



**LA CRISIS DEL SUJETO:
UNA APROXIMACIÓN A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DE LA MÁSCARA DE LA
COMEDIA HUMANA DE JACQUES LECOQ**

Investigación creación

MANUELA SALAZAR BETANCUR

Trabajo de grado para optar por el título de Maestra en Arte Dramático

Programa de Arte Dramático

Facultad de Artes

Universidad de Antioquia

Asesora:

BEATRIZ ELENA PRADA CHARRY

Medellín

2020

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	05
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	08
3. PREGUNTA PROBLEMA	10
4. JUSTIFICACIÓN	10
5. OBJETIVOS	13
5.1 Objetivo principal:	13
5.2 Objetivos específicos:	13
6. BASE TEÓRICA Y CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA	14
6.1 Jacques Lecoq. Su práctica y pedagogía	14
6.2 Un recorrido por las máscaras de Jacques Lecoq	24
6.3 Una mirada a la crisis del sujeto	30
7. METODOLOGÍA	39
7.1 Plan de acción (etapas)	40
8. RESULTADOS	48
9. CONCLUSIONES	50
10. BIBLIOGRAFÍA	55
11. ANEXOS	EXTERNOS



archithea.over-blog.com

“Os he preparado para un teatro que todavía no existe. Ir y crearlo”.

Jacques Lecoq

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por su apoyo incondicional y por cultivar en mí un espíritu libre y soñador, a mi asesora Beatriz Prada por su paciencia y sabiduría inspiradora, a mis maestros que más que técnicas me enseñaron a creer en mí misma, a mis compañeros y hermanos de carrera cómplices de este viaje llamado teatro.

1. INTRODUCCIÓN

Cuando se habla de un arquetipo social se hace referencia a una forma o modelo ideal del sujeto, tanto en su comportamiento como en su manera de ser o parecer dentro de una sociedad, estos comportamientos son una proyección del inconsciente colectivo que crea un modelo estable de pensamiento y una manera específica de ser, actuar y parecer que envuelve al sujeto en el diario vivir. A propósito del término *arquetipo*, se describe sobre éste en el blog de psicología *Devenir* el cual hace referencia a las ideas Junguianas: “El término “arquetipo” tiene sus orígenes en la antigua Grecia. “arjé” significa “fuente” u “origen” y “tipos”, significa “modelos”. En combinación su significado se traduce como “modelo original”, es decir, un patrón único que es copiado o derivado hacia el resto de modelos.” (Jung, 1970). Es en esta idea de arquetipo que se fundamenta la técnica de *La Comedia Humana* del maestro parisino nacido en 1921 *Jacques Lecoq*¹. El maestro no solo se interesó en la máscara de *La Comedia Humana*², también trabaja el cuerpo desde el deporte, el mimo y el performance físico, además de dedicarse a la investigación y la pedagogía de las artes del movimiento y de las expresiones del arte escénico desde un riguroso énfasis en las necesidades de expresión que surgían de cada artista como individuo y como sujeto en la sociedad.

La técnica de la máscara de *La Comedia Humana* de *Jacques Lecoq* proporciona los movimientos y las características tomando los arquetipos de cada sociedad como punto de partida; esto se lleva a cabo desde diferentes principios corporales y técnicos dentro de su pedagogía, principios que se ampliarán posteriormente en el capítulo *BASE TEÓRICA Y CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA*, entre ellos está por ejemplo, los motores de movimiento específicos, cualidades de movimiento y movimientos fundamentados en los colores y sus evocaciones en el movimiento. Partiendo desde la experiencia personal y el acercamiento a la técnica de la máscara de Lecoq en los salones de teatro de la Universidad de Antioquia con la profesora Beatriz Prada, se abordó la técnica de la máscara *Primitiva* y la máscara de *La Comedia Humana* de *Jacques Lecoq*,

¹ Se ampliará la información sobre su vida y trabajo en el capítulo “Jacques Lecoq. Su práctica y pedagogía”.

²Tal como se dice en el *Timbal*, revista escénica: “La **Commedia dell’arte** trabaja los arquetipos comportamentales y tipifica los movimientos de los personajes (la forma de andar, de mover los brazos, etc.). La **Comedia Humana** coge elementos de la *Commedia dell’arte*, por ejemplo, el trabajo con máscaras, pide a los alumnos **crear sus propias estructuras corporales, es decir, sus propios personajes**. De esta manera, cada actor genera personajes únicos que surgen de su creatividad.” (El Timbal Centre de formació i creació escènica , s.f.)

experiencia que se describe en el capítulo “Jacques Lecoq. Su práctica y Pedagogía”, como ya se menciona anteriormente.

En la cultura occidental aparecen conductas y necesidades del *sujeto*³, las cuales son características específicas de este tiempo histórico de la *contemporaneidad*⁴ específicamente la postmodernidad (última y presente fase de dicha época histórica). Las manifestaciones y *comportamientos actuales*⁵ los cuales se caracterizan por ser fluidos, cambiantes, inestables y caóticos y en el que el individuo se manifiesta a través de comportamientos como el individualismo, la ansiedad, las dependencias tecnológicas, la depresión, entre otras características, no aparecen ni se dan en *tiempos pasados*⁶ de maneras tan agudas debido a que no existen aún factores culturales, sociales, psicológicos y tecnológicos para sus apariciones de manera tan aguda a través del individuo y de los fenómenos sociales en general. En *La crisis del sujeto*, el mismo sujeto se somete a un aislamiento debido a los cambios inevitables de la comunicación e identificación respecto a sus relaciones sociales y cómo cambian estas estabildades sociales también cambian las lógicas que en ella se encuentra, enfatizando un orden que responde más a la necesidad de cada individuo que a un orden común e impuesto a todo el mundo. Las características ya nombradas son bastante lejanas del modelo rígido social y económico que se acerca más a un orden y una lógica pasada, la moderna. El arquetipo y la identificación colectiva que anteriormente es tan estable e inamovible y brinda al sujeto la misma estabilidad tanto emocional cómo comportamental, se afecta por estos factores ahora latentes (características de *la crisis del sujeto*). Luego de entender y preguntarse por estos aspectos, surge la pregunta base de ¿cómo emplear la técnica de la máscara de *La Comedia Humana* de Jacques Lecoq, tratada dentro de un laboratorio y espacio de exploración, dando uso a los medios digitales y tecnológicos (celulares, computadores, distorsionadores de voz, etc.) además de adoptar como

³ Según un resumen que hace “Resúmenes Entelekia”, en la sociología se identifica a un individuo como una persona pensante, crítica y reflexiva, pero la cual está determinado por condicionamientos de orden económicos, sociales, culturales, religiosos y psicológicos.

⁴ En “Historia de la Evolución” se aclara como la última edad es la contemporánea, en la que nos situamos. La edad contemporánea inicia en la revolución francesa (finales del siglo XVIII) y da paso tanto al final de la monarquía absoluta como a diferentes y rápidos desarrollos en las tecnologías, las comunicaciones, las ciencias, entre otros tantos avances históricos.

⁵ Se describirá lo perteneciente a *comportamientos actuales* en el capítulo “Una mirada a la crisis del sujeto” Esto según los conceptos de Bauman y otros autores que estudian la postmodernidad y el concepto de la crisis del sujeto.

⁶ Entiéndase “tiempos pasados” como lo sucedido antes de la postmodernidad y de la crisis del sujeto, es decir, antes de la revolución tecnológica y la confrontación de la individualidad con la “otredad”. Los tiempos pasados a estos postmodernos son: la edad media, la edad moderna y cierta parte de la edad contemporánea.

principales referentes de la posmodernidad y la *crisis del sujeto* actitudes de aislamiento, ansiedad, libertad y situaciones discrepantes que a su vez evidencian un estado de aislamiento, autonomía, soledad, depresión y otros factores psicológicos correspondientes a estos estados actuales alejados de una estabilidad tanto emocional como comportamental? Aclarando la idea del sujeto contemporáneo Conde (2010) afirma:

Nuestra era es hija del Individualismo, como consecuencia lógica del Racionalismo subjetivista, con todo lo que ello implica, y se nota... Partimos de la noción de Individuo como Ser, no ya como Ente-en-el-Mundo, sino como Ser único y posible –el *dasein* heideggeriano-. Ello implica una libertad radical: libertad para considerarnos por encima de la Naturaleza, libertad para creernos Ser-escindido de lo que nos rodea. Todo ello tiene dos consecuencias: la negación de aquello que se encuentra por encima de nosotros mismos –nihilismo– y el rechazo a cualquier cosa que limite nuestra libertad radical, entendida como voluntad y deseo.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir de experiencias personales con la máscara *Primitiva* y la máscara de *La Comedia Humana* de Jacques Lecoq, tanto como espectadora, como ejecutora del curso anteriormente nombrado, es cuando se percibe que al abordar ambas máscaras, se recurre siempre a conflictos y situaciones de la vida cotidiana: se olvidan al personaje las llaves de casa, se cae el bolso por un hueco, se le sube la falda al personaje y queda totalmente expuesta, etc. Y de la mano de estas situaciones, se recurre con frecuencia a un cliché del arquetipo tanto al abordar un conflicto como al abordar al personaje mismo, es decir, las mujeres son representadas de igual manera con los mismos conflictos “*clichés*”⁷, al igual que un posible arquetipo de un hombre, un anciano, un niño, etc. Dichas interpretaciones suelen tener las mismas acciones corporales, los mismos intereses, los mismos problemas y los mismos objetivos; la idea anteriormente expuesta se puede respaldar con la idea de que todos hacen parte de la misma idiosincrasia y de la misma sociedad con aparentemente los mismos problemas sociales, económicos y culturales. Como objetivo principal la premisa es hacer mucho más visible más que los comportamientos clichés de un personaje tipo, hacer visible *la crisis del sujeto* a través de la máscara de *La Comedia Humana*, la cual expone los arquetipos propios de una sociedad determinada, en este caso la “paisa”.

