

PRÁCTICAS METAFICCIONALES EN LA PROFESIÓN DEL ACTOR:
FORTALECIMIENTO LABORAL Y ESCÉNICO DEL ACTOR

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAESTRO EN ARTE
DRAMÁTICO

ESTUDIANTE

JUAN PABLO BALBÍN TRUJILLO

ASESOR

GERSON STEPHEN GÓEZ GONZÁLEZ

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES ESCÉNICAS

MEDELLÍN

/2018

TABLA DE CONTENIDO

PÁGS.

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO	7
3. METAFICCIÓN: HISTORIA Y APLICABILIDAD	9
3.1 REALIDAD Y FICCIÓN. TEORÍAS DE LA PERCEPCIÓN	11
3.2 LA METAFICCIÓN	14
3.3 LA METAFICCIÓN EN LA PLÁSTICA	16
3.4 LA METAFICCIÓN Y LA LITERATURA	26
3.5 LA METAFICCIÓN EN EL CINE.....	30
4. HISTORIA Y TEORÍAS DEL ACTOR Y SU RELACIÓN CON METAFICCIÓN.....	36
4.1 EL ACTOR: HISTORIA Y EVOLUCIÓN	37
4.2 TEÓRICOS DEL ARTE ESCÉNICO Y SU MANERA DE ABORDAR LA METAFICCIÓN.....	43
5. METAFICCIÓN EN LA PRÁCTICA ACTORAL EN MEDELLÍN	46
5.1 LA MÁSCARA EN EL PUESTO DE TRABAJO: REALIDAD Y FANTASÍA PARA MEJORAR LA PRODUCTIVIDAD CON HERRAMIENTAS TEATRALES	51
5.2 EXPERIENCIAS PRÁCTICAS	53
5.2.1 MUJERES IDIPRON: TALLER DE TEATRO PARA MUJERES EN VULNERACIÓN DE DERECHOS	54

5.2.2 TALLER DE INICIACIÓN TEATRAL PARA ESTUDIANTES DE KARATE DO UDEA.....	58
5.2.3 PROPUESTA DE MONTAJE BASADO EN METAFICCIÓN: “AIRE DE TANGO” A REALIZAR CON ACTORES PROFESIONALES.....	65
6. CONCLUSIONES.....	68
7. BIBLIOGRAFÍA.....	70

1. INTRODUCCIÓN

El arte del actor se basa en el uso racional de la ficción, entendida ésta como la manera de presentar algo aparente, ilusorio, irreal, haciéndola parecer real, iniciando a través de la dramaturgia o la literatura un mundo ficcional, al que convierte en una realidad contundente a través de su cuerpo presente en el tiempo, en el espacio y validado por un público.

La síntesis entre la realidad y la ficción hoy en día se puede llamar “metaficción”; las dos primeras son nociones que el actor ha utilizado desde principios de la historia como materia prima de creación; actualmente se ha diagnosticado que el actor profesional de teatro maneja el arte de atravesar la delgada línea que existe entre la realidad y la ficción, pero en ello también hay un problema y es que si un actor no vuelve de su mundo ficcional puede ser tildado de “loco” o desadaptado. Gracias a la conceptualización y aplicabilidad del término “metaficción”, se pueden fortalecer el ámbito escénico (ficcional) y el ámbito laboral (real) al mismo tiempo. De esta manera se puede definir la metaficción como la delgada línea entre la ficción y la realidad, y para efectos de esta investigación se utilizará este término como una mirada estética de autoreflexividad, es decir, hacer ficción sobre o dentro de la ficción, de autoconciencia para indagar, observar, razonar sobre la ficción desde la ficción misma, y de autorreferencialidad para problematizar la relación entre ficción y realidad.

Esta investigación tiene como misión afirmar que el actor de teatro puede utilizar la metaficción como recurso estético que fortalezca su discurso para la creación escénica y la relación con el entorno laboral. Con este fin se define la metaficción como una propuesta estética autorreflexiva, autoconsciente y autorreferente, con la que el actor pueda refinar su discurso, crear nuevas herramientas escénicas, ir conscientemente a un mundo ficcional para mejorar su entorno real delimitado como su entorno laboral (ensayar, dictar clases, y gestionar sus servicios).

También se puede concientizar a la sociedad sobre la importancia del actor como guía en la ficción, para la búsqueda de modelos y soluciones a las problemáticas o necesidades reales. Estas ideas permiten la interacción del actor de manera directa con la sociedad, como guía de transformación positiva, como profesional que indaga sobre la innovación tecnológica para el beneficio de todos. Además, si se ve la metaficción como recurso estético, el teatro podría usarse en comunidades como una tecnología que utiliza la ficción para mejorar la realidad y la calidad de vida, hecho que puede comenzar gracias a la profesionalización del actor, situación que permite generar más servicios de formación o creación escénica con un estilo basado en la metaficción; por ello ser consciente de los límites entre la realidad y la ficción le permite al actor fortalecer su entorno laboral.

Las ideas o propuestas devenidas en y para esta investigación son el resultado de una revisión del concepto de metaficción que buscaba saber cómo los actores utilizan esta herramienta, y si lo hacen de manera consciente o no, logros alcanzados a través de un rastreo teórico analizado, comparado y complementado, con un experimento práctico que incluyó actores profesionales y no profesionales. De esta manera se puede proponer el concepto de metaficción como herramienta estética de dirección de actores o más importante, como parte de talleres para interactuar directamente con la sociedad, mejorar la calidad de vida ubicando el teatro como una tecnología de búsqueda a respuestas sobre las problemáticas reales.

La presente investigación se compone de tres momentos. En el primero se realiza un recorrido por la historia, aplicabilidad e importancia de la metaficción; en el segundo, se exponen tanto la historia del actor, como algunas de las teorías teatrales entorno a él y la metaficción, considerando las investigaciones recientes sobre dicha noción al igual que los autores contemporáneos de la literatura teatral que han utilizado este concepto en su creación. En el tercer momento hay análisis y resultados de procesos prácticos con actores profesionales y no profesionales, a fin de indagar en cómo la metaficción está presente en el proceso, y cómo influye, tanto en y para la obra, como para los actores participantes. Indagar en esto

permite preguntas sobre la interacción con la sociedad, con la realidad socioeconómica, realidades culturales, realidades filosóficas, para reivindicar y fortalecer el uso del teatro como una tecnología que educa y transforma la comunidad.

Esta monografía está impregnada de metaficción, es una revisión teórica pasada por un filtro investigativo. A quien lea, esto es el resultado de una búsqueda de identidad profesional, es un aporte al profesional del teatro desde la experiencia y el estudio del cuerpo; lo humano de esto es la sistematización de una forma de pensar. Así como el cuerpo es templo para el teatro, las experiencias académicas aquí se compilan como capítulo para el saber, por ello todas las líneas aquí redactadas contienen información filtrada, organizada y sistematizada sobre la metaficción y las prácticas metaficcionales del actor. Son la síntesis del estado del arte por teorías e historias del actor, de la puesta en escena, de la dramaturgia, la estética, la filosofía, y por supuesto, de estudios sobre metaficción.

2. MARCO TEÓRICO

La metaficción es una herramienta semiótica que permite viajar más allá de lo que se percibe y trata de visualizar más la realidad que cada quien vive frente a una obra de arte. Como la metaficción va más allá de la ficción, es la parte real que compromete a la ficción en el arte desde su nacimiento, el autor, como el contexto del relato, y hasta más allá, es la parte que habla de ficción dentro de la ficción, como el metateatro o las historias paralelas.

Desde sus inicios, el teatro y las prácticas asociadas a él se han visto en un constante desarrollo, una evolución paulatina que busca continuar mejorando, cautivando al público, adaptarse a los nuevos contextos y tecnologías. La metaficción es un concepto que pese a ser reciente como concepto, empleado durante la década de 1960-1970, se detecta su presencia en diferentes niveles a lo largo de la historia, haciendo evidente no sólo que aunque en los siglos pasados se adolezca del concepto, su uso es notorio; por otro lado, que lo metaficcional ha estado presente en las artes escénicas, para el caso, desde sus inicios occidentales griegos, tanto así que puede considerarse que es parte indiscutible del quehacer teatral.

A fin de abordar la metaficción, es importante hacer recurso de la filosofía y ver cómo, en una rama como la epistemología, hay unos argumentos que sirven de apoyo para analizar cómo el pensamiento humano va entretejiendo redes a partir de la manera como se cuestione la existencia, posibilitando así que la metaficción se enriquezca. Para estos fines se tendrá muy en cuenta la obra *Introducción a la Epistemología Contemporánea* de Jonathan Dancy, considerando el capítulo “Teorías de la percepción”, por lo referente a las formas del conocimiento, y se mencionará un argumento escéptico que también presenta Dancy en su obra, “Cerebros en cubetas”, por la manera como plantea la realidad y la ficción, lo cual es de gran importancia para abordar ambas nociones. También se considerará a Denis Diderot, quien en su obra “la paradoja del comediante” cuestiona sobre la

autenticidad o falsedad de un actor, algo que influye en la formación y quehacer actoral.

Es menester también considerar las propuestas de teóricos del actor, el teatro y la metaficción, tales como Augusto Boal, José Sanchís Sinisterra y Alejandro Jodorowski, a fin de conocer cómo abordan e interpretan ellos el tema de la metaficción y su relación con el actor, ya que esto es de suma importancia para la realización de la presente investigación. El recorrido por la estética nos arroja autores como Iacobi con su obra “neuronas espejo” y la Cibercultura de Levy. Y el último grupo de autores destacados en este estudio son: Manuel Mejía Vallejo con su obra “Aire de tango”, Deleuze con “Mil mesetas” y la profesora Clemencia Ardila de la universidad Eafit por su estudio sobre metaficción en la literatura colombiana. Gracias a estos teóricos puede afirmarse que la información fue seleccionada con mayor relevancia, al ser los más pertinentes para afirmar la tesis de esta investigación y que consiste en que el actor profesional de teatro puede utilizar la metaficción como recurso estético que fortalezca su discurso para la creación escénica y la relación con el entorno laboral.

3. METAFICCIÓN: HISTORIA Y APLICABILIDAD

En primera instancia, a la hora de abordar la conjunción de realidad y ficción, para poder llegar a la metaficción, debe tenerse presente que ambas guardan una relación ineluctable. Desde los principios de la historia humana, antes del nacimiento de la escritura, el hombre compactaba su saber en los mitos, y los transmitía a través de la oralidad. Durante este proceso, el hombre dio nacimiento a varios tipos de mitos, entre los que puede mencionarse que existen, por ejemplo, mitos genéticos, que hablan de los orígenes sea cosmogónicos o teogónicos. Hay mitos soteriológicos, que hablan de sanación y salvación; mitos históricos, que explican la fundación o construcción de algo; mitos etiológicos, que explican las causas; mitos escatológicos, que hablan de más allá de la muerte; mitos litúrgicos, que hablan de festividades; entre otros.

El mito no sólo da cuenta de todo aquello que la razón no alcanza a explicar, también sirve de reservorio de la memoria y, como se ha dicho, como existe desde antes del nacimiento de la escritura, el mito entonces pasa a dar cuenta de una historia antes de que la historia fuera escrita, en esta medida, cada cultura antigua consideraba que el mito narraba un suceso histórico del que no se podía dar cuenta. En esta medida, mito y realidad se fundían a través de los mitos, sin embargo, en el siglo IV a.C., en la antigua Grecia, surge el Evemerismo, que fue un movimiento que buscó racionalizar los mitos, ver la realidad en cada uno de ellos separando la fantasía. Así pues, autores como Paléfato, podían considerar que un mito surgía porque “la realidad histórica ha sido alterada por un error verbal, por un error de percepción o por un error en la narración de un hecho” (Torres Guerra José, *Mitógrafos griegos* Pág.16).

Pese a todo lo acontecido con el mito históricamente, éste continúa seduciendo, invitando a ser retomado, analizado, reinterpretado, recontado, de manera que su encanto no cesa. En la actualidad han surgido más mitos, e incluso desde el campo filosófico, siguiendo a autores como Dancy, puede hablarse de un argumento escéptico que ha dado pie para cuestionar la realidad y la ficción, me

refiero al argumento de *Cerebros en cubetas*. Este argumento indica que no podemos saber algo, porque, por ejemplo, no sabemos si todo lo que vemos y consideramos parte de la realidad, no es más que una ficción que nos ha sido implantada por un científico, debido a que somos meramente un cerebro en una cubeta, con este tipo de argumento se juega, por ejemplo, en una película como *Matrix*, film en el que una gran parte de la humanidad se encuentra conectado a una gran red cibernética que les proyecta a todos una falsa realidad en la que perciben creyendo que es algo real sin serlo; de esta manera, la línea entre lo real y lo ficticio es fuertemente cuestionada, no sólo por la Filosofía, sino también por el cine.

