. Se levanta, saliendo de la trinchera mientras dispara.

3 - PM corto (³/₄). La Enfermera mira al Soldado 2. ENFERMERA: "Tenemos que sacarla de aquí". Se escucha un gemido de la Soldado 1. Seguidamente se escuchan los disparos del Soldado 3. La Enfermera mira a la Soldado 1 mientras la atiende. ENFERMERA: "Tranquila... alguien va a venir por nosotros". [Se escucha una explosión afuera de la trinchera. El Soldado 2 para de disparar, se sienta y mira a la Enfermera. Soldado 2, sorprendido y asustado. SOLDADO 2: "Jiménez acaba de pisar una mina... Tengo que salir por él". FUERA DE CAMPO]. La Enfermera mirando al Soldado 2. ENFERMERA: "No tengo cómo cubrirlo". SOLDADO 2 (VO): "No podemos dejarlo ahí afuera... y nadie va a venir a ayudarnos... Váyase para el pueblo y avísele a la gente que tienen que irse". La Enfermera se queda, mirando al Soldado 2 en silencio. [El Soldado 2 mira a la Enfermera, respira agitado y se levanta, saliendo de la trinchera mientras dispara. FUERA DE CAMPO]. Travelling In hasta PP (³/₄). La Enfermera respira asustada. Se escucha un intercambio de ráfagas cercanas y lejanas, y un fuerte disparo. Todo queda en silencio. La Enfermera mira hacia afuera de la trinchera por un momento. Mira a la Soldado 1. SOLDADO 1 (VO) (débil): "Yo sabía que no debíamos venir...". [Inhala, exhala y deja de respirar. Su mirada se queda fija en un punto. FUERA DE CAMPO]. La Enfermera la mira un momento y levanta la mirada en dirección contraria a los disparos.

4 - Escorzo de la Enfermera, con PP de la Soldado 1, que gime de dolor. La Enfermera baja la mirada a la Soldado 1 mientras la atiende. ENFERMERA: "Tranquila... alguien va a venir por nosotros". La Enfermera vuelve a levantar la mirada y dejan de sonar los disparos. Baja la mirada a la Soldado 1. SOLDADO 1 (débil): "Yo sabía que no debíamos venir...". Inhala, exhala y deja de respirar. Su mirada se queda fija en un punto. La Enfermera la mira un momento.

1 - PG corto frontal. La Mujer 1 (**Valkis**) tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienes. Le sangra la nariz. El Hombre 1 (**Marlon**) tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienes. No sangra. La Mujer 2 (**Juliana**) tiene los ojos cerrados y unos circuitos conectados a sus sienes. Le sangra la nariz. Todos están en el centro de un lugar, que parece la sala de máquinas de una nave. Están sentados en unas sillas, formando un triángulo y mirando hacia el centro. Tienen los ojos cerrados. En el centro del triángulo hay una pequeña mesa con un artefacto electrónico. Cada personaje está metido completamente en su mente. El artefacto emite un sonido electrónico. El Hombre 1 no reacciona. La Mujer 1 no reacciona. La Mujer 2 no reacciona. El Hombre 2 (**Mauricio**) entra al encuadre y se arrodilla junto al Hombre 1. Con cuidado, quita los circuitos conectados a las sienes del Hombre 1. El Hombre 1 abre rápidamente sus ojos, mirando asustado hacia un punto fijo. Los circuitos de sus sienes no están. Recorre el lugar con la mirada. Mira a la Mujer 1 y la Mujer 2. Unos segundos después dirige su mirada levemente hacia el Hombre 2, que está arrodillado junto a él mirándolo. HOMBRE 2: "Tranquilo". Hombre 1, asustado, lo mira fijamente. HOMBRE 1: "No podía salir". El Hombre 2 no deja de mirar al Hombre 1 a los ojos. HOMBRE 2: "Ya terminó... ahora tenemos que salir de aquí". El Hombre 2 se levanta, gira en dirección a la Mujer 2 y va hacia ella. El Hombre 1 lo sigue con la mirada desde su silla. La Mujer 2 está sentada en su silla. El Hombre 2 se le acerca lentamente y se arrodilla junto a ella. La mira fijamente. Quita los circuitos de sus sienes e inmediatamente la Mujer 2 abre los ojos totalmente en blanco, mientras se estremece en la silla. El Hombre 2, asustado, la mira fijamente. La Mujer 2 deja de estremecerse, cierra los ojos y deja caer su cabeza. El Hombre 2 la mira con miedo y tristeza. El Hombre 2 se levanta y va hacia la Mujer 1. El Hombre 1 lo detiene. HOMBRE 1: "Yo lo hago". Va hacia la Mujer 1 y se arrodilla frente a ella. El Hombre 2 sale de cuadro por un lado para abrir la puerta de emergencia.

2 - Escorzo del Hombre 2 (arrodillado junto a Hombre 1), con PM corto del Hombre 1, que abre rápidamente sus ojos, mirando asustado hacia un punto fijo. Los circuitos de sus sienes no están. Recorre el lugar con la mirada. Mira a la Mujer 1 y la Mujer 2. Unos segundos después dirige su mirada levemente hacia el Hombre 2, que está arrodillado junto a él, mirándolo. HOMBRE 2: "Tranquilo". El Hombre 1, asustado, lo mira fijamente. HOMBRE 1: "No podía salir".