Aquí es cuando se genera la inquietud y nace la iniciativa por hacer énfasis en la técnica de la máscara de *la Comedia Humana* de Jacques Lecoq y los comportamientos de *la crisis del sujeto*. ¿Qué pasa con los factores actuales que vienen ligados a un número de cambios frente a las relaciones intrapersonales e interpersonales ya sean causados por razones tecnológicas y comunicativas que determinan fuertemente las maneras de accionar y reaccionar del sujeto y cómo se enfatizan dichas maneras en la técnica de la máscara de *La Comedia Humana*? Las preguntas

⁷ “Un **cliché**, también nombrado como **clisé**, es una **expresión estructurada que se repite en diferentes ocasiones**. Se trata de lo que se conoce como **lugar común**: una **frase** o idea trivial, usada con frecuencia en casos análogos. Los clichés son **obviedades** o **estereotipos** que, por su repetición, pierden su capacidad de impacto o de sorpresa. Puede tratarse de una expresión oral, pero también de otro tipo de **discurso**: una escena cinematográfica, una fotografía, etc.” (Gardey, 2016)

anteriores serán el motor base para abordar el laboratorio y el proceso experimental en torno a estas problemáticas de *la crisis del sujeto*.

3. PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo se puede hacer una exploración e investigación, desde las circunstancias actuales, por la técnica de la máscara de *La Comedia Humana* de *Jacques Lecoq* para reflejar y exteriorizar los comportamientos y los estados de *la crisis del sujeto* en la postmodernidad?

4. JUSTIFICACIÓN

La razón por la que se desarrolla, investiga y evoluciona la pregunta es por la idea sobre *la crisis del sujeto* a través de la técnica de la máscara de *La Comedia Humana* de *Jacques Lecoq*, parte de una necesidad personal e íntima por exteriorizar y hacer visible una variedad de sentimientos, estados anímicos y mentales que pertenecen a un campo psicológico. En el teatro cuando se trata de representar dichos estados psicológicos pertenecientes a *la crisis del sujeto* como lo son la depresión, el aislamiento, las dependencias tecnológicas o las crisis existenciales propias del presente siglo, se suele recurrir a géneros teatrales como por ejemplo el *absurdo*⁸ con autores como *Eugène Ionesco*⁹ y *Samuel Beckett*¹⁰, referencias oníricas y abstractas bastante recurrentes en el tema a investigar sobre *la crisis del sujeto*. Es entonces cuando se percibe, debido al interés por

⁸(ACTUALLY NOTES MAGAZINE, 2016) define: Por concepción del Mundo, el teatro del Absurdo está estrechamente ligado a la literatura existencial de Albert Camus o Sartre y, yendo más lejos en el tiempo: de Pirandello y Kafka. En este sentido, los temas tratados tienen que ver con el hombre perdido en un mundo en el que no encuentra su sitio y en el que se ve la vida como una tragedia burlesca, los temas principales son la angustia vital ante la muerte, la nada, el paso del tiempo, la soledad o la incomunicación. Hay que recordar que Europa proviene de dos grandes guerras mundiales con millones de muertos; de una situación en la que la mirada de las Artes está muy condicionada ante los graves hechos históricos que en literatura o en teatro, al igual que en otras facetas artísticas, cobra carta de naturaleza de esta forma. Al fin y al cabo, el Arte intenta explicar la vida. En cuanto a las formas de expresión dramática, lo que pretende esta forma de teatro es presentar el absurdo del absurdo en su máxima expresión. Las escenas son, nunca mejor dicho, absurdas, ilógicas, con un alto grado de incoherencia; personajes vacíos entre ambientes extraños. Todo ello sazonado con diálogos imposibles, frases carentes de sentido, monólogos sin coherencia. La tragedia, la angustia se mezclan con lo grotesco.

En definitiva, el teatro del absurdo muestra la existencia humana desde un punto de vista extravagante, contrario y opuesto a la razón, el absurdo en su máxima expresión, pero haciéndolo sentir, más que hablando de ello, sobre las tablas del escenario.

⁹ (Casa del Libro - Home, 2020) escribe: **Slatina**, (1912-1994). Eugène Ionesco fue el creador del llamado teatro del absurdo, donde destruye las convenciones de la técnica escénica para mostrar la lucha inútil del hombre al tratar de comprender la irracionalidad del mundo que le rodea. Los diálogos, incoherentes, repletos de tópicos y frases hechas, de falsas formas y juegos de lenguaje, denuncian la ausencia de comunicación en las relaciones humanas. Autor de una única novela, Ionesco también escribió ensayos, en los que abordó el argumento de la ausencia de relación directa entre seres aislados por barreras infranqueables. La obra de Ionesco supuso un punto de referencia para otros autores en la búsqueda de nuevas formas de teatro.

¹⁰ (ACTUALLY NOTES MAGAZINE, 2016) : **Samuel Beckett**. Nacido en Irlanda en 1906, tiene en ‘Esperando a Godot’ (1953), una de las obras clave del teatro contemporáneo. Los personajes en la obra esperan a Godot, un personaje del que nada se conoce y que nunca llega. La obra es una sucesión de interrogantes sobre el sentido de la vida y sobre la necesidad constante de la espera.

Le siguieron otras obras y novelas que ahondan sobre la cuestión. ‘Final de partida’ (1957) o ‘¡Oh!, días felices’ (1963) siguen mostrando vidas vacías y sin sentido. En la novela, cambiando estructuras y técnicas narrativas que se venían utilizando, escribe ‘Molloy’ o ‘El innombrable’. En 1969 recibió el Premio Nobel de Literatura.

desarrollar la técnica de la máscara de *La Comedia Humana* dentro de las prácticas artísticas, una necesidad de evidenciar dichos comportamientos y factores pertenecientes a la posmodernidad a través de técnicas que sean más explícitas, concretas y contundentes. Es aquí cuando llega la pedagogía de *Lecoq* y los arquetipos sociales; canales para reflejar de manera clara, comprensible y común dichas conductas ya nombradas pertenecientes a la era posmoderna. Aunque la técnica de *La Comedia Humana* de *Jacques Lecoq* trabaja principios de extra-cotidianidad y manejo del cuerpo con movimientos propios y únicos de cada actor, su prioridad dentro de los conceptos teóricos consiste en que cada uno tenga una fuente propia de referentes que va de lo general a lo particular, llegando a los personajes arquetipos reales y actuales del contexto social propio. Partiendo de la técnica propuesta por el maestro *Lecoq*, es como se propone reflejar la realidad mental y los comportamientos psicológicos de una manera ficcional para hacer visibles y explícitos tantos factores que atañen a las generaciones actuales y que se hacen tan difíciles de exteriorizar, describir y comunicar. Sarrazac (2013) respalda también en cuanto a las nuevas concepciones del teatro también ligadas a estos factores posmodernos:

Cuando finalmente Heiner Müller escribe que “la pieza bien hecha” ya no traduce adecuadamente la realidad (y que) nos toca desarrollar una dramaturgia de *fragmentos sintéticos*, se sitúa a la vez en la prolongación del proyecto Brechtiano y en su superación. La fragmentación radical de las obras de Müller (por lo menos desde la década de 1970) sigue una lógica más lógica al deconstruccionismo aplicada al teatro – de tipo posmoderno-, dentro de la cual la escena a deshacer funciona más que nunca como una herramienta de subversión. (p.89)

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo principal:

Plantear un laboratorio actoral para la creación de cuatro personajes a través de la técnica de la máscara de *La Comedia Humana* de *Jacques Lecoq* y la propia perspectiva de *la crisis del sujeto* en la posmodernidad.

5.2 Objetivos específicos:

- Ahondar y trabajar en la configuración de la técnica tradicional de la máscara de *La comedia Humana de Lecoq*, sus significados y sus principios a nivel de movimiento a partir del comportamiento del sujeto para tener una conciencia de ello.
- Realizar el proceso de elaboración de las máscaras de los cuatro personajes, como reflejo de personajes prototípicos que visibilicen los estados actuales del sujeto y que reflejen las influencias tecnológicas, virtuales y audiovisuales.
- Hacer una interacción virtual con los conceptos e ideas base y apoyar la puesta con elementos sonoros y edición para una mejor comprensión del concepto (conceptos y pedagogía de *Lecoq* dentro del mundo virtual).

6. BASE TEÓRICA Y CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA

6.1 Jacques Lecoq. Su práctica y pedagogía

La presente tesis se apoya en conceptos que respaldan *la crisis del sujeto y la construcción social contemporánea*. Como complemento a estas explicaciones sociológicas, se rastrea históricamente y conceptualmente respecto a lo que construye *la máscara de la comedia humana* y la pedagogía que sustenta no sólo a la *comedia humana* sino a la nutrida práctica de *Lecoq*, pedagogo que revoluciona al actor y su formación en busca de *un nuevo teatro*. En el presente capítulo se habla de la historia y la pedagogía del maestro parisino y también se nombra la experiencia personal desde un curso universitario.

En su tesis doctoral titulada: *La Escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática* Carmina Salvatierra Capdevila¹¹ hace un recorrido histórico y conceptual por el lenguaje de *Jacques Lecoq*, el cual, para el presente trabajo de grado, fue de gran apoyo ya que hace una recopilación cronológica de la pedagogía y las ideas de *Jacques Lecoq*.