3.1 REALIDAD Y FICCIÓN: TEORÍAS DE LA PERCEPCIÓN

Para abordar la percepción y sus complejidades, debido a que ello contribuye enormemente al problema de la diferenciación entre lo real y lo ficticio, es importante hacer recurso de la Filosofía, considerando, para el caso, la obra *Introducción a la Epistemología contemporánea*, de Jonathan Dancy, quien en “¿hay espacio para la filosofía de la percepción?”, plantea que los filósofos, al adentrarse en la teoría de la percepción, deben hacer aportes a los estudios de los psicólogos y neurofisiólogos, y satisfacerlos teniendo cuidado de no caer en una circularidad viciosa.

En teorías de la percepción, Dancy nos comenta que existen tres grupos principales de teorías de la percepción, el realismo indirecto, el directo, y el fenomenalismo; pero antes de explicar éstos, Dancy nos ofrece una definición de realismo metafísico, para el cual, los objetos que percibimos pueden existir como los percibimos, aún si no se pueden percibir; en el realismo directo, el sujeto perceptor tiene una relación directa con el objeto, por ejemplo, al tocarlo; y en el realismo indirecto, el perceptor tiene un intermedio en la relación que establece con el objeto, como el reflejo de una imagen en el espejo por ejemplo, por lo que este realista asegura que el realismo directo no existe, ya que de cierto modo, todos los objetos son captados de un modo indirecto; ahora bien, el fenomenalismo es una forma de antirrealismo, porque niega la existencia de un mundo físico que yaza tras el mundo de la experiencia, y que pueda separarse de él; para el fenomenalista, los únicos objetos de aprehensión son la experiencia y sus complejos.

En el realismo directo, se mantiene que en la percepción sensorial captamos de un modo directo la existencia y naturaleza de un mundo físico circundante; aquí Dancy propone dos clases más de realismo directo, el ingenuo y el científico; para el ingenuo los objetos no percibidos pueden tener propiedades de todos los tipos que percibimos que tienen; se le dice

ingenuo por el modo en que generaliza al utilizar la palabra todas, aunque tal ingenuidad disminuye en la medida en que sustituye tal palabra; el realismo científico se opone a la forma ingenua del realismo directo, porque cree que la ciencia ha demostrado que los objetos físicos no tienen cuando no se perciben todas las propiedades que parecen tener cuando las percibimos, ya que la existencia de algunas de esas propiedades depende de un perceptor, por lo que esas algunas propiedades, no son independientes del objeto como para conservarse cuando nadie las percibe; en este realismo, el objeto sólo tiene propiedades con relación al perceptor; las distinciones que sostiene este realismo pueden deberse a las distinciones planteadas por Locke, más que todo, a las secundarias, ya que las primarias son las que se conservan para que el perceptor las perciba. Dancy dice que es mejor el realismo directo que el científico, porque en el científico hay una desazón general sobre la distinción entre cualidades primarias y secundarias; y porque no está claro qué análisis de percepción de colores pueda proporcionar el realista directo científico.

El realismo indirecto sostiene que los objetos que percibimos, son percibidos de un modo indirecto, pese a nuestra relación directa con el objeto interno, el objeto no-físico; para apoyar esto, el realismo indirecto tiene cuatro argumentos, el primero se basa en la introspección, al cual sostiene que un mismo objeto percibido por dos personas, es percibido de dos formas distintas; al segundo se le llama argumento de intervalo temporal, aquí Dancy da un ejemplo, que como lo entiendo sugiere que en el momento en que percibimos algo, es probable que ese algo ya no exista, como por ejemplo, un actor en alguna película, y en tal caso, el objeto percibido es el intermediario, obligando también a que exista un directo; y si éstos existen, deben existir en todos los demás casos, por el intervalo temporal que hay en el momento en que el objeto tiene la propiedad, y el momento en que la percibimos. El tercero es el argumento de la ilusión, para el cual las experiencias perceptivas genuinas en un momento dado, son indistinguibles para el perceptor de las experiencias

ilusorias, como en un acto de magia por ejemplo; y el último argumento, es un argumento basado en los logros de la neurofisiología.

En las formas ingenua y científicas del realismo indirecto, lo que Dancy plantea es una distinción entre las formas de realismo ingenuo y científico indirecto, revive las definiciones que ya ha dado, y plantea las diferencias de argumentos y separaciones que hay entre ellos; así como también dice que la forma ingenua es más fuerte que la científica, y la científica indirecta es más fuerte que la ingenua, y que no se han encontrado argumentos concluyentes para los que quedan, así como tampoco en favor del realismo directo, en oposición al indirecto, y viceversa.

En el fenomenalismo e idealismo, Dancy plantea que el fenomenalismo es más flexible y verosímil que el idealismo, dado que al parecer le da un sentido más natural a la idea de que los objetos físicos no dejan de existir cuando no son percibidos, por lo que proporciona una teoría de la percepción más adecuada. El fenomenalismo se considera como la forma más importante de antirrealismo perceptual; Dancy plantea que la distinción entre fenomenalismo y realismo se trata del fenomenalismo eliminativo y reductivo; donde, el eliminativo sostiene que no existe tal cosa como un objeto físico, y que no hay nada más que experiencia; mientras, el reductivo sostiene que si hay objetos materiales, pero que no son nada más que complejos de experiencias.

3.2 LA METAFICCIÓN

“Más allá de la ficción”, de esta manera puede considerarse en primera instancia lo que es la metaficción, sin embargo, el prefijo “meta” también implica “dentro de”, con lo cual se puede hablar de “dentro de la ficción”, en esta medida, la metaficción ha sido abordada por las diversas artes a lo largo de la historia de manera incesante, aunque no usaran el concepto. Por el mundo clásico griego por ejemplo, se cuenta con el maestro Eurípides, quien ya para el siglo V a.C., se valía de la metaficción, como bien evidencia Juan Tobías Nápoli en su texto *Espectáculo y teatralidad en Bacantes de Eurípides*, donde considera no sólo en la participación de Dionisio en la obra, quien desde el prólogo afirma:

“Me presento como hijo de Zeus en este país de los tebanos, yo, Dioniso. Aquí me dio a luz un día la hija de Cadmo, Sémele, en un parto provocado por la llama del relámpago. He trocado la figura de dios por la humana, y aquí estoy, ante los manantiales de Dirce y las aguas del Ismeno. Contemplo el túmulo de mi madre, fulminada por el rayo, éste de ahí, junto al palacio, y las ruinas de su morada, que aún humean de la llama viva del fuego de Zeus, por la desmesurada crueldad de Hera contra mi madre. Elogio a Cadmo por haber dejado infranqueable este suelo, recinto sacro de su hija. De vid alrededor yo lo he recubierto, con el follaje pródigo en racimos Dejando atrás los campos auríferos de los lidios y los frigios, las altiplanicies de los persas asaeteadas por el sol y los muros bactrianos, pasando por la tierra de crudo invierno de los medos y por la Arabia feliz, y por toda la zona del Asia que a lo largo del salado mar se extiende con sus ciudades de hermosas torres, bien pobladas por una mezcla de griegos y bárbaros, he llegado en primer lugar a esta ciudad de los griegos, tras de haber llevado allí también mis coros y fundado mis ritos, a fin de ser un dios patente a los mortales. A Tebas, la primera en esta tierra helénica la he alzado con mi grito, ciñendo a su cuerpo la piel de corzo y poniendo en su mano el tirso, dardo de yedra. Porque las hermanas de mi madre, quienes menos hubieran debido, aseguraban que Dioniso no había nacido de Zeus, sino que Sémele, desposada por algún mortal, le atribuía a Zeus la culpa de su furtiva unión. “¡Patrañas de Cadmo, por lo que Zeus la mató”, -voceaban- “por falsear bodas!” Por eso ahora las he aguijoneado fuera de sus casas a golpes de delirio, y habitan el monte en pleno

desvarío. Las obligué a llevar el hábito de mis misterios. Y a toda la estirpe femenina de los Cadmeos, a todas las mujeres, las saqué enloquecidas de sus hogares. Arremolinadas junto a las hijas de Cadmo bajo los verdes abetos, se echan sobre las peñas a cielo abierto. Es que la ciudad esta ha de aprender de una vez, aunque no quiera, que ella no está iniciada en las ceremonias báquicas, y que he de hacer la defensa de mi madre Sémele, manifestándome a los humanos como un dios que concibió de Zeus. Cadmo ha entregado su dominio y su poder real a Penteo, hijo de su hija. Éste combate contra dioses al oponérseme, de sus libaciones me excluye y no me menciona jamás en sus rezos. Por esa razón voy a demostrarle que soy, desde mi nacimiento, un dios, a él y a los tebanos todos. Luego, después de poner en orden lo de acá, hacia otra tierra dirigiré mi paso, en mi epifanía. Mas si la ciudad de Tebas intenta con furia rechazar a las bacantes del monte, congregaré a las ménades para conducir las como a un ejército. Para eso he revestido esta apariencia mortal y he cambiado mi figura por esta naturaleza de hombre. Pero, ¿eh vosotras que abandonasteis el Tmolos, baluarte de Lidia, mujeres que formáis mi tíaso, a las que he traído de entre los bárbaros como compañeras de reposo y de andanza, blandid en alto el instrumento peculiar del país de los frigios, el tamboril, invento de la Madre Rea y mío, y, acudiendo en torno de este palacio real de Penteo, hacedlo resonar, para que lo vea la ciudad de Cadmo! Y yo, yéndome con las bacantes que están en los valles del Citerón, participaré de sus danzas” (vv. 1-63).

En este prólogo, Dionisio no sólo manifiesta que adoptará la figura de un otro para educar a un rey que necesita aprender a respetar su culto, sino que además operará como compositor de toda la obra que se desarrollará, como si fuera un dramaturgo, y en este proceso, no educará tanto al rey Penteo como a los demás ciudadanos (actores), hecho que a su vez influenciará en los espectadores y que cumple toda la función pedagógica del teatro evidenciada por Aristóteles, compactada en una sola obra, haciendo gala magistral tanto de metaficción, como de metateatro.

La metaficción ha alcanzado tal nivel de tratamientos hoy por hoy, que ha sido incorporada a todas las disciplinas del quehacer artístico: plástica, cine, música, literatura, entre otros. Así entonces, hay todo un multinivel de análisis y usos de la metaficción que conviene considerar a fin de comprender más el valor de esta noción.

3.3 LA METAFICCIÓN EN LA PLÁSTICA

Puede entenderse también la metaficción como todas las figuras retóricas implementadas después del siglo XVIII, luego del perspectivismo, es decir, como todo lo relacionado con las emociones y sensaciones que el espectador tiene frente a una obra, provocadas por su percepción real. Bajo esta óptica, la metaficción es una herramienta útil a la hora de abordar la mirada crítica de una obra de arte; implica afinar la mirada estética teniendo en cuenta el simbolismo que cada uno quiera dar y teniendo en cuenta el del autor en su contexto real, gracias a ello generalmente podemos encontrar la metaficción en todas las manifestaciones artísticas, y podemos basar nuestro discurso cuando hablamos de ellas para tener en cuenta el contexto real del espectador, del autor y del medio en que se presenta una obra.

Pueden verse muchas manifestaciones metaficcionales tanto en la pintura, como la escultura y la fotografía. La obra más mencionada que abre la puerta del perspectivismo y por su puesto de la metaficción, es *Las Meninas*, del pintor Diego Velázquez. En esta obra, realizada en 1656 y de tamaño considerable (318x276 cm), el espectador es el protagonista porque puede sentirse parte del cuadro. adicionalmente se ve un autorretrato del autor, Diego Velásquez, también de la infanta Margarita, María Bárbara Asquín y Nicolás Pertusato, más los reyes Felipe IV y su esposa Mariana, todos personajes reales que le dan un carácter histórico a la obra; todas estas personas nos dan el contexto de la época. De esta manera se tiene:



Las meninas gozan de un alto reconocimiento metaficcional o perspectivístico (concepto antecesor de metaficción), gracias a su contenido autorreferente, debido

a que el pintor Diego Velázquez hace un autorretrato, que es ficción dentro de la ficción, pero también es algo autorreflexivo por el problema que tiene el espectador entre realidad y ficción al verse incluido en el cuadro por las miradas tanto del pintor como de las meninas, y a su vez es autoconsciente porque cuestiona la realidad y la burocracia del contexto de la obra al incluir a los reyes que en realidad fueron quienes la encargaron.