3 - Escorzo del Hombre 1, con PM corto del Hombre 2 (Mauricio), que está de rodillas mirando al Hombre 1, que lo mira asustado. HOMBRE 2: "Tranquilo". El Hombre 1 lo mira asustado. HOMBRE 1: "No podía salir". El Hombre 2 no deja de mirar al Hombre 1 a los ojos. HOMBRE 2: "Ya terminó... ahora tenemos que salir de aquí".

4 - Escorzo de la Mujer 2, con PM corto del Hombre 2, que mira fijamente a la Mujer 2. Quita los circuitos de sus senos e inmediatamente la Mujer 2 abre los ojos totalmente en blanco mientras se estremece en la silla. El Hombre 2, asustado, la mira fijamente. La Mujer 2 deja de estremecerse, cierra los ojos y deja caer su cabeza. El Hombre 2 la mira con miedo y tristeza.

5 - Escorzo del Hombre 2, con PM corto de la Mujer 2. El Hombre 2 quita los circuitos de sus senos e inmediatamente la Mujer 2 abre los ojos totalmente en blanco, mientras se estremece en su silla. El Hombre 2, asustado, la mira fijamente. La Mujer 2 deja de estremecerse, cierra los ojos y deja caer su cabeza.

6 - Escorzo de la Mujer 1, con PM corto del Hombre 1 mirándola con cariño y tristeza. Quita los circuitos de sus senos e inmediatamente la Mujer 1 abre los ojos totalmente en blanco mientras se estremece. El Hombre 1 la mira con tristeza sin moverse de su sitio. La Mujer 1 deja de moverse y su cabeza cae. El Hombre 1 no la deja de mirar. La mano del Hombre 2 le toca el hombro al Hombre 1. HOMBRE 2 (VO): "Tenemos que irnos". El Hombre 1 no deja de mirar a la Mujer 1. HOMBRE 1: "Alcancé a verlas". HOMBRE 2 (VO): "No podemos hacer nada por ellas". [El Hombre 2 mira a la Mujer 1 y se va. FUERA DE CAMPO]. El Hombre 1 mira a la Mujer 1 y estira su mano hacia la cara de ella. La acaricia. Aleja su mano de ella, mira hacia fuera de campo y se va.

7 - Escorzo del Hombre 1, con PM corto de la Mujer 1. El Hombre 1 quita los circuitos de sus senos e inmediatamente la Mujer 1 abre los ojos totalmente en blanco mientras se estremece. El Hombre 1 la mira con tristeza sin moverse de su sitio. La Mujer 1 deja de moverse y su cabeza cae. El Hombre 1 no deja de mirarla. La mano del Hombre 2 le toca el hombro al Hombre 1. HOMBRE 2 (VO): "Tenemos que irnos". El Hombre 1 no deja de mirar a la Mujer 1. HOMBRE 1: "Alcancé a verlas". HOMBRE 2 (VO): "No podemos hacer nada por ellas". [El Hombre 2 mira a la Mujer 1 y se va. FUERA DE CAMPO]. El Hombre 1

mira a la Mujer 1 y estira su mano hacia la cara de ella. Acaricia su mejilla.

8 - PM contrapicado (¾). El Hombre 2 con su mano en el hombro del Hombre 1. HOMBRE 2: "Tenemos que irnos". [El Hombre 1 no deja de mirar a la Mujer 1. FUERA DE CAMPO]. HOMBRE 1 (VO): "Alcancé a verlas". HOMBRE 2: "No podemos hacer nada por ellas". El Hombre 2 mira a la Mujer 1 y se va.

9 - PP frontal. La Mujer 1 con los ojos cerrados y la nariz sangrando. Darle tiempo a la toma.

10 - PP frontal. La Mujer 2 con los ojos cerrados y la nariz sangrando. Darle tiempo a la toma.

EMPIEZA ESPACIO REAL (espacios específicos diferentes)

11 - Plano subjetivo de la cámara. La Mujer 1 se graba con la cámara. Mira hacia arriba de las escaleras por fuera de campo, asustada. Mira a la cámara. MUJER 1: "¡Sáquenme de aquí!". Se escuchan pasos rápidos acercándose por la parte de arriba. La Mujer 1 vuelve a mirar hacia arriba de las escaleras, fuera de campo. Empiezan a sonar pasos rápidos acercándose por la parte de abajo. La Mujer 1 mira hacia abajo de las escaleras. MUJER 1: "Creo que ahí vienen". La Mujer 1 mira a la cámara. (RUTINA DIARIA - MENTE/"REALIDAD" - DESCANSO ENTRE ESCALERAS PARA SUBIR O BAJAR).

12 - Plano subjetivo de la cámara. La Mujer 2 graba su reflejo en un espejo. MUJER 2: "Sean testigos de esto". Se escuchan pasos rápidos acercándose por fuera del baño. La Mujer 2 voltea la cámara hacia la puerta. Los pasos se detienen. La Mujer 2 vuelve a apuntar el celular al espejo mientras se mira. Los pasos vuelven a sonar con más fuerza y más cerca. MUJER 2: "¡Ahí vienen!". (RUTINA DIARIA - MENTE/"REALIDAD" - BAÑO).

TERMINA ESPACIO REAL

13 - PP frontal. Contraluz directo del proyector hacia la cámara (cambios en los haces de luz). Darle buen tiempo a los haces en contraluz. De un momento a otro se apaga y todo queda totalmente a oscuras.