Un motivador inicial de este trabajo de investigación fue el acercamiento directo a la pedagogía del maestro, desde la creación de los personajes en la asignatura y curso electivo del manejo de la máscara *Primitiva* y de la *Comedia Humana* dictada por la profesora *Beatriz Prada*¹² en la Universidad de Antioquia. El curso comienza desde la elaboración de la máscara, paso a paso y durante el proceso se fueron definiendo características y rasgos de la máscara que, de manera

¹¹ En el presente capítulo se va a seguir exhaustivamente a esta autora, en el sentido de citarla reiterativamente, por ello me limitaré a hacer mención de su apellido dado que la obra siempre será la misma: Tesis doctoral titulada “La Escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática”, a menos que se anuncie lo contrario.

¹² (UdeA perfiles, s.f.) BEATRIZ ELENA PRADA CHARRY PERFIL - Diplomada en actuación teatral. Egresada de la Escuela Internacional del Gesto y la Imagen LA MANCHA (Santiago – Chile). Maestra en artes escénicas con énfasis en teatro. Egresada de la Universidad El Bosque (Bogotá – Colombia). Experiencia en el manejo y conocimiento de técnicas corporales e interpretativas tales como: máscara neutra, máscara larvaria, máscara primitiva, máscara de carácter, máscara utilitaria y medias máscaras, teatro de objetos, espacio mínimo, también las dinámicas de la naturaleza para la creación de personajes, indagación del entorno y los veinte movimientos creados por Jacques Lecoq para desarrollar la esencia del cuerpo del actor. Así mismo la apropiación y el dominio de diferentes estilos teatrales, como: Teatro del Gesto (pantomima blanca, mimo narrador y tira cómica), comedia humana y comedia del arte, melodrama, coro griego, tragedia, bufón y clown. Intérprete y creadora con experiencia en expresión corporal, análisis del movimiento, expresión vocal y danza contemporánea. Actualmente trabaja en la Universidad de Antioquia como docente.

anticipada, iban creando a cada personaje según el modelado en arcilla de los participantes. Luego de la elaboración se inicia un proceso de profundización y reconocimiento de la *kinesis y proxemia*¹³ desde cada actor y de manera paralela éste descubre en cada personaje emergente las maneras y comportamientos pertenecientes al uso de la máscara. Para descubrir su personalidad y respecto a la pedagogía, se inicia la exploración corporal con base en *los motores de movimiento* y sus combinaciones para el posible contraste de las personalidades que le dieron vida a al personaje en cada máscara: Cuando se crea un movimiento partiendo de la cabeza, se representa la intelectualidad o racionalidad de un personaje, cuando se ejecuta desde el pecho se demuestra la emocionalidad y cuando se remite a la zona pélvica, se interpreta desde los apetitos sexuales y pasionales como características principales de algún personaje. Cada uno de estos motores de movimiento se traduce en conductas que a su vez llegan a la emulación de los mismos arquetipos sociales de la cultura occidental.

En este momento se hace un rastreo por las influencias de Lecoq y sus contenidos principales dentro de su labor como formador. Según describe Capdevila en su generosa tesis sobre el maestro de las artes escénicas, apunta que fue un actor teatral francés, también declarado maestro de los actores. Jacques Lecoq nació en 1922 y fallece en el año 1999, comienza su actividad teatral desde el deporte, es decir con este acercamiento al teatro desde una disciplina deportiva, empieza a nacer el “teatro corporal”. Se apunta que entre 1945 y 1952 *Lecoq* inicia una rigurosa investigación sobre la *Commedia dell'arte*, las máscaras y el movimiento específico del actor en los países de Francia e Italia y posterior a esto dirige el Piccolo Teatro de Milán y reorganiza los movimientos de los coros de las tragedias griegas en Syracuse. Se escribe también sobre el actor y pedagogo que, tras abrir su escuela en la capital francesa en el año 1957, crea al año siguiente su compañía y en 1969 lo nombran experto en deporte y educación física para el consejo europeo. A continuación, se consigna, con

¹³ (jhonehernandez, 2008) describe sobre la proxemia: Es el uso que hacemos de nuestro espacio personal, el espacio que rodea nuestro cuerpo. Esta distancia entre personas, no es aceptada por igual para todo el mundo. Cuando sentimos que alguien invade nuestro espacio físico, nos sentimos incómodos y algunas personas comienzan a sentir agresividad. Lo mismo sucede según sea la cultura de los diferentes países. En Estados Unidos y en los países árabes se tiende a mantener una distancia más corta. En los países europeos la distancia es un término medio y en los países asiáticos la distancia de separación es mayor para no incomodar a la persona que tengamos enfrente. sobre la Kinesis: Es un sufijo que denota movimiento. La misma palabra Quinesis indica movimiento, particularmente en las ciencias Biológicas.

base en el documento *La Escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática* las bases de la técnica y el contenido de los centros de formación del maestro.

Se da a conocer de manera general y con base en el documento académico ya nombrado, los temas principales que fundamentan el contenido de la pedagogía y el pensamiento de *Lecoq* (motivo principal para innovar la pedagogía del actor, su técnica, su pedagogía y las diferentes máscaras que utiliza): Se contextualiza la idea del maestro francés, donde como fundamento y punto de partida en sus investigaciones, se consigna que él sitúa e incluye al teatro desde su historia y el lugar que ocupa, es decir, partiendo de una idea parcial tiene en cuenta y expresa que en su contemporaneidad el teatro, aunque con una tradición clásica y clara, ve necesario la creación de lenguajes teatrales que están por inventarse con el objetivo de reinventar el gesto y la palabra. Es de gran importancia rescatar de la tesis realizada en España, la gran influencia que tuvo *Jacques Copeau*¹⁴ en la vida del parisino *Lecoq* y la atracción que ambos tenían por la riqueza de la *Commedia dell'arte*, además de la pregunta por la reinención del teatro. *Copeau* piensa que necesita un actor preparado para hacer las puestas en escena que a él le conmovían e interesaban, es entonces cómo decide crear su propia escuela con sus propios métodos que revolucionarán la enseñanza del artista (actor) no solo en su ámbito individual sino también desde una construcción colectiva basada en el juego y en un papel coral. En el siglo XX cuando florece esta manera de enseñar y esta práctica teatral basada no en una suma de individualidades sino en una formación para el desarrollo más que de individuos, el desarrollo de un grupo y por ende de un *cuerpo orgánico*, cuerpo que genera una multiplicidad de signos estéticos y diversas ideologías. Continuando con estas nuevas propuestas es como *Copeau* vislumbra la decadencia del teatro clásico o de las formas teatrales anteriores a las que él crea e incentiva a inventar. Más tarde *Copeau* desarrolla con base a estas motivaciones su pedagogía basada en una construcción grupal a través del juego y la improvisación, siempre partiendo de implicaciones con bases y respaldos científicos.

¹⁴ “Jacques Copeau (4 de febrero de 1879, París, Francia - 20 de octubre de 1949) fue un relevante actor, productor, teórico, crítico y director de teatro francés, fundador del famoso Théâtre du Vieux-Colombier y anteriormente de la *La Nouvelle Revue Française* en 1909, junto con André Gide, Paul Claudel y Jean Schlumberger. Organizó escuelas de teatro y fundó *Le Cartel des quatre* en 1927 junto a Louis Jouvet, Charles Dullin, Gaston Baty y Georges Pitoëff.

Según Albert Camus, el teatro francés se dividió en «antes y después de Jacques Copeau»¹⁵ (Wikipedia 2020)

Se continúa argumentando, en la tesis antes referida, sobre la importancia del juego y la improvisación, además de un primer acercamiento a la máscara, donde *Copeau* percibe la dificultad, el bloqueo y la impotencia corporal del actor gracias a que éste se queda helado y en blanco, causas que él dice dependen de un exceso de preocupación, humildad y timidez. *Copeau*, luego de utilizar y experimentar con la máscara, concluyó que la cara atormenta al actor y que la máscara *salva nuestra dignidad, nuestra libertad*, además argumenta que llevando puesta una máscara el actor puede vivenciar más detalladamente las maneras expresivas del cuerpo. En su investigación *Copeau* encuentra además y como conclusión que, tras las máscaras egipcias, romanas y griegas, quien las porta tiene la posibilidad de hacer gestos y posturas corporales que jamás había podido hacer sin portar la máscara.

Conectando y conociendo lo que produce la máscara en el desarrollo actoral, *Salvatierra* (2006) escribe cómo *Lecoq*, más tarde, abre un camino hacia la experimentación de la máscara en el *Laboratorio de Estudio del Movimiento* (LEM) donde como interés principal está la pregunta por el espacio y el movimiento, la forma y la emoción. Esta investigación se lleva a cabo en varias máscaras (Larvaria, utilitarias entre otras que se describen más adelante) hasta llegar a las “arquitecturas portátiles” (pág. 134)

Continuando con la pregunta y el acercamiento a la máscara de *Jacques Lecoq*, *Salvatierra* relata en su tesis que posteriormente el maestro conoce a *Sartori*, un ingenioso artesano y artista con quien lleva a la práctica, a mediados del siglo XX, la exploración entre “la forma y la función teatral de la máscara”. Su primer trabajo conjunto fue la elaboración de unas máscaras blancas para la pantomima *Porto di mare* (Puerto de mar), es así como *Sartori* le da la bienvenida en su estudio de la Scuola Pietro Selvatico y continúa su trabajo con el desarrollo de la máscara noble. “Al principio, las máscaras eran realizadas en papier mache siguiendo la técnica aprendida con *Dasté*. Más tarde, *Sartori* decidirá realizarlas él mismo, lo que entusiasmará a todos a la vista de los precarios resultados obtenidos dada su dificultad”. (*Salvatierra*, 2006, p.133)

Después de escribir un poco sobre los inicios e influencias que *Lecoq* tuvo para desarrollar su pedagogía, se recogen puntualmente ideas propias que *Salvatierra* escribe sobre su crecimiento y evolución como un pedagogo del arte corporal, fundamentando que llevar la máscara durante el aprendizaje posibilita *eleva los niveles del juego dramático y esencializa el gesto y el movimiento*, al igual que disminuye el juego psicológico y maximiza la expresión del cuerpo dándole

profundidad al sentido de los seres y las cosas. Su gran búsqueda se trata de encontrar un *teatro de la naturaleza humana* formado por distintos puntos de vista, lenguajes y tipos de juego.