Cabe destacar que hay una obra mucho más antigua a la de Velázquez y es conocida también por la gran cantidad de elementos metaficticiales que pueden hallarse en ella: El matrimonio Arnolfini (1434), de Jan Van Eyck.



La pareja de la pintura es el señor Giovanni Nicolao Arnolfini, un prominente comerciante de seda, y su esposa Giovanna. A la obra se le han extraído múltiples simbolismos en torno al amor, el matrimonio y la prosperidad. Un ejemplo de ello es el aparente embarazo de Giovanna, aunque hay quienes consideran que así se veía el vientre con el vestuario de la época e incluso, que puede no ser Giovanna sino la segunda esposa de Arnolfini, debido a que para 1434 Giovanna llevaba un año de fallecida, y como tercer argumento posible, se considera que, para este momento histórico, siglo XV d.C., era muy común retratar mujeres con un vientre pronunciado, como de embarazo, denotando con ello la fertilidad.

En la parte inferior de la pintura se observan un perro, que es un grifón de Bruselas, y unas sandalias, de cuero teñido y hebillas de metal. La mascota también denota fertilidad y amor, y además, era usada para la caza de ratas; por su parte, el calzado era usado por las personas adineradas de la época y cabe resaltar que hay dos calzados, los de Giovanni se encuentran próximos a él, mientras que los de su esposa, cerca de la cama y, así como en el mundo griego clásico el espacio del hombre era el del afuera, el externo a la casa, por el trabajo, la guerra, la caza, el espacio femenino era el interno, en esta medida, el calzado de Giovanna denota que ella es la encargada del hogar. Las naranjas eran una fruta que se importaba, lo cual las hacía muy costosas, de manera que también simbolizan la riqueza de la familia, al igual que denotan fertilidad.

En la parte superior e inferior tras la pareja, se observan una lámpara que solo tiene una vela, elemento que simboliza el amor, la unión en matrimonio, una alfombra que también denota riqueza al ser de elaboración extranjera, una cama que para la época era común ubicar en la misma sala en la que se atendían las visitas y que además de ello denota amor, matrimonio, por ser donde se consuma la unión y se gesta la vida de los descendientes, y un rosario, que simbolizaba la entrega de la esposa, su compromiso con el matrimonio.

Sin embargo, entre todo lo señalado, hay un par más de elementos muy dicientes, por un lado, el espejo, y por otro, la firma del pintor. El espejo, de 5.5cms, contiene imágenes de 1.5cms. es un reflejo de la capacidad minuciosa de Van

Eyck que representan diez de las catorce escenas del vía crucis de Cristo rumbo a su muerte en Golgota. El cristal de este espejo denota pureza, y da una perspectiva desde atrás de la pareja, de lo que tienen en frente, que se ha interpretado como el mismo Van Eyck, considerando adicionalmente la firma que hay sobre el espejo que reza “Johannes Van Eyck fuic hic”, lo cual significa “Jan van Eyck estuvo aquí”, como si entonces el pintor estuviera presente en la escena que se toma como un matrimonio, acompañado de quien podría ser un sacerdote.

Finalmente, afirma Sandra Teresa Brandi en su artículo *“Los Arnolfini una obra maestra que es prueba documental artística: ¿medio de prueba u obra de arte?”*:

“Hay algunos que plantean la hipótesis de una recreación de Van Eyck realizada en su estudio a pedido de Arnolfini a fin de mostrar la riqueza de este y su compromiso de contraer matrimonio con Giovanna, o del matrimonio en sí unido a una ostentación de riqueza y bienestar. También se ha planteado modernamente de la representación de un exorcismo o ceremonia en la que se habría intentado recuperar la fertilidad de Giovanna pues no concebía hijos y en esa época este tipo de ceremonias eran habituales pero también secretas. Se apoya esta teoría en la existencia de una gárgola sonriente que se encuentra tras las manos de la pareja que simbolizaría la infertilidad de Giovanna como castigo a la disoluta vida sexual de su esposo”

Si bien hay más elementos que se podrían analizar, los indicados dan fe de la inmensa cantidad de simbolismos y elementos de la realidad implícitos en la ficción de la pintura.





Continuando con la plástica, cabe resaltar la obra de Andrea Costas, Serie Incorporados 2000.



Este estilo, que incorpora una fotografía dentro de otra, opera como metaficción en la fotografía. Implica ser muy preciso con el manejo de las imágenes para que no desentonen y continúen haciendo referencia a algo, en el caso de Andrea Costas, se alude al cuerpo, aunque, como bien expone el estilo de Jeff Wall, se puede aludir a una pintura también, de manera que se evidencia un uso de la metaficción

que es más trabajado por el cine, especialmente en las comedias: la referencia a otra obra.

Picture for woman. Jeff Wall.



Un bar del Folies-Bergère. Manet.



En la pintura, Jeff Wall hace una adaptación de la obra de Manet, *Un bar del Folies-Bergère*. En su versión, Wall incorpora un ambiente industrial, decadente de la sociedad, en contraste con la versión que le sirve de inspiración, donde se exaltan los aires parisinos. Wall incorpora su cámara en el centro de la fotografía, presentando entonces la manera como se capturó la imagen ante el espejo.

3.4 LA METAFICCIÓN Y LA LITERATURA

El caso más antiguo y clásico del perspectivismo es el Quijote de la Mancha, en el cual su protagonista es víctima de una publicación de un libro que narra su propia vida, atrapado entre la vida real y la ficción de aquella obra, esta novela se vuelve increíblemente atractiva para las nuevas manifestaciones artísticas que toman el perspectivismo y la metaficción como un método de pensamiento deconstructivista, tendencia de nuestros días.

Para el siglo XX, autores como Luigi Pirandello, gustan mucho de usar juegos metaficcionales en sus obras, así, en *Seis personajes en busca de un autor*, Pirandello hace interactuar a los personajes de una obra con los actores que los representarían, ellos cobran vida para ser jueces, directores y actores de su propia historia, haciendo así, metateatro a la par que metaficción. En *La tragedia de un personaje*, Pirandello pone a un escritor a narrar cómo los personajes que escribe en sus obras se le presentan para contarle sus historias esperando que él las tome de materia prima para plasmarlas en un papel de manera estilizada:

“Es una vieja costumbre mía dar audiencia, todos los domingos por la mañana, a los personajes de mis futuros cuentos. Cinco horas, de las ocho a la una. Me sucede casi siempre que no me encuentro en muy buena compañía. No sé por qué, por regla general, acude a estas audiencias mías la gente más descontenta del mundo, o bien apesadumbrada por extraños males, o complicada en casos de lo más singulares, gente con la que resulta verdaderamente penoso tratar. Yo les escucho a todos con santa paciencia; les interrogo con la mejor disposición; tomo nota de sus nombres y de la situación de cada uno de ellos; tengo en cuenta sus sentimientos y aspiraciones (pág. 317). (...) Entre los que se quedan atrás esperando, derrotados, hay quien suspira, quien se pone sombrío, quien se cansa y se va a llamar a la puerta de algún otro escritor. No pocas veces me ha ocurrido encontrarme en los cuentos de varios colegas míos a determinados personajes que primero se me habían presentado a mí; como también me ha ocurrido reconocer a algunos otros que, descontentos de cómo yo les había tratado, quisieron probar suerte en otra parte (pág. 318)”.

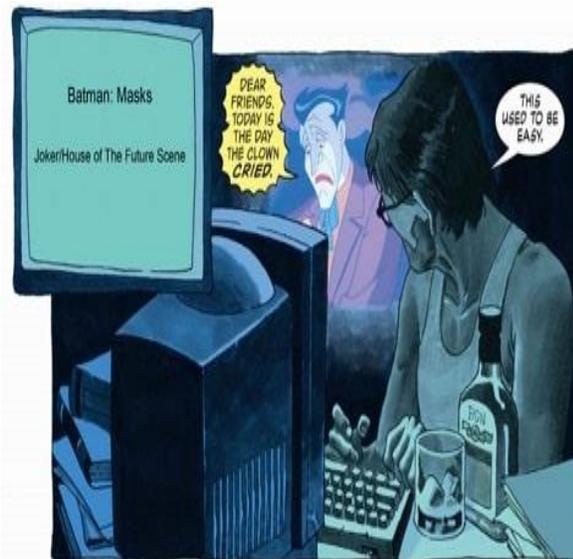
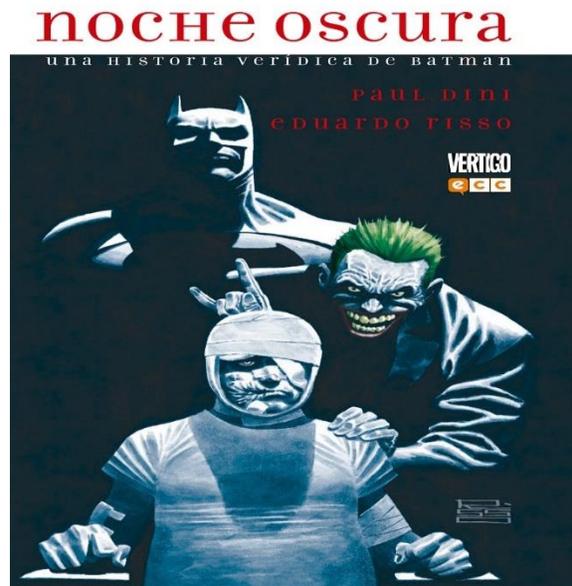
La ficción muchas veces supera a la propia realidad, más cuando se diluye en ella de tal manera que los lectores no logran discernir lo real de lo ficticio, a veces, porque todo está tan bien narrado que envuelve, seduce, de tal manera que ciega la razón. Un ejemplo literario de esta absorción que tiene la fantasía literaria sobre el lector, lo proporciona también Luigi Pirandello con su novela *Uno, ninguno y cien mil*, en la que cuestiona la Filosofía, al religión, la realidad, la ficción, entre otras cosas, a través de la disolución del concepto de "Yo", quedando así que si un sujeto es uno para sí mismo, pero otro para alguien más, puede entonces ese mismo sujeto, ser cien mil sujetos y a la par ninguno.

Autores como Edgar Allan Poe con *La narración de Arthur Gordon Pym*, y Arthur Conan Doyle con las historias de Sherlock Holmes tampoco han escapado al problema de ver la realidad fundida con la ficción. Sobre Sherlock Holmes puede destacarse que aún muchos piensan que el personaje existió, y por el lado de Edgar Allan Poe, cabe decirse, de acuerdo con Andrés Ferrada:

"Desde su publicación en 1838 y hasta principios del siglo XX, los análisis sobre *La Narración* indagaron temas relativos a su ambigua forma narrativa. En consecuencia, la obra fue definida como una historia fraudulenta, una bitácora de viajes ultramarinos, el relato novelado de un hecho real o literatura de exploración. Es así como en este período los estudios críticos se caracterizaron tanto por su profusión como por su heterogeneidad, destacando el carácter incierto, poliforme y mutable de *La Narración*. Pocos lectores advirtieron su carácter ficticio, siendo catalogada con frecuencia como una crónica periodística tergiversada (Meyers 212). Aún menos fueron los que creyeron estar frente a una ficción que trata sobre la ficción" (*Ficción y metafiction en la narración de Arthur Gordon Pym de Edgar Allan Poe*, Pág. 60)

La metafiction aplicada al teatro, el cine, la literatura, también puede servir como un fármaco, operando de manera terapéutica. Considerando esto, puede analizarse la relación de la metafiction y comic en el caso del guionista Paul Dini, quien en la novela gráfica, *Noche oscura, una historia verídica de Batman*, narró como en 1993 fue asaltado y casi asesinado; en esta obra, batman y varios de sus

archienemigos operan como formas de la consciencia de Dini, analizando así la compleja situación por la que pasó. Como ejemplos de estos momentos, y con imágenes y lenguajes muy explícitos, se tiene lo siguiente:





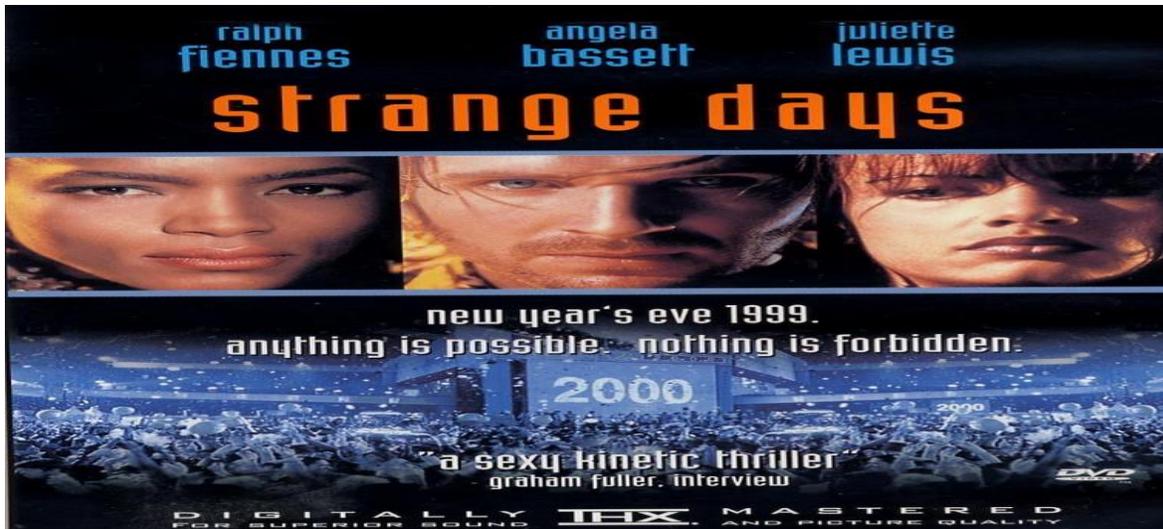
Cuadro a cuadro el escritor expone la dura situación por la que pasó y cómo sus personajes se hacen presentes ante él para aconsejarle y buscar soluciones, logrando así hacer una catarsis a través de la exteriorización de su trauma.

3.5 METAFICCIÓN EN EL CINE

El cine y la televisión también son expresiones artísticas que utilizan metaficción, donde cada vez vemos más series web o miniserias, o programas como realty shows en los que la audiencia percibe una delgada línea que hay entre lo real y lo ficcional, a través de series como por ejemplo Black Mirror, Los Simpson, entre otras, que muy bien pueden denunciar cómo los programas de televisión rayan en querer volver la ficción en realidad, vendiendo imágenes tergiversadas de la realidad, estereotipos, como si fueran verdaderos. Igualmente, y tomando como ejemplo a Colombia, cabe decir que han existido y existen programas que caricaturizan los problemas sociales de la vida real como Sábados felices, los stand up comedy, e incluso las entrevistas y parodias de Jaime Garzón. En todos estos casos operan como ejemplos de metaficción porque problematizan la relación entre la realidad y la ficción, y buscan una solución en la ficción, al menos al visibilizar y hacer que la gente se ría de sí misma y sus problemas políticos, reconociendo lo real en medio de la ficción.

Gracias al cine se pueden hallar ejemplos fenomenales de la metaficción, a través de películas como dead pool, en donde el protagonista habla de los fenómenos que vivió durante la producción misma del film; se rompe la cuarta pared hablando directamente al espectador, se parodian otras películas, y se mencionan hechos reales de manera jocosa.

A fin de analizar mejor la manera como el cine aborda la metaficción, cabe considerar la película “strange days”.



Esta película, realizada bajo la dirección de Kathryn Bigelow, es un buen ejemplo de metaficción en el cine y sirve de modelo para estudios al respecto (Bigelow, 1995). Aquí se pueden encontrar elementos de metaficción en muchas de sus formas, y además, un análisis de la sociedad real y la ficcional, sus transformaciones y las influencias de la tecnología.

Hay que empezar entonces analizando un elemento usado en la película: el electrodo de sensaciones SQUID. Este electrodo lo usan los personajes y hace que ellos vivan en carne propia las grabaciones de algún momento excitante. El cine muestra planos subjetivos que hacen que el espectador vea la cinta como si fuera el personaje que usa el electrodo y cómo la veía quien la grabó. Los planos subjetivos en el cine siempre serán metaficcionales porque involucran al espectador en la realidad de la película.

Si se profundiza, se observa una realidad comparando esta máquina con lo que el cine siempre ha querido llegar a hacer en su historia, captar el momento y reproducirlo a otras personas para venderles un mundo de ficción o de las historias. El SQUID logra esto a la perfección, pero el cine aún no; la máquina logra incluir las sensaciones que al cine aún le falta, aunque actualmente se acerca con la realidad aumentada, el 4D, el HD, en fin, pero esta máquina se queda en la ficción de una película de los años 90, que muestra los CDs TDK que gran parte de los espectadores actuales han de haber podido usar, en cuyo caso

les evoca el recuerdo de esos materiales, involucrándolos más en la obra, hecho que puede asociarse con la metaficción virtual (Carrera, L. *La metaficción virtual*. 2001, 39-44); el SQUID tiene forma de walkman que también todos tuvimos.

Entonces ¿qué puede lograr una película de cine para inspirar a las nuevas generaciones? Sucede con el cine y todas las artes que trabajan la ficción, ésta, de alguna manera, se vuelve un modelo a seguir en la realidad.

Otra metaficción en la película, la proporciona el personaje de Max. Lo que él representa es esa parte de la sociedad que necesita ser comprendida de otras maneras, que necesitamos transformar en bien de la sociedad, las otras ideas que aparecen como malas, aunque si fueran más allá que castigadas o ignoradas podrían ser útiles. Lo que hacen las personas como Max para ser comprendidos, asesinar, violar, ponerse una peluca, crear varias vidas, actuar frente a los demás, maquillarse, algunas de ellas de alta filigrana, estos gestos deben ser comprendidos a través de la neurociencia en su nuevo descubrimiento de las neuronas espejo (Iacoboni, 2009) para transformarlos en pro de la sociedad.

La peluca juega un gran papel como hilo conductor de la película, es un elemento metafictional en tanto que es gracias a ella que los grabadores de sensaciones en los electrodos se camuflan para no ser detectados y así poder grabar sensaciones reales. La peluca, como en la vida real, nos camufla, nos maquilla, como quien se viste bien para una entrevista de trabajo.

Un artículo llamado “Anamnesis e hipomnesis” (Stiegler, 2008) permite cuestionar sobre dónde se ha llegado con las pretensiones del cine y la tecnología, en registrar y reproducir la realidad hasta hacer confuso el límite entre lo real y lo ficcional. Hoy se tiene el gran mundo del internet, los GPS, los celulares inteligentes y las gafas de realidad aumentada; se ha visto también cómo nuestra sociedad se transforma, cómo las nuevas generaciones tienen comportamientos anormales, entonces, ¿qué hacemos con toda esta memoria que no sabemos manejar por nosotros mismos como individuos de esta sociedad?

La tecnología que invade nuestro mundo es al fin la memoria colectiva de toda nuestra historia, de las ideas hechas realidad para mejorar la calidad de vida en el pasado, presente y futuro humano. Es la hora de que este avance tecnológico que consume a su creador deba ir de la mano de un progreso en la tecnología de las emociones y del cuerpo, porque juntos saciarán en realidad la necesidad de amor, de autocuidado, del cuidado ambiental y de crecimiento espiritual, ya que las necesidades no están en seguir contaminando con cosas materiales sino de llenar el vacío en los sentimientos. Una conclusión semejante puede extraerse de “strange days”, porque la realidad nunca superará a la ficción, y en esto me apoyo en el capítulo de “la sustitución maquina”, (Lévy, 2007) que se encuentra en el libro llamado “La Cibercultura”; parafraseando y tomando posición sobre lo que se ha venido tratando hasta con la película como referente, considerando que todas las generaciones después de la llegada de la revolución industrial han visto el problema de la sustitución por una máquina, desde diferentes épocas y condiciones, pensando en cuántos obreros fueron despedidos para sustituirlos por máquinas que reemplazaron su trabajo, o cuántos saberes se han perdido porque ya hay una aplicación que lo realiza. En la búsqueda de una vocación y una profesión, el ser humano es y seguirá siendo puro cuerpo, el que hacer con el devenir de cada día y la satisfacción de estar bien. Las tecnologías son y seguirán siendo herramientas para el ser humano que las controla y las domina, aunque ojalá solo fueran usadas para el bien del planeta y la sociedad.

Lévy (2007) dice que cuando apareció la fotografía se pensó que los pintores iban a desaparecer, y hoy todavía seguimos comprando y colgando obras de arte hechas a mano, para ponerlas en nuestras paredes; también cuando llegó el cine se pensó que el teatro desaparecería y no fue así, hoy se sabe que son dos medios de comunicación diferentes que no compiten entre sí. Un caso similar ocurrió con los museos y la llegada del internet, con las bibliotecas y con todo lo que se ha transformado gracias a la tecnología, así que no hay manera de que la realidad virtual o aumentada haga algún día que las personas no salgan a la calle o no tengan sexo o no duerman o coman, puesto que son funciones del cuerpo y por más tecnología que se tenga, no se lograrán reemplazar.

La película (Bigelow, 1995) invita a reflexionar sobre las relaciones humanas, la necesidad de entender al otro y saber qué está pensando, la configuración interna de una sociedad donde todos necesitamos de todos, hasta de lo ilegal, a su vez todos ignoramos todo del otro, como su vida privada, sus pensamientos y sus razones profundas para elegir el camino.

Una solución se vislumbra en una de las tecnologías que está iluminando el siglo XXI, la neurociencia, rama del saber que nos trae el libro “neuronas espejo” (Iacoboni, 2009), y que ayuda a resolver estas preguntas sociales para mejorar la condición humana. Se trata de las neuronas espejo que han encontrado y demostrado científicamente que poseemos, como los monos, unas neuronas que se activan con solo percibir los gestos de alguien para intuir qué puede estar pensando, porque lo sentimos como propio y aunque es algo a lo que quizá no se le ha dado aún toda importancia que merece, estas neuronas son las encargadas, por ejemplo, de que aprendamos a hablar cuando somos niños, y cuando somos grandes, a entender las razones de por qué alguien hace tal o cual gesto, como una sonrisa, más cuando ésta se emite después de que alguien nos sonrío, porque ello es también el resultado de la activación de las neuronas espejo. Así pues, por estas mismas neuronas es que logramos conmovernos con una película en un cine o con una obra de teatro. Respecto a un gesto tan antiguo como el bostezo y que contribuye a que la sociedad se relaje, cabe decir que debido a las neuronas espejo, puede propagarse, imitarse, como si se contagiara, así mismo, si vemos a alguien llorar, sabemos que la está pasando mal y decidimos alejarnos o consolarla, en lugar de ir a cobrarle un dinero o a darle una mala noticia de inmediato, aunque todo puede pasar dependiendo de las razones profundas de cada quien, y aunque no podemos saber su vida ni sus pensamientos, sí podemos entender que si llora es por algo.

Ahora bien, existe una relación metaficcional del teatro con las neuronas espejo, porque en medio del pacto ficcional ambos contribuyen a problematizar la realidad del cuerpo en función de la ficción, es decir, si un cuerpo reacciona a estímulos “falsos” emitidos por un actor en escena y estas reacciones se pueden comprobar

científicamente, se podría hablar que la ficción tiene efectos reales en el cuerpo humano, abriendo el camino a la búsqueda de estímulos y alteraciones para cambiar estados de ánimo o condiciones comunitarias desfavorables.

En el libro de neuronas espejo (Iacoboni, 2009), se mencionan a muchos actores y directores de teatro por su capacidad de manejar estas neuronas, hasta ahora desconocidas por la ciencia, pero altamente dominada por los artistas, desde otros términos, pero con iguales fines, el entretenimiento y la unión social de las comunidades. Con base en lo anterior se puede pensar que los actores que más logran transmitir en el escenario es porque saben manejar su cuerpo a fin de que el espectador experimente reacciones a ciertas posturas, tonos de voz, o palabras, que inconscientemente reaccionan gracias a sus propios reflejos. Gracias a esto se abren preguntas interdisciplinarias en el arte y la neurociencia, saber cuáles son las reacciones más comunes en el cuerpo ante estímulos audiovisuales, semánticos, lingüísticos, semiológicos, sensitivos y perceptivos, utilizados en el teatro y el arte de la actuación, en diferentes roles de la vida personal y social.

En "Strange days", el personaje Max, buscaba que los otros entendieran su perversión, el estado de su mente clínicamente alterada por enfermedades psiquiátricas, sentimientos generalmente incomprendidos por la sociedad, castigados con la cárcel y hasta la muerte; para él una herramienta tecnológica como el SQUID, que le permita a otros como sus amigos, que en su caso es Nero, ver y sentir lo que él siente cuando está haciendo eso incomprendido, como pasa cuando violó a una mujer y la mató, que para él es casi como comer helado con brownie caliente seguido de una copa de vino.