Continuando con la evolución pedagógica y en construcción, se llega en el documento a la academia propia del francés, *Escuela Jacques Lecoq* (EJL); allí la autora española consigna que el proceso denominado *El Viaje*, el tema de la escuela, un viaje por mundos diferentes que consiste en iniciar una búsqueda propia por parte de cada alumno a través de los propios movimientos de la vida, hacia la búsqueda de las *permanencias*, otro término importante dentro del proceso formativo. Con una duración de dos años se lleva a cabo el viaje formativo, donde se pone a los aprendices frente a un número de obstáculos que les permite desarrollar sus “cualidades creadoras personales” a la vez que van descubriendo su propio camino en la vida artística y creadora. *Lecoq* ofrece al estudiante un punto de apoyo viviente alejado de las tendencias comportamentales del momento y especialmente con una estrecha relación con los movimientos de la vida al igual que con sus *permanencias*. Consigna Salvatierra (2006):

El Hombre tiene necesidad de fijar el movimiento en una serie de actitudes para poderlo captar mejor después de la primera impresión. Las escoge en los momentos más relevantes, para más tarde insatisfecho, si es su deseo, descubrir otras más secretas, y así poco a poco penetrar el movimiento en su profundidad a la búsqueda de la permanencia. (p. 182)

Renombrando al centro de investigación de *Lecoq* (LEM) creado en 1977, del cual Salvatierra (2006) informa que se enfoca en complementar la formación artística, no desde un entrenamiento específico para el actor, sino en diferentes disciplinas y distintos caminos que aportan a la creación dramática desde: artes plásticas, música, poesía, arquitectura, escenografía, cine y marionetas. Este espacio es independiente a la EJL y tiene las puertas abiertas a los artistas como se describe “que deseen seguir un recorrido de creación a partir de la sensibilidad del cuerpo al movimiento, al espacio y al ritmo, como a la dinámica de los fenómenos vivos. Los estudios se concretan en unos proyectos dando prioridad a la representación escénica”. (Salvatierra, 2006, pág. 184)

Dejando a un lado al LEM y después de saber un poco el enfoque de este instituto, se continúa en el proceso pedagógico enseñado en la escuela principal de *Lecoq* (EJL). Salvatierra enumera que en el primer año de *El Viaje*, el proceso se enfoca en el actor y la puesta en escena y ya en el segundo año, la formación está dirigida hacia *la escritura dramática*. *Lecoq* aclara que no existe

una conexión lógica entre estos dos años, más bien lo define como el gran salto cualitativo hacia otra dimensión [...] con el objetivo de la creación dramática. Establecer las bases de la creación y el juego e impregnar al estudiante de los movimientos de la propia vida es la meta de esos doce meses que finaliza con una creación del personaje constituido de todo el contenido del proceso ya aprendido además de una preparación para “reimaginar los diferentes territorios dramáticos [...] es ahí donde el teatro se enraizará”. (Salvatierra, 2006, p. 93)

Salvatierra escribe enfocando el *método de las transferencias* y explica que dicho método dentro de la pedagogía, ya nombrada, se crea para investir las maneras dramáticas en una *transposición teatral* no necesariamente hacia una interpretación realista. La transferencia o transposición se realiza por ejemplo “humanizando un animal, una materia o un elemento, cuando se descubre que tanto la voz como el gesto necesitan de un cierto grado de transposición en el teatro”. (Salvatierra, 2006, p, 193) Luego se invierte el proceso partiendo de un personaje humano con movimientos que laten en el fondo del personaje y que se identifican con la naturaleza. Cuando se utilizan las *máscaras Expresivas* (Tipo de máscara que se explica más adelante) y formas más abstractas, es cómo se lleva y eleva ese juego realista a un nivel más abstracto. Continuando con el segundo año es cuando aparece el término de *territorios dramáticos*, el cual consiste en partir de la imaginación del estudiante para conectar con el estudio del lenguaje de los gestos, la pantomima blanca, las figuraciones mimadas y los narradores mimados; así es cómo se alistan los *territorios dramáticos* generando otros “territorios” de gran importancia en la historia del teatro y bastante reconocidos en la vida actual: el melodrama (los grandes sentimientos), la *Commedia dell'arte* (comedia humana), los bufones (de lo grotesco al misterio), la tragedia (el coro y el héroe) y el *clown* (el burlesco y el absurdo), a los cuales se añaden las variedades cómicas.

Para *Lecoq* y continuando con un tema y concepto muy importante y revelador sobre todo en su tiempo es el del *actor-autor*, Salvatierra explica esa idea, que el parisino revoluciona del actor, planteando su papel no solo como actor sino como un actor/autor que crea o transforma las formas ya existentes de una nueva manera; dicha idea es también respaldada y confirmada por los alumnos egresados de la escuela, los cuales confirman que ligan la realidad a sus propuestas creativas mas no cumplen con un canon o un estándar estético. Más adelante se cita la idea de Gaston Bachelard¹⁵

¹⁵ “**Gaston Bachelard** (Bar-sur-Aube, 1884 - París, 1962) Filósofo francés. Fue profesor en la Sorbona (1940-1954) y se especializó en epistemología (*La formación del espíritu científico*, 1938). Estudió también la imaginación poética en relación a los cuatro elementos, en obras como *Psicoanálisis del fuego* (1938), *El agua y los sueños* (1941) y *La*

con relación a *la imaginación material* pues coincide perfectamente su desarrollo del estudio poético de los elementos y la materia dónde se encuentra *la materia por el cuerpo y el cuerpo por la materia* y qué esta conserva de eterna y primitiva. “Abrir circuitos físicos antes sin explorar que se encuentran conectados con las emociones y los sentimientos: Cada estado emotivo nos deja una huella que constituye verdaderos *circuitos físicos* de los que conservamos la memoria. Ahí se ordenan los impulsos que se transformarán en gestos, actitudes, movimientos. (Salvatierra, 2006, p.209).

Siguiendo con la tesis de Salvatierra, *La Escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática*, Lecoq afirma sobre ¿Qué creación? ¿Qué teatro? Expresando que ¡el de sus alumnos! Y por esto su interés principal está en dar las herramientas para que el estudiante le dé vida a su imaginario. Es una escuela siempre enfocada con el propósito y los deseos creativos de los aprendices; argumenta que así se preparan personas creadoras encargadas de formar grupos y autores de propuestas dramáticas aún por inventar, propuestas dramáticas donde el juego físico del actor ayuda a crear esos lenguajes independientemente de una nacionalidad o un ideal específico, *un teatro del gesto y de la imagen basado en un fondo poético común*. Para Lecoq sería fundamental esta idea para llegar a la creación de un teatro popular, tal cual en su momento lo fue la *commedia dell'arte*”.

Lecoq siempre se interesa, además en buscar una autenticidad, reflejarse en lo que hace universal al hombre, es decir: “descubrir leyes universales que habitan en el ser humano para así llegar no al hombre singular, sino al hombre de todos los hombres en su propia naturaleza. Y es eso lo que le llamaba la atención, descubrir el funcionamiento interior del hombre de todos los hombres, no el hombre de una opinión, sino en su propia naturaleza” (Salvatierra, 2006, pág. 200)

En *La Escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática* se escribe sobre los ideales que tenía Lecoq para el desarrollo de sus actores, la idea fundamental y la situación

poética del espacio (1957). Gaston Bachelard se doctoró en ciencias exactas en 1912 y, después de haber sido empleado de correos y telégrafos durante varios años, fue profesor de física y química en una escuela de enseñanza secundaria de su pueblo natal. En 1930 ejerció de profesor de filosofía en la Universidad de Dijon, y finalmente le fue otorgada la cátedra de Historia y Filosofía de la Ciencia en la Universidad de la Sorbona, que regentó hasta su retiro. Colaboró con F. Gouseth y P. Bernays en la dirección de la revista *Dialectica*, y también fue director del Institut d'Histoire des Sciences.”

propuesta por el tema de “*el que cree que... pero no*”, esta frase clave está enfocada en llevar al juego a su máxima expresión y a un máximo poder de convicción sin necesidad de mantener una manera realista y más bien llegando a un plano abstracto. Lo anterior teniendo en cuenta que el anclaje se sitúa en lo real, lo real es siempre referencialmente importante. Lo primordial en este caso es el desarrollo de la situación llamada por *Lecoq* la gama dinámica que habrá que actuar con todos sus matices. Yendo más cerca al sentido dramático del movimiento; el primer acercamiento hacia el gesto. *Lecoq* nombra que cada gesto, cada actitud o cada movimiento, debido a que no es mecánico, repercute y genera varios significados como aporte y construcción de su teatro. El maestro sin la intención de caer en una simplificación ha categorizado tres gestos para la justificación del movimiento:

- gestos de indicación,
- gestos de acción,
- gestos de estado o de expresión.