4. TEORÍAS ACTORALES DE LA METAFICCIÓN EN LA HISTORIA

En este capítulo se vislumbra cómo el actor y el teatro han manejado la metaficción; cómo este concepto es usado de manera consciente o inconsciente, lo cual servirá para saber cómo el teatro utiliza esta noción. Con base en esto, se hará un recorrido que partirá considerando la historia del actor, a fin de elucidar su nexos con la relación establecida entre realidad y fantasía, para posterior a ello proceder con la exposición de las fuentes motivacionales como la experiencia laboral del actor en el ámbito real, y segundo, la experiencia ficcional del actor en escena, tratando autores que han usado el concepto de metaficción o el significado que implica, puesto que no es un término usado conscientemente en todas las épocas.

No se trata de cuestionar si el teatro es realidad o fantasía, puesto que parte de un cuerpo presente que se supone real, y su actividad en el espacio también se supone contundente, se trata más bien de entender cómo ha hecho el teatro para mantener su carácter ficcional como fuente prima de investigación, en un mundo que cada vez se vuelve más científico y cree menos en lo que no puede comprobar.

Entender el teatro como tecnología ficcional en pro de soluciones a los problemas reales, parte de entender cómo el teatro y sus principales teorías han usado estas bases para el desarrollo de un arte que sigue firme en estas épocas.

4.1 EL ACTOR: HISTORIA Y EVOLUCIÓN

Hablar de un actor es hablar de la humanidad, de personas capaces de entregar su vida a la expresión de sus ideas de manera escénica, con lenguajes musicales, verbales, físicos, interpretativos y energéticos. Estas personas llevan en su cuerpo la herramienta de la ficción puesta a su servicio. Solo es necesaria su presencia y disposición para provocar emociones a través de una historia contada de manera especial, aunque las historias sean propias o no, el actor las experimenta y logra transmitirlos a un público, quienes observan, escuchan y sienten esta presencia humana. Por esto el actor está condenado a caminar siempre con su instrumento de trabajo, el cuerpo lo lleva a muchas partes del mundo estando siempre presentes en los movimientos culturales más importantes de todas las épocas.

En la antigua Grecia los actores logran diferenciarse del coro, separarse de la música y utilizar la palabra hablada, incluir las emociones controladas para darle verosimilitud a las palabras. Lograron sobresalir y de la mano de los grandes dramaturgos de la época pudieron dar a luz una bella forma de ver el mundo, el teatro era pedagógico y gracias a los actores, dramaturgos y celebraciones dionisiacas, la gente aprendía.

En la comedia los actores llegaron a varios extremos como difamar reyes o personas poderosas, hablar de sexo y temas vulgares en escena, y aunque algunos fueron asesinados por estas causas, la comedia fue un éxito y hoy en día también lo es; de ellos aprendimos a crear arquetipos para no hablar directamente de nadie. Gracias a esto los actores se dan cuenta de las problemáticas culturales para no aludir directamente a nadie, sino quedarse en el mero plano de la ficción y la reflexión, por lo que continúan enseñando e influenciando la cultura.

Sobre el mundo clásico griego, en relación con las dramaturgias trágica y cómica, destáquese que ambas, tanto la dramaturgia trágica como la cómica tuvieron su oportunidad de abordar un estilo que hoy podemos denominar como metateatral. Empezando por el género trágico se tiene como referente digno de mención a Eurípides quien en el 406 a.C., mismo año en el que fallece, compone su última

obra, *Bacantes*, en la que lo metateatral resalta desde el prólogo, donde un actor que hace el papel de Dionisio, manifiesta que adoptará otra figura, la de un humano, sin dejar de ser el dios, y durante este proceso, toda la historia que se contemplará será creación suya, operando con ello, no sólo como actor, sino también como director y dramaturgo, para finalmente hacer entender a los personajes de la obra que el culto a Dionisio debe ser respetado, consiguiendo de esta manera el fin pedagógico y catártico del teatro, solo que ahora no restringido a los espectadores, sino también a los actores. Eurípides fue un gran innovador del teatro griego, fue el tercero en la gran triada de tragediógrafos, y si bien no innovó en cuanto a la escenografía, la cantidad de actores y coreutas, sí realizó un cambio inmenso al centrarse en lo humano, de manera que sus personajes no son tan nobles como los de sus predecesores, sino más del común, tanto así que para lograr sus fines, por ejemplo, no dependen de la intervención de una divinidad, idea en la que hay una manifestación del pensamiento sofista que formó a Eurípides; un caso muy particular para resaltar ahora, es el llanto fingido de Helena en la obra homónima eurípidea, debido a que el personaje manifiesta que será falso, fingido, algo que hasta entonces (412 a.C.), no se conserva en ninguna de las dramaturgias trágicas:

“Helena: Escúchame, si es que una mujer puede hablar con sensatez: ¿quieres pasar por muerto sin estarlo?

Menelao: Mal presagio es éste. Pero, si en ello gano, no tengo inconveniente en morir de palabra, estando de hecho vivo.

Helena: Te lloraré delante de ese impío con el pelo cortado y con lamentos fúnebres, como hacen las mujeres.

Menelao: ¿Y éste va a ser el medio de nuestra salvación? Parece un truco muy gastado.

Helena: Fingiré que has muerto en el mar y pediré al tirano de esta tierra el favor de dedicarte un cenotafio” (vv. 1049-1058).

La treta de Helena funciona, y su captor, Teoclímeneo, convencido ante el engaño, le permite abandonar el reino para ir a rendirle honores fúnebres a su esposo, hecho que les da oportunidad a Menelao y a Helena, de escapar juntos para lograr

así su final feliz. En palabras de Juan Tobías Nápoli: “el modo en que Helena urde la trama del engaño deja clara la noción de que la apariencia puede no corresponderse con la realidad y de que sólo es una *mímesis* de ella. Su actuación, en cambio, exhibe ante el público y los restantes personajes las habilidades propias de un actor teatral” (*Espectáculo y teatralidad en Bacantes de Eurípides*, pág. 60), exponiendo así una fuerte consciencia del personaje como un actor capaz de fingir una emoción para lograr un fin que en este caso es engañar a quien funge como espectador de su llanto, logrando así que crea real algo que es ficticio.

Tras el fallecimiento de Sófocles y Eurípides, la tragedia como género dramático entra en un punto muerto, no hubo quien pudiera darle la misma magnificencia que los tres grandes lograron, algo que puede atribuirse como una consecuencia de la tan extendida y perjudicial guerra del Peloponeso, hecho por el cual, ante tanto sufrimiento, la comedia pudo ver su auge. En todo el apogeo que tuvo la comedia, tiempo en el cual pasó de la comedia antigua (Aristófanes), a la comedia media o mese (Alexis), hasta llegar finalmente a la comedia nueva o nea (Menandro), resaltan las *Ranas* (405 a.C.) como una de las mejores obras aristofánicas; en ésta, también, como en *Bacantes* de Eurípides, hace presencia Dionisio e igualmente realiza cambios de rol, convirtiéndose en Herácles, y también en Jantias, la diferencia además del enfoque estilográfico, estriba en que Dionisio no busca educar a los actores, sino a todo el pueblo ateniense, restringiendo la catarsis a los espectadores.

Respecto al mundo clásico griego vale decirse que Aristófanes es el máximo representante de la comedia antigua, género en cuya estructura dramática existe la parábasis, que es un momento en el que el coro se puede dirigir a los espectadores; entre las muchas maneras en las que suele decirse que se rompe la cuarta pared, esta es la más mencionada, en tanto que la barrera invisible que separa a actores de espectadores, es transgredida al ponerse en contacto con los espectadores, sin embargo, sobre esta ruptura puede cuestionarse si en realidad se da, porque al incorporar al espectador, quizá lo que acontece es que la cuarta

pared no se rompe, sino que antes bien, se amplía, convirtiendo al espectador, en un actor más.

En el mundo clásico, la cuarta pared es cuestionable, en tanto que, debido al elemento ritual, y con ello, a la filiación del espectador con las obras y el accionar de los actores, quizá la barrera no existía. Acorde a lo anterior está el pensamiento de Artaud (2001, 13-16), Grotowski (1987, 10) e incluso Nietzsche al citar a Schlegel (1976; 7: 24), en tanto que el espectador, inmerso en el rito que presencia gracias a la obra, participa de él, en cuyo caso concebir una pared invisible sería inviable. Con todo, preguntarse por la cuarta pared implica abordar también la conjunción de realidad y ficción para pensar si es posible romperla o no, y si existe o no.

En la Roma imperial y con sus afanes por conquistar el mundo, más la primacía que en dicho Imperio tuvo la religión cristiana gracias al emperador Constantino (272d.C.-337d.C.), se censuró el arte de actuar argumentando la presencia del mal con actos ficcionales, con desdoblamientos espirituales, y ya que el trabajo del actor es un trabajo con el cuerpo, y como por ello recibían dinero, fue censurado al ser comparado entonces con la prostitución. Sin embargo y pese a todo, el arte del actor no logró ser suprimido de la historia ni mucho menos de la voluntad y gusto humano. Cabe pensar al respecto que un golpe contra el movimiento de actores es un golpe contra la cultura humana.

Tras la censura del Imperio romano y posterior a la caída de éste en el 476d.C., que inicia el medioevo, los actores errantes y prófugos de la ley huyen por todas partes clandestinamente, pero no dejan de ejecutar sus habilidades. Gracias a esto surge en la historia la figura del Juglar. Durante el siglo X de nuestra era, aproximadamente, los juglares, que sabían hacer de todo, cantar, actuar, tocar instrumentos musicales, malabares, etc., se valieron de sillas y bancos para hacer sus escenarios en cualquier parte. Ellos vieron la necesidad de organizarse y crear espectáculos más interesantes y cómicos, surgiendo en pleno medioevo la figura de los saltimbanquis, importantes para llegar en el siglo XVI a la comedia dell'arte, con personajes errantes que además necesitan comer y vestirse.

Durante el medioevo los actores son figuras ilegales, son perseguidos bajo la costumbre cristiana, considerando las ideas de Tertuliano y san Agustín, quienes los tildan de diabólicos, hasta que de alguna manera los Franciscanos en el siglo XIII y XIV, descubren en el poder escénico una forma de traer nuevos creyentes a la religión, por lo que empiezan a formar sus propios actores. Este nuevo acontecer que mezcla el catolicismo con la actuación, provoca que se empiece a diferenciar al actor del escritor, es decir, al juglar del trovador, empezándose de esta manera a ver los derechos de autor que poco a poco van formalizando la actividad laboral del actor y el dramaturgo.

Fue en el siglo XVI, con el advenimiento del Renacimiento, que el actor y su historia tuvieron un cambio nuevamente hacia lo aceptado y positivo. Por España se tuvo el siglo de oro con autores como Lope de Rueda y Lope de Vega, Miguel de Cervantes Saavedra y Calderón de la Barca; por Francia se tuvo el barroco, con autores como Molière, Racine y Corneille; y por Inglaterra, se destaca el Teatro Isabelino. Vale decirse que gracias a la reina Isabel se legitimó de nuevo el poder educativo y recreativo del teatro y la actuación, se abrieron teatros al público y se enaltecó la figura del actor. Debido a ello ya no hay más persecución y la gente disfruta el teatro de autores que hasta hoy causan renombre como Shakespeare. Puede verse entonces la evolución en el escalafón social de los actores, respetados y famosos por sus actos, dueños de humildes ganancias o fama sin dejar de ser locos en el buen sentido de la creatividad y la bohemia.