Desde el mismo circuito físico, como lo puede ser alzar un brazo extendido puede paralelamente identificarse en estas tres categorías: puede querer señalar algo (indicación), o alcanzar un objeto encima de un armario (acción), o implorar al cielo (expresión). Independientemente del gesto que sea, el actor genera una conexión con el espacio que le produce en sí mismo un estado emocional concreto. De nuevo se ve cómo, el espacio exterior se refleja en el espacio interior. “¡El mundo se “mima” en mí y me da sentido!” (Salvatierra 2006)

Ahondando en las tres categorías anteriormente nombradas, Salvatierra (2006) describe a qué orientaciones teatrales pertenecen:

- Los gestos de indicación están próximos a la pantomima. Al utilizar los brazos, las manos y la cara, tienden a puntuar, preceder, prolongar o reemplazar la palabra.
- Los gestos de acción están cerca de los de *la commedia dell'arte*, al implicar el cuerpo en el acto mismo.
- Los gestos de estado o expresión nos llevan al drama, a los sentimientos o los estados de ser de una persona.

Las *actitudes*, otro proceso importante dentro de la pedagogía de *Lecoq* y que *Salvatierra* (2006) consigna que para poder captar un movimiento y analizarlo es necesario reconocerlo en las diferentes *actitudes* que lo conforman y que son sus tiempos fuertes, la máscara neutra, por ejemplo, ayuda a encontrar las actitudes, de manera que permitan estructurarlo más allá del gesto natural.

Se llama *actitud* a un tiempo fuerte, cogido en el interior de un movimiento, en inmovilidad. Es un momento de stop que se puede colocar al principio, al fin o en un momento de transición. Cuando se lleva un movimiento hasta su punto límite se descubre una actitud. Según *Lecoq* las *actitudes* son las posiciones que se captan dentro o en el conjunto de un movimiento justo cuando se detiene y que funcionan también como conexiones o puntos de unión. El ejercicio de las nueve actitudes, que aparece en *El cuerpo poético*, disocia y contradice el movimiento natural entre la cabeza, el tronco y la pelvis. *Lecoq* dice que dicha proximidad artificial al movimiento se necesita en toda transposición artística. Es entonces como la secuencia práctica de las actitudes puede concebir una justificación dramática diferente, incluso contraria, y aparte de eso también se escribe que la respiración tiene un papel fundamental en el conjunto.

Cuando se conocen esas diferentes actitudes de un movimiento y se aplican distintos tratamientos, entonces el actor se prepara para entablar en su actuación una estructura invisible, un camino de sus acciones que posteriormente ejecutará en escena. Adelantando a la máscara neutra, se escribe que con ella se *redondean los movimientos y los gestos para realizarlos de una manera continua* y se transponen el gesto natural en un lenguaje articulado que el público fácilmente lo puede leer independientemente del teatro que haga: *lo que el público pide es leer actitudes*.

Antes de pasar a las descripciones de cada máscara cabe detallar *los siete estados de tensión*, dados dentro de la pedagogía de *Jacques Lecoq*. Existen siete niveles/grados de tensión del cuerpo cuando se realizan acciones cotidianas, conectado con estos niveles, la autora aclara también que a cada teatro le corresponde una tensión especial diferente, por ejemplo: en el grado cuarto aparece el teatro en una tensión característica de un teatro realista y hacia el último grado, aparece debido al nivel de juego y de tensión especial, características propias de la máscara, tanto para *la commedia dell'arte* como para el teatro *Noh*. Los siete niveles son los siguientes:

1. La sub-relajación: expresión de supervivencia anterior a la muerte.

2. La relajación: un estado de ausencia del cuerpo.
3. El cuerpo económico: las acciones se realizan de forma automática, sin esfuerzo.
4. El cuerpo sostenido: se lleva el peso del propio cuerpo. Primera sensación del espacio en tensión, estado de suspensión. Nivel de teatro realista, sensible a la situación.
5. Primera tensión muscular: la decisión, la palabra se hace precisa, neta. Nivel de interpretación realista, en acción.
6. Segunda tensión muscular: interviene la pasión; la cólera es su estado natural. Nivel de teatro cercano a la máscara. En él no se puede actuar como en la vida, es ya un teatro estilizado.
7. Tercera tensión muscular: el máximo. Es un estado cercano a la asfixia en el que el gesto actúa lentamente sin impulso y la palabra surge entrecortada, propulsada.

6.2 Un recorrido por las máscaras de Jacques Lecoq:

A continuación, se nombran las nueve máscaras que constituyen la técnica de la máscara de *Jacques Lecoq*. Es esencial recorrer cada una de ellas para tener claro el recorrido teórico y práctico que antecede a la de la *Comedia Humana*.

Máscara neutra: Es la máscara *Neutra* la que inicia *El Viaje* del primer año de la E JL, siendo también un punto fijo que facilita el estado de disponibilidad de la página en blanco y despierta en el aprendiz su curiosidad hacia los fenómenos propios de la vida. “La experiencia me ha demostrado que con esta máscara ocurrían cosas fundamentales que han hecho de ella el punto central de mi pedagogía” (Salvatierra, 2006, p.306). Especificando en las improvisaciones de la máscara *Neutra*, Salvatierra anuncia que son simples en su enunciado y que provocan y despiertan en el estudiante la imaginación de emprender una búsqueda poética del movimiento. Las primeras improvisaciones con esta máscara, preparan el proceso de las *identificaciones* recreando los elementos de la naturaleza aire, fuego, tierra, agua, los animales, las plantas, materiales o luces y posteriormente continúa con el trabajo de las máscaras larvarias, expresivas y utilitarias y concluir con la recreación del personaje.

La máscara *Neutra* amplifica y simplifica los movimientos y de manera progresiva depura y esencializa en el estudiante las acciones que *Lecoq* llamaría la economía del movimiento. El aprendiz siente entonces la significación de cada movimiento que ejecute y aprende cuando éste es justo (no se refiere a correcto). Es entonces cómo la máscara neutra se pone al servicio del ritmo y el movimiento. Es importante rescatar que en el cuerpo del actor, cada gesto, cada movimiento se vuelve significativo, legible y comunica una sensación.

Se escribe también que cuando se está bajo la máscara, se siente libre el actor para dejarse llevar por su intuición e impulsos y puede arriesgarse y mostrar sus potencialidades con gestos, por ejemplo, que jamás se ha atrevido a realizar. Debido al estado de urgencia provocado por la acción y reacción, se viven momentos intensos y el actor encuentra canales energéticos para llegar a las emociones y los estados internos. *Quien lleva la máscara no se ve, pero sí puede sentir cómo actúa él en ella. La máscara, a su vez, lleva al que la lleva.*

Para concluir con el tema de la máscara neutra o llamada máscara de la calma, Salvatierra escribe que esta permite *reencontrar un estado primario y universal del ser*, siempre siendo común y

reconocible por todos, es decir, se rescata la idea de pertenecer al mundo, según la autora se puede concluir que la calma de la máscara neutra es la calma de la naturaleza que pertenece al cuerpo, proceso previo a volverlo poético y creativo (inclusión de características culturales: pasiones y conflictos). Aparece también un gesto arquetípico (no realista) con el uso de la máscara que surge de la propia naturaleza humana e inmutable y a esto se rescata de su tesis una polaridad ideológica que *Lecoq* tiene: la oposición entre ser cultural y ser natural.

Máscara Larvaria: Para esta descripción se recurre a Sergio Naranjo Velásquez con su trabajo *LOS GESTOS DE LA VIDA COTIDIANA Y LAS MÁSCARAS DE JACQUES LECOQ, ENTRE LA TÉCNICA EXTRA-COTIDIANA DE INCULTURACIÓN Y LA TÉCNICA EXTRA-COTIDIANA DE ACULTURACIÓN: ESTUDIO DESDE LA ÓPTICA DE LA ANTROPOLOGÍA TEATRAL DE EUGENIO BARBA*. De aquí se sabe que la máscara *Larvaria* es extraída por *Jacques Lecoq* en los años 60s del festival de Basilea realizado en Suiza con el objetivo de que cada personaje se gestara desde las formas semi abstractas. Con la máscara *Larvaria* la idea es que el estudiante llegue a un mundo diferente a diferencia de la máscara neutra o la máscara de carácter. “Cada una de estas máscaras contiene en su forma una protuberancia particular, un tipo de relieve en alguna de las partes de la máscara. En cierto sentido, todavía guarda la simetría de la Máscara Neutra, pero esta simetría la rompe el realce de una o varias de sus partes” (Velásquez, 2017, Pág. 69). El uso de la máscara *Larvaria* genera desniveles y deformidad tanto en el movimiento como en la interpretación de quién la tenga, esto depende también de la misma forma de la máscara que no necesariamente comparte rasgos lógicos del rostro como las demás máscaras y se encuentran rasgos sobreexpuestos además de que se juega con las dimensiones de éstos. Esa deformidad y expresividad dan la sensación de incansable vivacidad, de estar y no estar generando así una sensación caricaturesca y la forma de la máscara determina el movimiento, ya sea pesadez, liviandad, como se desplaza, todos estos aspectos como escribe Velásquez, se manejan como un vehículo, tiene una dirección y una manera de girar. El autor nombra las dos direcciones de la máscara a describir, una cuando se sitúa en situaciones cotidianas y logra un contraste debido a que la expresividad no es natural ni sus personajes se mueven de maneras naturales, pues hay un comportamiento impuesto: cuerpo dilatado, alternancia entre equilibrio y desequilibrio, oposiciones, omisiones, ley de la no coherencia. El segundo aspecto de esta máscara según se describe, consiste en buscar la animalidad y la dimensión fantástica, que no se fundamenta en lo cotidiano, sino que se evoca otros lugares y

otros mundos y es cuando el cuerpo del actor se dilata y llega a un estado creativo y acto seguido se activa el imaginario.

Máscara Primitiva: Dicha máscara a través de su uso busca extraer los caracteres de la vida cotidiana, adopta los grandes rasgos de personalidad a través de la corporeidad, la cual puede ser a través de un carácter animal o humano. Esta máscara no tiene sexo definido, el actor encarna al personaje y le da vida.

Máscara de Carácter: La máscara de carácter busca evidenciar los arquetipos sociales: la anciana, el niño, el borracho, la prostituta. Dichos caracteres solo son eso, arquetipos que no se salen de sí, ni juegan a ser o caracterizar otra cosa o ser. La máscara de carácter permite el juego, pero desde la identificación con un personaje concreto y puede ser abordada de dos maneras, según Sergio Naranjo Velásquez, en su documento investigativo, explica que en la primera manera se parte del interior y se aborda desde la psicología y la otra forma nace a partir de su físico, desde un aspecto externo. La máscara de carácter también tiene personajes extraídos de la vida cotidiana y por eso se diferencia de las demás, este era el objetivo de *Lecoq* con las máscaras expresivas, representar caracteres y personajes muy concretos. Velásquez escribe que esta máscara aporta un nivel de actuación y lo impone desde una referencia externa y una actitud que viene implícita que nacerá de la forma. Sirve de vehículo para que en el cuerpo se provoquen infinidad de expresiones, emociones y avance expresivamente en movimiento. Los personajes de la máscara de carácter en su forma se pueden trabajar según *Lecoq* por sus opuestos y son nombradas Contra-Máscaras. La contra máscara consiste en trabajar de manera contraria a los gestos que tenga ésta y es entonces cuando aparece un segundo personaje detrás de la misma máscara (una máscara gruñona en su apariencia toma actitudes y movimientos de un cuerpo amable y contento). Aunque la máscara de carácter tome situaciones de la cotidianidad, no necesariamente “realista-naturalista”, el objeto máscara rompe dicha situación, aunque se simulen lugares cotidianos, como situaciones en la oficina, banco, parque, casa, etc. Lo interesante con esta máscara es el nivel de transposición que se puede alcanzar. “Con la máscara los gestos se agrandan o se reducen, la mirada que tanta importancia tiene en la actuación psicológica es reemplazada por la cabeza y las manos, que adquieren, desde ese momento, una enorme importancia. Así pues, el empleo de objetos reales enriquece considerablemente el juego interpretativo de las máscaras expresivas.” (Lecoq, 2010, p. 93)

Máscara de la Comedia del Arte: Estas son medias máscaras, es decir, dan la posibilidad de hablar debido a que tienen la boca y mandíbula libre. Tienen un lenguaje universal a través de la acción, estas muestran las necesidades y las miserias del ser humano. Sus personajes nos representan a todos, pueden ser muy fálicas y se guían también por los apetitos. La comedia del arte es un trabajo de los textos clásicos y modernos que parten desde un acercamiento a la escritura dramática. Cómo trayecto y acercamiento contextual a la máscara de la comedia humana en la comedia del arte se inicia de manera introductoria con la máscara de la comedia humana. Vale resaltar ciertos factores que influenciaron de manera crucial la pedagogía de *Jacques Lecoq*. Como se dice en *Viaje de un actor por la comedia del Arte de Claudia Contin*, además de tratarse de un teatro de personajes con máscaras o un teatro de gesto y movimiento, de ser un teatro de improvisación, también se llegaron a escribir de estas innumerables obras y monólogos. *La Commedia dell'arte* hacía parte de las plazas públicas y era interpretada por saltimbanquis. Después se adaptó a espacios cerrados y salones. Se parte de esta como un tipo de teatro bastante histórico y representativo de la Italia clásica (...) ver un Pantaleone con sus gestos grotescos, ver una Colombina con sus curvas ondulantes, ver a estos personajes que tanto deforman el rostro y son tan marcados por movimientos expresivos y grotescos que tanto deforman el gesto y la corporeidad del actor, que alejan la noción de naturalidad para reflejar y evidenciar otros comportamientos del hombre y el arquetipo a través de estos personajes. Estos personajes, aunque en su tiempo parecieran ser un tipo de teatro avanzado, ahora son un tipo de teatro que se queda en aquella época; es decir, Pantaleón sigue siendo ese personaje enamorado de la juventud, de las mujeres, que hace reír y así cada representación de los arquetipos, recalca *Contin* sigue siendo inamovible y que despierta en nosotros algo grotesco o representa aún esa auto ironía de la humanidad. Es aquí cuando es pertinente aclarar y diferenciar lo que constituye la pedagogía de *Lecoq*. El trabajo del maestro es tan rico y abarca tantas maneras de abordar el desarrollo del actor que es difícil nombrar todos los componentes de su pedagogía. Su trabajo se inspira en la *Commedia Dell'arte*, pero a su vez su línea también consta y se conecta con su profesión rigurosa como deportista, además de nombrar la inclusión dentro de su pedagogía, el juego a través de la improvisación para el desarrollo en el actor, un alto nivel de creatividad y espontaneidad, *Lecoq* buscaba llevarlo a un camino de actor-creador y hasta investigador.

Máscara de la Comedia Humana: Estas máscaras representan los arquetipos de nuestro país e idiosincrasia. Trabaja también con los personajes tipo. Esta máscara suele ser elaborada por quien la utiliza con las características que se prefiera. Este tipo de máscara busca a través de su discurso social, denunciar por parte del sujeto su entorno social, cultural y político.

Salvatierra retoma y explica que la diversidad cultural de la escuela permite profundizar en lo esencial de la naturaleza humana, lo que constituye, una de las preocupaciones de fondo de *Lecoq* (...) es “recoger a través de los diferentes modos de representar, las diferencias y las identidades corpóreas de los comportamientos culturales y sociales de los pueblos, y analizarlos a través de la comunicación teatral” (Salvatierra, 2006, p.202). Para el alumno constituye una experiencia muy enriquecedora de intercambio y reconocimiento, al mismo tiempo que en los contrastes y diferencias, descubre y constata su propia identidad cultural en relación con las demás. Cada cultura aporta su especificidad, agrandando la percepción de la realidad, el mundo, la vida y las formaciones del imaginario. La máscara de *La Comedia Humana*, la cual es la herramienta principal a utilizar en dicho proyecto, se encarga entonces de reflejar esa realidad específicamente en un contexto social y sujeta a las reglas y normas culturales implantadas en un entorno.

Máscara Utilitaria: Siguiendo el viaje pre-expresivo con máscaras, *Lecoq* recurre en su pedagogía a trabajar el cuerpo-mente del actor en las máscaras utilitarias. Retomando el trabajo de Velásquez, con esta máscara ya hay una lejanía total de la máscara neutra, es totalmente una expresividad abstracta donde el actor no encuentra una identificación que se acerque a sus propias formas. Las máscaras *Utilitarias* no son necesariamente máscaras teatrales, pues son extraídas de la vida real donde en la cotidianidad tienen un uso específico y útil, son hechas a partir de cualquier objeto y material. A partir de estos materiales y objetos se extraen gestos humanos o fantásticos y se llega de esa manera a generar una trasposición que permite un juego teatral. El cuerpo del actor se ve exigido por unas formas muy abstractas que componen la máscara, por eso le exige mayor imaginación y posiblemente ese cuerpo del actor ya “no se parece más a sí mismo”. Con la implementación de estas máscaras los estudiantes en la pedagogía de *Lecoq* construyen nuevas tensiones musculares que dilatan su cuerpo.

Máscara de Ritual: La máscara de ritual es una máscara que busca representaciones simbólicas, es aquí donde la máscara se puede salir un poco de la pedagogía de *Lecoq* y puede adoptar un papel

más universal pues se conecta con el uso que la máscara ha tenido en las diferentes culturas del mundo, tanto para conectar con las divinidades a través de sus rituales como para darle un uso de anonimato y a la vez de poder a quien la utiliza.

Máscara Clown: Retomando a Salvatierra y para terminar esta lista de máscaras, se destaca e integra el clown como la máscara más pequeña a la que *Lecoq* incluye en su pedagogía, no con un interés por el clown de circo sino con una motivación por el clown de la *commedia Dell'arte* y la *pantomima*. A *Lecoq* le interesa rescatar un paradigma del espíritu del juego y del timing teatral donde la autenticidad sale a flote y desarma al actor ante el público. A la que *Lecoq* define como la pedagogía del fracaso (*bide*)- para el actor-autor. “Explorando el terreno de lo ridículo y de lo cómico, descubrí “la búsqueda del propio clown” que iba a dar al actor una gran libertad ante sí mismo. Esta exploración provocó la apertura de un vasto territorio dramático y se hizo sitio, de inmediato, en numerosos espectáculos.” (Salvatierra, 2006, Pg. 154)

6.3 Una mirada a la crisis del sujeto

En contraposición con el lenguaje de la máscara y la disciplina del teatro corporal, se trabaja como complemento la crisis del sujeto, teorías sociológicas que alimentan la base de la investigación - creación que se desarrolla. Con el propósito de entender los comportamientos de la actualidad, se citan y se estudian varios autores, se inicia otro recorrido, ideas para conocer y nombrar diferentes puntos de vista que respecta a los comportamientos actuales del sujeto (aunque es un tema tan amplio y con tantas vertientes se explicarán algunas causas, características y especificidades).

Dando inicio a este recorrido sociológico y acercándose al tema de la postmodernidad y los comportamientos que la anteceden, se nombra a *Zygmunt Bauman*¹⁶ y se apunta a la *Teoría Sociológica de la Posmodernidad*, el lugar que toma el sujeto dentro de las implicaciones teóricas y las líneas de análisis que se derivan del cambio de la condición social de la modernidad a la posmodernidad. “La primera se caracterizaba por su tendencia al universalismo, la unidad y la claridad; la segunda se distingue por su pluralismo, diversidad, casualidad y ambivalencia. Se repasan los diez dogmas de la teoría de la posmodernidad, la nueva política, la nueva ética y las exigencias actuales de la sociología”. (Bauman, 1996). Y para diferenciar los factores y el orden del modernismo se resaltan los factores posmodernistas totalmente opuestos a lo que se vivió a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX.