En el siglo pasado, el actor se encontró con fuertes dificultades sobre su quehacer, el ambiente de guerra contribuyó a pensar cómo hacerle frente a tan grande problemática social para permitirle a un público más que distraerse, enfrentar la adversidad y superarla. Así, autores como Jean Anouilh y Bertolt Brecht, compusieron cada uno, una nueva versión de *Antígona*; el primero la hizo en 1942 durante la ocupación de Francia por Alemania, inspirando la resistencia, la negativa a dejarse subyugar por otro, evocando el espíritu de la joven griega; el segundo, escribió la suya en 1947, un año antes de regresar a Alemania tras varios años de exilio por la dictadura de Hitler, en su obra, la joven se enfrenta a

los nazis, estos son los guardias en la historia, pero se muestran torpes, parte de la aguda crítica de dramaturgo ante los seguidores del movimiento nazi. Por su parte, en Rusia, durante la dictadura de Stalin, Vsévolod Meyerhold, pensando cómo hacer más público y crítico el teatro, eventualmente se vio como enemigo del Estado en medio de la paranoia de su dictador, quien ante la negativa de Meyerhold a modificar su estilo dramático y crítico, le mandó ejecutar en 1940. La Rusia del siglo pasado, además de Meyerhold también vio nacer a dos grandes influencias del teatro y que contribuyeron enormemente a pensar la labor del actor, su formación y la representación, Konstantín Stanislavski, y Michael Chéjov, ambos, maestro y estudiante, pensaron cómo podía hacerse una buena actuación, algo más genuino, y en esta medida mezclaron ideas que orbitaban gracias al psicoanálisis, para considerar la unión de lo psíquico con lo físico, planteando así un teatro psicofísico, aunque con leves diferencias, pues si bien Stanislavski en un inicio contempló la memoria emotiva como un medio que a través del recuerdo le permití evocar al actor una emoción real en medio de la ficción y así hacer más natural su desempeño, para Chéjov, la memoria emotiva tarde o temprano dejaría de funcionar, por ejemplo para despertar el llanto, porque el recordar constante crea hábito y en el caso de un viejo dolor, se puede superar, por ello Chéjov propuso nociones como la imaginación e invitó a hacerle preguntas al personaje, a la par que se intenta poner en su situación, de manera que se proyecta, prevé y calcula lo que se puede dramatizar. De esta manera, el siglo XX se cuestionó cómo hacer más real la ficción que implica la actuación. El francés Antonin Artaud buscaron estremecer más al espectador, sacarlo de su zona de confort, y el polaco Grotowski, valiéndose del elemento ritual del teatro, más una considerable disminución de la parafernalia escenográfica, procuró hacer más real al espectador la ficción que contemplaba.

Terminado este recorrido histórico se ha de comprender mejor el quehacer escénico y los legados de la historia que hacen que hoy el actor sea reconocido socialmente como un actor, ganando algún estatus social o estabilidad económica, y aunque la pelea hoy no sea contra la iglesia y en nuestro contexto colombiano, afirmo que la tarea es atraer el público cada vez más ausente del teatro debido a

que se adolece de innovaciones, al Estado que cada vez apoya menos el arte en todas sus manifestaciones, motivar los colegas que, aferrados a la fama o al dinero han olvidado la forma organizativa de nuestros antecesores y convivir con el capitalismo para que no obligue a los actores a buscar otras formas de ganarse la vida.

4.2 TEÓRICOS DEL ARTE ESCÉNICO Y SU MANERA DE ABORDAR LA METAFICCIÓN

Hoy por hoy es cada vez más considerado el tema de la metaficción en relación con el teatro. Al respecto, cabe destacar a autores como Jodorowski, Boal, Sinisterra, entre otros.

En toda la obra de Alejandro Jodorowski, la metaficción está presente. Él, siendo Psicólogo, recolecta una cantidad de rituales y situaciones de sus pacientes que termina haciéndolas parte del teatro por su riqueza dramática. De ahí crea obras como “opera Pánico” donde las situaciones de los personajes son tan absurdas e irresolubles que se vuelven casi eternas, tocando al público directamente en su forma de pensar y percibir la realidad, que es una realidad de forma confusa, ya que la situación es aparentemente normal, pero llega a punto en el que realmente no se sabe qué va a pasar. Todo puede llegar a suceder tanto con el espectador como con los actores.

El autor Brasileño Augusto Boal, se caracteriza por su búsqueda de creación escénica en espacios no convencionales, y con la participación directa del público. Al igual que Sanchís Sinisterra, Boal ha utilizado estas prácticas “metaficciones” para llevar el conocimiento teatral en personas naturales o No actores como él las llamaría; de ahí, su libro 200 ejercicios para actores y no actores. (Boal, 1980)

José Sanchis Sinisterra es un autor que considera tanto la teoría teatral como la práctica, las corrientes postmodernas y la autoridad teatral. Por sus estudios y trayectoria desde el teatro español y el mundo, se ha convertido en una importante influencia para Latinoamérica y la actualidad del teatro mundial, no sólo por sus análisis del teatro, sino por sus estudios relacionados con el tema central de metaficción. En esta medida, cabe destacar fuentes directas de José Sanchis Sinisterra que arrojan estudios tales como: (Sinisterra, Ñaque, 1991) (Sinisterra, Los figurantes, 1996) (Sinisterra, Teatro fronterizo. Taller de dramaturgia, 1982), ya que sirven de fuente nutricia para enfocarlos al aprendizaje en la vida y en la escena del actor profesional.

El autor Manuel Aznar Soler de la universidad Autónoma de Barcelona, realiza un estudio sobre toda la corriente de metateatro en los estudios teóricos y las dramaturgias de Sanchís Sinisterra, volviéndose objeto muy importante de estudio en esta investigación. (SOLER, 1989).

La profesora Clemencia Ardila de la universidad EAFIT en su artículo “Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana” (Ardila, 2009), propone una aproximación desde la teoría literaria del concepto de metaficción y una revisión de la manera como ha sido nombrado y conceptualizado en la producción de crítica literaria de Colombia. En esta revisión histórica del concepto ella identifica las definiciones utilizadas en las teorías anglosajonas y europeas, que proponen este concepto de diferentes maneras, en sus primeras etapas, algunos términos que referencian este concepto según esta autora son: Novela Autoconsciente, novela auto generadora, sobre ficción, novela reflexiva, metaficción historiográfica, antinovela, aliteratura, texto espejo, metadieético, metalepsis.

Independientemente de la escuela o teoría anteriormente mencionadas, en este artículo la profesora Clemencia Ardila rastrea temas constitutivos de este concepto de las siguientes maneras:

Auto reflexividad: Hacer ficción sobre/dentro de la ficción.

Autoconciencia: Indagar, observar, razonar sobre la ficción desde la ficción misma.

Autorreferencialidad: Problematizar la relación ficción y realidad.

En este sentido y con estas definiciones ella hace un rastreo en la crítica literaria del concepto de metaficción, en esta investigación se busca lo mismo a lo que ella ha llegado utilizando las definiciones que hay, pero con las prácticas teatrales existentes actualmente en Medellín, a través de una caracterización estadística sobre la autoconciencia, auto reflexividad y la autorreferencialidad en las actividades propias del actor profesional.

Ahora bien, hay un teórico del siglo XVIII, que aunque no usa el término metaficción, es importante para el quehacer escénico, y de su pensamiento se pueden hallar nexos actuales con la metaficción, dicho pensador es Denis Diderot (1713-1784); su pensamiento es también a fin con esta investigación en tanto que, en su obra, *La paradoja del comediante*, pone al actor a cuestionarse su papel frente a la realidad y a la fantasía, cuestionando a la par que propone un método para llegar a ser un buen actor. Su modelo indaga en cómo el actor debe ser dueño de sí mismo y de sus emociones, racionalmente; dirigir sus emociones y sentimientos sin involucrarse, y manejar las emociones personales sin que afecten el trabajo.

Diderot magnifica la profesión de ser actor describiéndola como mística, misteriosa, capaz de desnaturalizar al hombre que la realiza, desertar de sí mismo para sortear otras apariencias, por eso el actor según este autor se expone a perder su rostro y su alma, y que además el alma se desgasta por vivir pasiones ajenas, y pisar en falso la realidad...

"Es, por lo tanto, profesión que los hombres desprecian. La encuentran peligrosa. Le achacan inmoralidad y la condenan por misteriosa" (DIDEROT, 1999)

Actualmente la teoría y la práctica del actor se enfocan en el quehacer escénico, cómo manejar su cuerpo, llegar al personaje o interpretar los textos, sin embargo estas tareas en pro de la ficción tienen resultados o procesos que van "más allá de la ficción", o sea, la metaficción. Sin embargo, no se trata de pensar qué es verdad o qué es mentira en el teatro, o qué es real y qué es ficción, sino más bien de delimitar funciones que van y vienen desde y hacia la ficción como materia prima del actor profesional de teatro.

En otras palabras, detectar acciones laborales en relación con el concepto de metaficción puede hacer más consciente al actor de sus funciones en el sistema socioeconómico actual de Medellín, diferenciando sus labores ficcionales y sus efectos y procesos que van más allá, por ejemplo: su economía, sus relaciones

con otros profesionales, con su público, el intercambio de saberes en talleres o seminarios, su oferta de servicios y mercados laborales.

5. METAFICCIÓN EN LA PRÁCTICA ACTORAL EN MEDELLÍN

El resultado de esta investigación busca fortalecer el entorno laboral del actor a partir del uso de la metaficción, la realidad contundente mejorada en el reflejo de la calidad laboral y de vida del actor. Para lograr estos fines se tendrán en consideración dos momentos prácticos, uno a nivel personal, y otro a nivel colectivo, de manera que se pueda presentar cómo la metaficción permea, crea, modifica, no sólo al actor, sino también a los demás.

Como parte de la experiencia personal, se presenta el performance de mi autoría, llamada Cimentaciones. Hay que considerar que el performance es una experiencia simbólica viva, que busca resignificar las experiencias negativas o las fuerzas reactivas de una persona, a través del arte, en este caso, teatral, pero puede ser de diversas expresiones; se puede crear a partir de estas experiencias una obra artística, que sana interiormente a la persona y escenifica exteriormente, creando un producto escénico para el público.

El performance es una de las manifestaciones artísticas contemporáneas y tiene altamente implementado el concepto de metaficción, puesto que también nace de la corriente de lo postdramático.



La pregunta metaficcional en Cimentaciones se trató de cuáles son las bases de mi vida, cómo utilizar la escena para crear una solución a mis problemas de territorialización: “las bases de mi casa, de mi vida, se hacen con lo más fuerte de mis heridas”. El proceso se realizó con las siguientes acciones y en otros casos desde la metaficción puede ser replicable.

-“Expulverisar las partes que sobran en mi ser, saliendo de mí en forma de polvo”.
“...Eliminando todo el polvo resultante luego de desharinar mi corazón, regándolo en forma de corazón. Hay heridas que también se hace uno mismo”



Restaurar: La acción es resanar los lazos disueltos, sostener las manos de alguien el máximo tiempo posible y sentir sus palpitations.-“Voy a tomar la manos de mis compañeros, siento la ausencia de mis seres, es Hora de desatar algo, un nudo deshecho es un nuevo inicio”.- “Con las manos cogidas, sentí la energía de sus ancestros en sus palpitations”.

Resanar – revocar. Acción: la pregunta inicial de esta experimentación fue cómo volver a habitar mi cuerpo, para ganar seguridad, invitar amigos y estar pleno. Todo esto es tener buenas bases para pararse. Cimientos sólidos. De mi cuerpo como casa.



-“Entonces uní mis pies a las piedras formando una piedra dura que me sostuviera, con lechada, yeso y arcilla. En silencio solo mis manos tenían el gesto de brindarse y pedir ser recibidas. El gesto de dar y recibir.”

-“¿Para qué son mis pies? Para sostener, para amar, para esperar, para sentir, para caminar, volar, y con mis pies para patearlo, también pensé”.

Estas experiencias están enfocadas en avivar las fuerzas activas y transformar las fuerzas reactivas. Es decir, las acciones simbólicas anteriormente expuestas, van encaminadas a resignificar esos pensamientos que han estado influyendo crónicamente en nuestro ser de manera negativa.

Esta experiencia de autoconocimiento y creación ha comenzado con la búsqueda de las preguntas relevantes en mi vida que no han tenido respuesta satisfactoria. En mi caso preguntarme por mi territorio, el lugar que habito, y la forma en que he habitado mi cuerpo, son los detonantes para querer encontrar mis fortalezas y mi lugar en esta sociedad.

En medio de una matriz arquitectónica he encontrado la forma de nombrar esta búsqueda en relación a palabras como: reconstrucción, resanar, revocar, cimentar, estructura, funcionalidad, necesidad vital y hábitat.



A través de esta búsqueda arquitectónica, de manera rizomática, han llegado otras conexiones con palabras como luz efímera, sombra, penumbra, difracción, siembra, espíritus, fantasmas, energía, belleza y mándala. Estas multiplicidades de significación alrededor de la pregunta detonante me obligan a argumentar las acciones por medio de un concepto teórico que contenga una explicación estética a lo que quiero decirme a mí y a los que me ven. Traigo en este momento a colación Deleuze, en cuyo libro: “Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia”. En el capítulo “tratado de monadología: La máquina de guerra” (Deleuze, págs. 359-432), porque este autor aquí habla del concepto de la territorialización, de ahí que esta investigación dialogará con esta parte de su pensamiento.