Estos son los dogmas de la teoría de la posmodernidad establecidos por *Zygmund Bauman*:

¹⁶(Víctor Moreno, 2018) escribe sobre Zygmunt Bauman: Es un Sociólogo, filósofo y ensayista polaco. Nació el 19 de noviembre de 1925 en Poznan, Polonia. Fue criado en una familia judía humilde que huyendo de los nazis pudo tomar el último tren que salía para Rusia en 1939. Se unió a la Cuarta División del ejército polaco en el exilio en la Unión Soviética, con el cual entró a Polonia.

Tras su regreso a Polonia se hizo militante del Partido Comunista. Fue denunciada su participación en operaciones de limpieza política de adversarios del régimen como informante de la inteligencia militar. Bauman reconoció haber trabajado durante tres años (1945-1948) de su juventud para el servicio secreto de su país.

Profesor de filosofía y sociología en la Universidad de Varsovia, fue expulsado del Partido Comunista en una purga marcada por el antisemitismo tras la guerra árabe-israelí. Tanto él como su esposa Janina Lewinson, se vieron obligados a salir de Polonia en 1968 renunciando a su nacionalidad. Bauman y Janina se reunieron con su hija en Israel. Impartió clases de sociología en ese país, en Estados Unidos y Canadá. Influenciado por Antonio Gramsci, sus investigaciones se centran en la estratificación social, analizando las relaciones entre modernidad, burocracia, racionalidad y exclusión social. Desde la década de 1950, se dedica al estudio del holocausto, las clases sociales, la modernidad, la posmodernidad, el consumismo o la globalización entre otros temas. Figura de referencia de la sociología, planteó el concepto de "modernidad líquida" en 1999, una etapa en la cual todo lo que era sólido se licuó, en la que “nuestros acuerdos son temporales, pasajeros, válidos solo hasta nuevo aviso.

- 1) El ambiente constituye un sistema complejo que se distingue de los sistemas mecánicos porque:
 - Son imprevisibles.
 - No pueden en grado significativo ser controlados por medio de la estadística.
- 2) El ambiente posmodernista es un sistema complejo por dos razones:
 - No hay una agencia que establezca metas.
 - Hay un gran número de agencias. [1]
- 3) Metas:
 - De diverso tamaño.
 - No están determinadas entre ellas.
 - Eficacia significativa.
 - Sus actos y consecuencias son autónomos.
- 4) La autonomía significa que los individuos no están limitados en la búsqueda de su meta:
 - Se concibe el ambiente como un conjunto de oportunidades.
 - Una oportunidad es todo aquello que puede favorecer la consecución de las metas.
- 5) El ambiente en el que se inscriben las acciones ante cada una de las agencias es fortuito.
- 6) La identidad del sujeto ni está dada ni tampoco definida:
 - Está por construirse.
 - A través del método del error-acierto.
 - La identidad del sujeto es la acción de auto-establecimiento ininterrumpida y no lineal.

- 7) La acumulatividad del auto-establecimiento sólo es perceptible en relación con el cuerpo humano:
- De esto se deriva la posición central del culto al cuerpo en las motivaciones de auto-constitución.
 - En el ambiente posmodernista los diversos actos *del Do It Yourself* [2] reemplazan el adiestramiento de la fábrica modernista.
- 8) El proceso de auto-establecimiento no tiene un plan previo:
- Otras agencias del ambiente sirven como puntos de orientación.
 - La obediencia autoproclamada hacia un sujeto seleccionado se instituye con la adopción de las *prendas simbólicas*. [3]
- 9) La accesibilidad a las *prendas simbólicas* [4] vitales para la autoconstrucción potencial depende de:
- La visibilidad.
 - Su presencia material inmediata.
- 10) La accesibilidad varía de un sujeto a otro dependiendo de:
- Los recursos que controlen.
 - El conocimiento es el recurso que desempeña un papel estratégico.

Bauman piensa que a diferencia del modernismo, el cual estaba totalmente regido por las fuerzas de poder respecto al lugar de un individuo como ya se ha dicho antes, en la sociedad y comunidad, en el posmodernismo simplemente ya no puede haber una definición, una regla, un cifrado o una manera de nombrar, sujetar y atrapar las definiciones de los impulsos que mueven a un hombre en la sociedad y la motivación que lo lleva al lugar donde se encuentra, tanto desde su pensar cómo desde su accionar. Es pertinente nombrar en las ideas del mismo autor, cómo se tratan también los problemas éticos del postmodernismo, que debido a la supresión de normas y en medio de la

construcción propia de la personalidad y la subjetividad, los temores posmodernistas que provienen de la incertidumbre en cuanto a la justificación de las recomendaciones de la política de deseos que influyen en el comportamiento y la reacción del sujeto frente al entorno.

“El término de posmodernidad se refiere a las características, determinadas con precisión, de la condición social como la que apareció en los países europeos pudientes o bien en los países relacionados con Europa en el siglo XX y donde esta adoptó su forma madura en la segunda mitad de este siglo. El término parece acertado porque llama la atención a la continuidad y a la ruptura como dos aspectos de las complejas relaciones entre la condición social presente y la formación que la antecede y origina. Esto permite poner de relieve las relaciones cercanas y genéticas entre la nueva condición social posmoderna y la modernidad”. (Bauman, 1996)

Se coincide con la idea de un desinterés que tuvo el sujeto contemporáneo por dejar de responder al molde dogmático que define los comportamientos modernos ante el mundo y la sociedad, esto se refiere al inevitable surgimiento de comportamientos impulsados por estados inestables que habitan en una persona y que por necesidad vital se manifiesta por medio de reacciones, relaciones y comportamientos resquebrajándose con el medio o ante el medio. Cabe resaltar el origen histórico de este cambio de paradigma social y arquetípico, de acuerdo con lo sustentado en “Crisis de la modernidad. Crisis del sujeto. Giro lingüístico”, se argumenta el surgimiento y el cambio desde la idea del futurismo con el rechazo de los estereotipos y con el nacimiento de una fuerza interna que va contra todo sistema clásico que define la conducta y que de cierta manera siente la necesidad y la fuerza de abandonar y desligar los cánones comportamentales “tan” marcados en la sociedad hasta ese momento. Los cambios sociales se reflejaban a su vez en expresiones artísticas. “Con la razón posmoderna, el sujeto construye, establece sentidos, quita y pone fines a lo que ve, hace y lee, elabora interpretaciones; es un ser casi sin vinculación a nada ni a nadie, como mucho, a sí mismo y a los suyos». (Giro lingüístico, 2014). Es importante volver a citar al mismo autor, el cual apunta sobre el sujeto que a este ya no se le exige que haga uso de maneras intersubjetivas de análisis, simpatías y sus odios; “más bien se le anima a que viva su vida, a que adopte sus vicios particulares y modele, eso sí, sus comportamientos con los demás cuando la situación lo requiere.

«Mi familia», «mis amigos», «mi pareja», «mis hijos», «mi ocio y tiempo libre», «mi trabajo»..., son los pilares posmodernistas de la razón humana”. (CANTERO, 2002) Con base en la posición existencial ya expuesta, nombrada como comportamientos “posmodernos”, se resalta que las características a través de experiencias individuales que tiene cada quien y que son construidas en la cotidianidad y el que hacer de cada uno, se convierten como editoras del libreto de cada sujeto, volviéndose como lector; un reconfigurador constante de las imágenes literarias y paralelamente de la realidad.

Hay que asumir que la condición social a describir es por su esencia permanentemente desequilibrada; está compuesta por elementos tan ampliamente autónomos que esto justifica que se vea la totalidad como resultado caleidoscópico, pasajero y casual de las interacciones. La esencia ordenada y estructurada de la totalidad no puede ya aceptarse como evidente en tanto que su elaboración seudo-representativa no se reconozca más como una meta de la actividad teórica. (Bauman, 1996)

A propósito de la crisis del sujeto y su “descomposición” “ambivalencia”, “crisis”, “contradicción” ... Las dificultades para caracterizar la posmodernidad de una manera definitiva son enormes. La posmodernidad se define, ciertamente, por la crisis permanente, por la duda, por el escepticismo y por la sospecha, pero también la posmodernidad está inevitablemente relacionada con la cuestión de una razón poderosa, descontextualizada, aparentemente libre de todo tiempo y de todo espacio.

Se continúa nombrando a *Berreiro* y su idea del cuerpo dentro del sistema capitalista y del consumo con su trabajo *La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas* escrito en La Coruña, España. Dicho artículo analiza los principales cambios sociales que se han operado sobre la imagen social del cuerpo en la cultura contemporánea.