En mi ejercicio existe la dualidad siempre, en dar y recibir, en soltar y recoger, en habitar y abandonar, y Deleuze empieza hablando de esto, cómo las oposiciones son intrínsecas en el sistema de sociedad de estado actual, como “lo claro y lo oscuro, el lazo y el pacto, lo rápido y lo grave”, así como también afirma: “se deshace el lazo en la medida que se traiciona el pacto” (2002, pág. 360).

Entonces, en esta sociedad se está en una multiplicidad de dualidades entre el Estado y la misma gente: “La contra hipótesis es que el estado no es el todo o la nada, sociedades con estado o contra estado,..., no se puede concebir independiente del afuera, ..., el estado es soberanía, pero la soberanía solo reina en aquello que es capaz de interiorizar localmente... no es que la ciencia este impregnada de magia, misterio o actitudes irracionales, solo cuando cae en desuso se vuelve eso”. Todo esto lleva a que mis ejercicios hablen de territorialización en el ámbito del Estado, la sociedad, la dualidad, la codificación y decodificación para llegar a des-territorializar al enemigo, en este caso mis fuerzas reactivas, que busco transformar para crear nuevos caminos y nuevas experiencias de vida en forma de rizoma; para lograr este fin, también se considera a una autoridad como Consuelo Pabón, con sus textos: “teatro postdramático” y “la era del vacío”.

La conclusión sobre el performance al devolverle una mirada metaficcional, con este y los miles de ejemplos que hay sobre búsquedas similares, se afirma que el performance hace parte de la metaficción por el alto grado de involucrar al actor o participante, a explorar auto-referenciarse, hacer auto-consiente sus acciones simbólicas y sus heridas reales, la fantasía en ayuda del devenir corpóreo. El arte a favor de satisfacer las necesidades contemporáneas del cuerpo en comunicación, entretenimiento, estudio y sanación.

5.1 LA MÁSCARA EN EL PUESTO DE TRABAJO: REALIDAD Y FANTASÍA PARA MEJORAR LA PRODUCTIVIDAD CON HERRAMIENTAS TEATRALES

La gestión cultural es importante para el teatro, contribuye a abrir caminos laborales para aumentar los ingresos de artistas como gremio, los actores, bailarines, músicos, vestuaristas, maquilladores y un sin fin de cargos necesarios para un movimiento artístico. El teatro a través de la gestión cultural busca compartir el conocimiento a quienes sin ser artistas promueven la cultura y buscan mejorar sus ingresos, como lo son los vendedores, promotores, líderes, emprendedores, independientes, entre otros.

Las sociedades mercantiles como fuente creadora de empleo pueden invertir en el fortalecimiento escénico de sus empleados, sin que haya necesidad de convertirlos en actores, sino de entregarles herramientas útiles al momento de cumplir metas y mejorar la productividad. Estos empleados podrán desarrollar su expresión corporal, comunicación social, autoestima, a través de la respiración, la postura y la imagen. Ejercicios del teatro llevados a la profesión para asumir el rol, ponerse la máscara, tomar la actitud. Sin embargo, muchos piensan que el arte y la empresa no se mezclan, pero si encontramos el equilibrio, tal como se deduce de una idea de Nietzsche en *El nacimiento de la tragedia*: el arte está en el equilibrio entre lo dionisiaco y lo apolíneo, lo racional y lo emocional” (Nietzsche,1976). Entonces, si buscamos el equilibrio entre teatro y empresa, podemos encontrar, tanto una mejor productividad y condiciones laborales de empleados, como otras fuentes de ingresos para los actores y artistas. Viendo esto, si el arte es la ficción y trabajar es la realidad, ¿quién actúa en la vida real para ganar el dinero? Todos, y además en Medellín hemos visto muchos grupos crecer en el teatro empresarial desde el enfoque btl, como en propuestas artísticas de sala, sin embargo, no hemos visto un compartir del conocimiento para preparar las personas y crecer juntos como una ciudad de servicios, cultural y en cadena de valor. ¿Será esto posible con la creación de un programa didáctico especializado en ejercicios teatrales para el cumplimiento de metas en el puesto de trabajo?

Este programa especializado en ejercicios teatrales para cumplir metas se ha visto referenciado en diferentes partes del mundo, sin embargo, adaptarlo en nuestro contexto es la tarea ardua. Además, entre actuar para la cámara, actuar ante el teatro, actuar ante la vida y actuar para vivir, todas tienen sus diferencias, por eso creo que cada vivencia y experiencia fortalece la profesión de la actuación, entonces, ¿por qué no permitir la entrada en un mercado laboral administrativo y pedagógico del actor contemporáneo? Reconociendo la naturaleza comunicativa y tecnológica del hecho teatral. Estas ideas fueron suscitadas por las recientes lecturas de los textos sobre actuar ante cámaras y actuar en el teatro (CASANOVA, 2009), puesto que debemos buscar nuevos espacios para fortalecer la escena, las historias y las artes escénicas. Lo importante es realmente la conjugación entre universidad, empresa y sociedad, como una unión enriquecedora para mejorar las condiciones profesionales de los artistas y no artistas.

5.2 EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

Partiendo de la idea de que el teatro, como la vida, es común a todos los seres humanos, se realizaron ejercicios prácticos previos bajo la mirada de la metaficción, con la finalidad de resolver la pregunta sobre cómo ésta se puede llevar a la práctica para mejorar la calidad de vida, o buscar soluciones a problemas reales en medio de la ficción. Con base en esto se analizaron tres grupos sociales; el primero es el caso de mujeres en el ejercicio de la prostitución, quienes recibieron un taller de teatro para resignificar heridas de su cuerpo; el segundo fue un grupo de estudiantes de karate do, que sirvió a su vez para exponer entonces cómo llevar el teatro a otras profesiones y en cuyo caso se hizo un taller de iniciación teatral basado en el combate escénico. El tercer grupo estuvo conformado por actores profesionales, para dar respuesta a cómo llevar la metaficción a ellos, en este caso se incluye una propuesta de dirección pensada bajo el concepto de la metaficción, “propuesta aire de tango”.

5.2.1 MUJERES IDIPRON: TALLER DE TEATRO PARA MUJERES EN VULNERACIÓN DE DERECHOS

A continuación, se relaciona una experiencia realizada con mujeres en vulneración o riesgo de vulneración de derechos, a las cuales se les dictó un taller de teatro que buscaba reivindicar sus derechos y resignificar la forma de relacionarse con su cuerpo. Los resultados de este taller fueron muy positivos; de este proceso tanto la metodología como la intervención social, merecen ser resaltadas en esta investigación sobre metaficción. Primero el planteamiento del problema a continuación expuesto que buscaba la solución de conflictos reales a través del teatro mismo. Segundo el resultado obtenido en la comunidad objeto ya que fueron mujeres que aprendieron otros significados de su cuerpo buscando otras maneras de aprovecharlo.



Por medio de la metaficción puesto que se trataba de un grupo de mujeres que nunca habían hecho teatro y además venían de ser violentadas en sus derechos sexuales y reproductivos, se logró construir a través del arte escénico caminos hacia la resolución de conflictos fuera de la violencia teniendo en cuenta la perspectiva de género.

Se trabajó con ellas el tema de las violencias de género que sufren las mujeres, las cuales muchas de ellas se han naturalizado socialmente; a medida que el taller avanzaba se iban socializando historias reprimidas que eran usadas y resignificadas en varios ejercicios escénicos como por ejemplo vivir un día en los zapatos de la otra, leer, escribir o inventar historias con mejores finales.



Las desigualdades sociales existentes a razón del género han creado relaciones de dominación que muchas veces se materializan en formas de violencia a nivel estructural y subjetivo. El trabajo realizado no sólo permite impactar a las mujeres que participan sino que se generen productos al público en general con los cuales se contribuye a una transformación social hacia una sociedad más equitativa. Así pues, se pensó y desarrolló un proceso escénico donde las mujeres desarrollaron sus habilidades de comunicación asertiva, artística, expresión, entrenamiento

corporal, actitud escénica, y reconocimiento y control de las emociones.



La metaficción es un recurso discursivo que puede visibilizar a esta y a todas las formas de violencia en contra de las mujeres: a través de la desnaturalización de las violencias que las mujeres viven cotidianamente es posible generar procesos de garantía, prevención y restablecimiento de derechos para las jóvenes.

A través de los ejercicios corporales se hace posible un reconocimiento del cuerpo en cual, en algunos casos, dada la población, ha estado atravesado por violencia física, psicológica y/o sexual. Es tarea entonces mejorar los procesos de resocialización, los cuales implican reconocimiento de nuevas formas en la resolución de los conflictos, así como afianzar los proyectos de vida de las participantes.

Por otro lado, en los contextos sociales en los que se han desarrollado la mayoría de las mujeres que hacen parte de este proceso, la violencia se presenta como la posibilidad de adquirir status, lograr objetivos y/o resolver conflictos. Se hace necesario trabajar en formas dinámicas de transformar dicho imaginario a través de metodologías creativas, aparece el arte escénico como herramienta para lograr ejercicios empáticos en donde ellas experimenten las múltiples posibilidades de una situación e incentivar la creatividad para hallar nuevas formas de existencia.

El teatro es importante como ejercicio metaficcional porque incluye formas de la vida real y la ficción, porque gracias a él se puede compartir con quienes no son actores profesionales, y porque trae soluciones a la problemática como las de estas mujeres de IDIPRON en ejercicio de prostitución; también es un excelente ejercicio para construir con las jóvenes habilidades para la vida, otras relaciones básicas de convivencia con ellas mismas, su familia, su entorno y su comunidad.

El método para llevar a escena historias reprimidas por años, o crear nuevas historias a partir de las mujeres se basa en: entrenamiento de lectura, escritura, oratoria, improvisación, actuación, música, rítmica, danzas, y experimentación audiovisual, método de creación Colectiva del maestro Enrique Buenaventura. En este caso, primero se escuchó y entendió la historia de cada una de ellas, el ejercicio de contar sus historias al público, sobre las que cabe decir que eran historias traumáticas difíciles de contar; también se hizo con el grupo de mujeres de IDIPRON metaficción teatral, eligiendo una historia que las identificara, que en este caso fue el cuento “la corista” de Anton Chejov, y se llevó a escena donde a ellas se les pasó a un segundo plano (ficcional), gracias a lo cual se pudieron autorreflejar en las otras compañeras, autoreflexionar y reírse de sí mismas.

5.2.2 TALLER DE INICIACIÓN TEATRAL PARA ESTUDIANTES DE KARATE DO UDEA

Con la finalidad de conducir el teatro a otra profesión, se hizo un experimento durante 2017 con el grupo femenino de karate do de la UdeA, con este grupo se trabajó el combate escénico, y aunque ellos son expertos en combatir, el trabajo teatral ayudó mucho para mejorar la calidad de sus movimientos y sobre todo de su mirada, puesto que a partir de la ficción podían imaginar por qué estaban combatiendo, llenando de intención y situación sus movimientos.

Este caso en la investigación de metaficción tuvo resultados increíbles, ellas lograron limpiar sus rutinas de combate con técnicas escénicas, pero más allá de eso, el acercamiento al teatro les llenó de motivaciones y preguntas por la disciplina teatral, el ensayo y el trabajo arduo, ya que, como filosofía de las artes marciales, su profesión les inculca estos y otros valores. Mejorando su calidad académica, investigativa y vocacional.

La metaficción está en cuestionar sus combates que para ellos que son netamente corporales, llevarlos a un mundo ficcional, guiados por un actor de teatro, para darles intenciones a los cuerpos y las miradas. Se hizo una labor autocrítica sobre su forma de ver el cuerpo y su relación con la mente, y autorreferencial sobre la forma de ver la ficción dentro de una ficción, como es la puesta en escena del katami o combate.



En palabras del Sensei Juan David Cañón Montaña:

“Se hizo un trabajo muy interesante, con respecto al teatro como le aporta al karate do, propiamente en la kata individual, se trabajó la parte corporal y expresión facial, el manejo del espacio y la cercanía con la otra persona, las distancias entre las personas, la seguridad y estado de concentración, se hizo un aporte bastante importante porque se vivió y se expresó la parte kinestésica desde el teatro hacia el karate do”



En las artes marciales existe la necesidad de repetición en la ejecución técnica y el hecho de aceptar una recomendación por parte de otra persona genera respeto y la repetición genera perseverancia”

A las participantes del taller se les preguntó:

“¿Cómo les puede servir a ustedes el teatro como herramienta en el combate de kata y en sus valores como personas de otra profesión?”. Y ellas respondieron:

“-Por mi parte pienso que los ejercicios que hicimos de aire, el tono de la voz, el volumen es muy importante aquí en el karate, yo recuerdo al Sensei que decía lo mismo, él decía “ese grito le está saliendo de la garganta quiero que salga del abdomen”, entonces ese ejercicio nos sirvió mucho para eso.

-Para mí es importante la mirada, mantenerla firme, no perder la mente en lo que hay alrededor sino en el kata, también los ejercicios de sincronización nos ayudaron a ser mejores como equipo.



–En el caso mío, en la parte del bunkai, aplicación de movimientos, el teatro es muy importante porque debemos creernos la simulación del combate y el cuidado del espacio en el kata, esos ejercicios en conjunto nos dan mayor seguridad en la ejecución del bunkai y harán que se note la diferencia con otros equipos que no han tenido esta formación”.

La conclusión metaficcional de este taller que se desarrolló durante varios días en la UdeA, es que el teatro se conjuga con las otras profesiones en un diálogo de saberes, y que si partimos desde la metaficción como punto de inicio estético podemos romper el hielo para provocar este diálogo.



5.2.3 PROPUESTA DE MONTAJE BASADO EN METAFICCIÓN: “AIRE DE TANGO” A REALIZAR CON ACTORES PROFESIONALES

Este capítulo se basa en una propuesta de dirección basada en aire de tango de Manuel Mejía Vallejo, escogida por su alto grado de contenido que puede leerse desde lo metaficcional, por una parte el autor, Manuel Mejía vallejo, se auto nombra varias veces en el contenido de la historia como poeta, por otra parte, él es el mismo escritor que se reúne con el narrador, Ernesto, personaje secundario y el lector, usted o yo, para revivir la Medellín en los años 50. Esta obra fue escogida en esta investigación para darle continuidad en un futuro puesto que es una propuesta que busca ir más allá de la metaficción. Es una novela autoconsciente, auto generadora, auto reflexiva, es una narración en vivo donde siempre revive para el lector a Manuel Mejía Vallejo y todos sus amigos de Medellín en los años 50.

Se reafirma que este capítulo es una propuesta para llevar de manera ambiciosa la metaficción a un montaje teatral de calidad con actores profesionales.

Aire de tango es en resumen la que historia transcurre en el barrio Guayaquil, donde Ernesto y un escritor (Manuel Mejía Vallejo), se encuentran, y cuentan la historia de Jairo en el Guayaquil antiguo, su amigo de juventud, con el que Ernesto vivió grandes aventuras al estilo Medellín, reflexionan sobre el amor y la violencia en la actualidad, cómo se va la vida y la importancia de la amistad, recuerdan y reviven sus fantasmas, sus historias de cuchillos y tangos.

Los personajes de la obra son:

Jairo: 25 años. Hombre guapo, masculino pero amanerado, fanático de Gardel, cuchillero, asesino, mejor amigo de Ernesto. Su objetivo transversal es encontrarse a sí mismo, parecerse a su ídolo, ser respetado por su éxito en la pelea.

Ernesto: 70 años. Hombre viejo, salió de la cárcel por haber matado a Jairo su mejor amigo, cuenta su historia mientras vuelve a su antiguo barrio acompañado de un escritor.

Escritor: Manuel Mejía Vallejo. Personaje que escucha y ve la historia que cuenta Ernesto. Lo cuestiona, lo confronta.

Fantasmas: Antonio, Torres, Espinosa. Eduvigis, Juana perrucha.

Aire de tango es una propuesta de dirección teatral, un espectáculo donde el espectador se puede entretener, recordar o reconocer la Medellín antigua, sus raíces y donde se puede identificar con los personajes y sus situaciones. Es una propuesta de puesta en escena teatral con estética metaficcional, sin embargo el público no debe preocuparse por su participación o desarrollo de la obra, o por estar expuesto a la mirada de los actores. Solamente de relajarse, disfrutar el espectáculo teatral y quizá pensar en su vida real y en mejorarla.

La metaficción en esta obra se propone a través de un proceso compuesto por dos momentos; en el primero es con los actores, es de carácter individual y en él cada uno desarrolla un discurso del personaje, creado a partir de fragmentos de aire de tango, pasados por el cuerpo técnicamente (movimiento -voz), luego descolados del cuerpo con traducciones del actor, traducir el texto a su propia experiencia de vida, al igual que los significados y los mensajes de su personaje. En el siguiente paso, el actor que encarna el personaje del escritor será el mismo director de escena, así como Manuel Mejía se nombra en su obra, el director de escena lo personifica y muestra una especie de dirección en vivo de la pieza teatral, representando cómo se escribió esa historia. y cómo se lleva a escena.

En el segundo momento, el espectador que entre se verá irrumpido por una pieza teatral donde los actores no saben cómo se desarrollará, pero sí están preparados con un personaje muy definido capaz de improvisar, a través de códigos preestablecidos. Están dispuestos cada vez a re-escribir esta historia bajo la pluma del escritor y la mirada del director.

El director a su vez es una guía para el público e intermedia en la historia, variando sutiles detalles en la estructura que permita sorprender a los actores.

Así la propuesta metaficcional es que el director de escena juegue a su modo y según el público exija con las siguientes situaciones:

-Presentaciones de los personajes, en donde éstos se presentan al público y ante ellos mismos.

-Peleas: Jairo pelea con Torres, lo asesina; también lucha con Espinosa. Jairo pelea con Ernesto porque está muy vicioso y descuidado.

-Remordimiento, Ernesto golpea a la Cortucha.

-Crimen involuntario por amor: Ernesto pelea con Jairo y lo asesina.

-Bailes: Jairo baila con Ernesto practicando con la guerrilla (tabla y cuchillos de Jairo). Jairo baila con Eduvigis. Jairo baila solo como si estuviera con Gardel. También todos los personajes bailan en el bar.

-Reflexiones. Ernesto se pregunta por la vida, el amor y la violencia, con el escritor, dejando preguntas abiertas al público.

Así, la metaficción servirá para dirigir esta obra y otras réplicas, planteadas para resolver con actores profesionales; por su capacidad de viajar a la metaficción requiere más exigencia, teniendo en cuenta toda la información, teoría, ejercicios, en este y demás capítulos. De esta manera, esta propuesta y llevarla a realidad significa la confrontación de una estética para enseñar, dirigir y transmitir el conocimiento teatral.

6. CONCLUSIONES

Se demuestra en la revisión teórica del teatro que el actor profesional maneja el concepto de metaficción porque va de la realidad a la ficción al mismo tiempo, crítica la sociedad y la escenifica autoreferencialmente, y que éste, aunque es un concepto joven, existente en toda la historia del actor.

El teatro puede denominarse en su totalidad con una visión estética metaficcional porque todas sus formas y figuras dramáticas tienen relación o implican la ficción y la realidad a diferencia de otras artes que solo implican la ficción o otras profesiones que solo implican la realidad

El actor se desenvuelve en el mundo ficcional, las personas del común se desenvuelven en el mundo real. Una adecuada formación del actor para interactuar con las personas del común atrae resultados positivos en la búsqueda de soluciones al conflicto real de las comunidades.

Una adecuada formación de las personas del común a través de la metaficción para buscar respuestas en la ficción puede mejorar su calidad de vida en el sistema real.

La interacción entre la ficción y la realidad, la razón y los sentimientos, pueden generar riqueza cultural de la comunidad por medio de la creación de nuevas piezas teatrales literarias, audiovisuales y artísticas en general.

Un mayor entendimiento del actor a su contexto real puede generar un fortalecimiento en su entorno laboral, mejorando su calidad de vida y su estatus social como guía positivo.

Se ha demostrado la influencia del teatro en los paradigmas que han dominado el mundo en temas como educación filosofía y entretenimiento, y a través de un mayor entendimiento y aplicabilidad concepto de metaficción, el teatro puede recuperar función vital en la sociedad.

El acoplamiento del teatro como tecnología a las nuevas nociones de ciencia, como por ejemplo la neurociencia, la musicoterapia, las neuronas espejo, puede generar un fortalecimiento científico racional y sensible en las formas de pensar de la comunidad.

La metaficción como mirada estética puede guiar y aterrizar conceptualmente procesos artísticos tanto profesionales como empíricos, siendo un punto de partida con muchas posibilidades de creación.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Ardila, C. (2009). Metaficción. Revisión Histórica del concepto en la crítica literaria colombiana. Estudios de literatura colombiana (25).

- Aristófanes (2007). Comedias III. Madrid: Biblioteca Clásica Gredos

- Aristóteles (1974). Poética. Madrid: Biblioteca Románica Hispánica

- Artaud, Antonin (2001). El teatro y su doble. Barcelona: Edhasa.

- Bigelow, K. (Dirección). (1995). *Strange days* [Película].

- Boal, A. (1980). Teatro del oprimido v.2. Ejercicios para actores y no actores. México: Editorial Nueva Imagen, S.A.

- Brandi, S. T. (2013). Los Arnolfini una obra maestra que es prueba documental artística: ¿medio de prueba u obra de arte?

- Carrera, L. (2001). *La metaficción virtual*. Universidad Católica Andrés.

- Dancy, Jonathan (1993). Introducción a la Epistemología contemporánea. Madrid: Tecnos.

- Deleuze, G., & Guattari, F. (2002). Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia, trad. J. Vázquez Pérez y U.

- Diderot, D. (1999). La paradoja del comediante. ediciones elaleph.com.

- Dubatti, Jorge (2008). Historia del actor. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

- Eurípides (1985). Tragedias III. Madrid: Biblioteca Clásica Gredos

- Ferrada Aguilar, A. (2002). Ficción y metaficción en la narración de Arthur Gordon Pym de Edgar Allan Poe. *Revista signos*, 35(51-52), 59-71.

- García, A. (22 de 07 de 2009). *Metaficción. Cuando el cine atraviesa el espejo*. Obtenido de <http://www.cinemanet.info/2009/07/metaficcio-n-cuando-el-cine-atraviesa->

- Grotowski, Jerzy (1987). Hacia un teatro pobre. Medellín: Siglo XXI Editores.

- Jacoboni, M. (2009). *Las neuronas espejo* (primera ed.). (R. Villegas, Trad.) Madrid, Esp: Katz editores.

- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos. México. Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa,2007.

- Macgowan, Kenneth y Melnitz, William (2016). Las edades de oro del teatro. México: Fondo de Cultura Económica.

-Merritt, N. (2009). Manet's Mirror and Jeff Wall's Picture for Women: reflection or refraction?.

-Mitógrafos griegos (2009). Madrid: Biblioteca Clásica Gredos.

-Napoli, J. T. (2010). Espectáculo y teatralidad en Bacantes de Eurípides. *Humanitas*, 62, 57-81.

- Nietzsche, Friederich Wilhelm (1976). El nacimiento de la tragedia o Grecia y el pesimismo. España: Alianza Editorial

-Peinado, P. J. (s.f.). Personajes metaficcionales que claman contra el olvido en el Metateatro español.

-Pirandello, L. (2002). La tragedia de un personaje. Barcelona: El Acantilado.

-Pirandello, L. (2001). *Seis personajes en busca de autor* (Vol. 256). Edaf.

-Pirandello, L. (2010). Uno, ninguno y cien mil [Págs. 11-222]. Barcelona, Acantilado

-Pérez-Magallón, J. (1995). Más allá de la metaficción, el placer de la ficción en nubosidad variable. *Hispanic Review*, 63(2), 179-191.

-Poe, Edgar Allan (1982). Narraciones, ensayos, poemas. Madrid: Edaf.

- Ruiz, B. (2008). El arte del actor en el siglo XX. Bilbao: Artezblai.

- SANCHIS SINISTERRA. BARCELONA: Universit  de Barcelone (Autonoma).

- Sinisterra, J. S. (1982). Teatro fronterizo. Taller de dramaturgia.

- Sinisterra, J. S. (1991).  a que. Madrid: C tedra.

- Sinisterra, J. S. (1996). Los figurantes. Madrid: Biblioteca Antonio Machado.

- Soler, M. A. (1989).  a que o de piojos y actores: el metateatro fronterizo de Jos  Sanchis Sinisterra. *Hispan stica XX*, (7), 203-224.

- Stiegler, B. (2008). Anamnesis e Hipomnesis. *Bochumer Kolloquium Medienwissenschaft*.