Bajo la perspectiva de la diversidad, se desarrollan diferentes cuestiones que cada vez cobran mayor interés para las ciencias sociales sobre los usos sociales del cuerpo como un objeto de consumo y signo a la vez y el

lenguaje del cuerpo. Asimismo, se plantea la controversia social sobre el futuro de los cuerpos, al explorar el papel de la ciencia y la tecnología en las nuevas concepciones acerca del cuerpo, de la vida y la muerte. El interés de este trabajo está en reconocer el carácter profundo de las interconexiones que existen entre la vida social y el cuerpo y la «socialización de la naturaleza». (Berreiro, 2004, p.1)

Berreiro parte de la legitimidad que tiene el cuerpo como un objeto de estudio social que ha sido construido desde su historia. Resalta la centralización del poder que recae en un número cada vez más reducido de ciertas personas que determinan un orden y control social el cual recae sobre las emociones y sobre la “conciencia” de un cuerpo social. Este control determina, por ejemplo, que el propio éxito o fracaso dependen de las “buenas maneras” y se convierte ese cuerpo en portador de la posición social. *Berreiro* nombra al cuerpo desde el estudio antropológico, el cual se encarga de aspectos ontológicos al igual que en el interés en esa dicotomía *entre naturaleza y cultura*; la antropología también estudia cómo las necesidades del humano se tratan desde la cultura y como la cultura trata al cuerpo como un sistema de clasificación primario, Marcel Mauss por ejemplo se refiere a que:

la cultura da forma al cuerpo y describe con detalle lo que él denomina las «técnicas del cuerpo»: «El modo en que de sociedad en sociedad los seres humanos saben cómo usar sus cuerpos» (Mauss, 1973, p.70). Estas «técnicas corporales» son un medio importante para la socialización de los individuos en la cultura; a través de ellas y de su cuerpo, un individuo llega a conocer una cultura y a vivir en ella. (Berreiro, 2004, p.126)

Berreiro también nombra a Mary Douglas quien confirma la idea de que el cuerpo natural ha tenido que ser moldeado por esas fuerzas sociales, Douglas expresa que hay dos cuerpos: el cuerpo físico y el cuerpo social, siendo el cuerpo social el que restringe cómo se percibe el cuerpo físico y es a partir de las propiedades fisiológicas que la cultura traduce dichas propiedades en símbolos significativos en un sistema de símbolos naturales. “Esto significa que el cuerpo es un medio de expresión altamente restringido, puesto que está muy mediatizado por la cultura y expresa la presión social que tiene que soportar. La situación social se impone en el cuerpo y lo ciñe a actuar de formas concretas, así, el cuerpo se convierte en un símbolo de la situación.” Douglas (1979).

Berreiro (2004) continúa:

No obstante, la situación social determina el grado en que el cuerpo se puede reír. Cuantas menos restricciones, más libre está el cuerpo para reír en voz alta. De este modo, el cuerpo se expresa simbólicamente y se convierte en un símbolo de la situación. Según esta idea, el cuerpo transmite información sobre la situación; cuanto más tradicional sea el lugar, más formal será y mayores serán las presiones que se ejerzan sobre el mismo. (P.130)

Aunque esas tribus sociales se dieron más en los tiempos premodernos, esas tribus a veces se evocan en la actualidad por ejemplo cuando los jóvenes se hacen alguna transformación física buscando alguna permanencia ideológica. “En las sociedades contemporáneas, aunque los ritos de iniciación no desaparecen, pierden fuerza en su específico cometido de delimitar grupos sociales, tornándose tan mutables como las propias aspiraciones del hombre de ahora”. (*Berreiro*, 2004, p.130)

Berreiro nombra a Michel Foucault debido a que inauguró la sociología del cuerpo, pues a diferencia de los teóricos sociales clásicos que ignoran o reprimen el cuerpo, éste demuestra y rescata la importancia del cuerpo en la teoría social. Este ha sido evaluado también por la teoría social feminista, en términos de análisis de clases y consumo en los trabajos de Baudrillard y Bourdieu. *Berreiro* propone una significación simbólica del cuerpo en el orden interactivo, además de destacar *el papel de la ciencia y la tecnología sobre el futuro de los cuerpos*.

Por último, *Berreiro* escribe sobre dos aspectos: el cuerpo y la corporalidad. El cuerpo es definido como algo objetivo y concreto con medidas y parámetros, sin embargo, lo que se nombra como «esquema corporal» es solo una idea que tenemos, pues esto es algo subjetivo y sujeto a posibles modificaciones. La corporalidad según escribe *Berreiro* es constituida por un instrumento de expresión de nuestra propia personalidad al igual que para tomar contacto con el exterior mientras se comparan con otros cuerpos y objetos dentro de ese esquema corporal del cuerpo objeto, es decir, “de la representación aislada que nos hacemos de nuestro cuerpo en sí mismo, y del cuerpo vivido, que se refiere a la forma en que nuestra corporalidad se manifiesta en nuestras relaciones humanas y en la socialización”. (*Berreiro*, 2004, Pg. 125)

Berreiro explica a modo de conclusión que “en la actualidad, el cuerpo está sujeto a fuerzas sociales de una índole bastante distinta al modo en que se experimenta en las comunidades tradicionales. Por una parte, los discursos contemporáneos sobre la salud y la imagen vinculan al cuerpo y a la identidad y sirven para promover ciertas prácticas de cuidados corporales típicas de la sociedad contemporánea. Por otra parte, el cuerpo se ve fragmentado por los avances de la ciencia y de la tecnología y la creciente «socialización de la naturaleza y de la reproducción».” (*Berreiro*, Pg, 148)

Exponiendo la idea de la última autora propuesta, se propone de su trabajo la idea de la construcción del sujeto social. *Donna Haraway*¹⁷ con su libro *Ciencia Cyborgs y Mujeres. La Reinención de la naturaleza* donde abarca el tema de transformación, elección y poder por medio de la transformidad. Allí se plantea la construcción de género y el desempeño de este dentro de un orden social. *Haraway* trabaja sobre la autonomía del sujeto dentro de órdenes imperantes y sistemas que se tratan y se nombran en el proyecto académico. Los autores anteriormente nombrados coinciden con un dogma sistemático de comportamiento versus la autonomía y el deseo del sujeto por una expresión autónoma dentro del entorno. A propósito de esta idea de la crisis del sujeto, para finalizar *Haraway* (1991) enfatiza y dice que:

los cuerpos, por lo tanto, no nacen, son fabricados (lámina 5). Han sido completamente desnaturalizados como signo, contexto y tiempo. Los cuerpos de finales del siglo xx no crecen de los principios internos armónicos teorizados en el romanticismo, ni son descubiertos en los terrenos del realismo y del modernismo. Una no nació mujer, dijo correctamente Símon de Beauvoir. Al campo

¹⁷ “Donna Haraway (Denver, Colorado, 1944) profesora emérita distinguida del programa de Historia de la Conciencia en la Universidad de California, es la autora de «Cyborg Manifesto» (1985) «Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science» (1989), «Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature» (1991) y “When species meet” (2008).^[1]

Estudios y cátedras Haraway se graduó en Zoología y Filosofía el año 1966 en el «Colorado College» obteniendo la beca de la fundación Boettcher. Vivió en París un año estudiando filosofía de la evolución con una beca Fulbright antes de completar su doctorado en el Departamento de Biología de Yale en 1972. Escribió su tesis sobre las funciones de la metáfora en la configuración de la investigación en biología del desarrollo en el siglo XX. Haraway ha enseñado estudios de la mujer y «Ciencia General» en la universidad de Hawái y en la universidad Johns Hopkins. Pero la mayor contribución de Haraway vendrá durante sus años de docente de posgrado en el reconocido Departamento de Historia de la Conciencia en la University of California - Santa Cruz integrando el personal junto a Hayden White, Teresa de Lauretis, Angela Davis y James Clifford.” (Wikiwand, s.f.)

epistemológico-político de la postmodernidad le tocó responder, en un co-texto, al texto de Beauvoir: uno no nace organismo. Los organismos son fabricados, son constructos de una especie de mundo cambiante. Las construcciones de los límites de un organismo, el trabajo de los discursos de la inmunología, son poderosos mediadores de las experiencias de enfermedad y de muerte para los seres industriales y postindustriales. (p.359)

7. METODOLOGIA

La presente investigación-creación se realiza a través de un método de estudio de caso, esto debido a que se entiende como una verdad la técnica de la máscara de *Lecoq* y se distingue y comparará su funcionamiento clásico con una situación que reúne una verdad actual como lo es, en este caso, los comportamientos del *sujeto*. Sin embargo, también se toman elementos de la investigación fenomenológica para llegar a esas verdades específicas y experiencias personales que se reflejarán en las prácticas dentro del laboratorio. Como herramientas se pretende emplear talleres, diarios de campo y estudios auto etnográficos con los participantes, para llegar en conjunto a la construcción de esa verdad personal que se refleje a través de movimientos e improvisaciones dentro de un marco laboratorio.

A través de un laboratorio, el cual se realiza por medio de videos y experimentaciones con base a herramientas digitales, tanto para la socialización como para la creación debido a la situación actual sanitaria de cuarentena causada por el Covid-19, se pretende llegar a otros movimientos y disciplinas no necesariamente propias de la técnica de la máscara del maestro *Jacques Lecoq*, generando además de una interdisciplinariedad también característica del teatro actual, una exploración sobretodo y con base a un intento de expresar la angustia existencial de cada personaje arquetípico dentro del manejo de la máscara a través de los conceptos de *La Comedia Humana*.

Antes de enfatizar en el plan de acción se hace una breve reseña de cada actor y actriz a modo de contextualización del elenco:

- María Paula Granada: Estudiante del programa de Arte Dramático de sexto semestre de la Universidad de Antioquia, tiene veintidós años y practica nado sincronizado, danza contemporánea y urbana, canto y disfruta además y durante su tiempo libre escribir.
- David Tobón tiene veintisiete años, es biólogo de la Universidad de Antioquia y profesor. Dentro del colectivo Biógrafos se desempeña como ilustrador científico, además practica rugby subacuático y perteneció también al grupo de danza contemporánea *Sacrare Corpus*.

- Marlon Restrepo Vera tiene veinticuatro años, actualmente es estudiante de Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia, sus intereses artísticos son entorno al teatro y dentro de él la actuación y la dirección. Se interesa por el lenguaje pedagógico, porque dentro de éste encuentra material para la dirección y la conversación entre artistas y así mismo para la construcción de obras y aprendizajes continuos de esta disciplina.
- María Valentina tiene como intereses artísticos el teatro y específicamente el teatro físico, le gusta crear a través de la expansión y del límite del cuerpo, además de la gestualidad del cuerpo más allá de la gestualidad del rostro. Cómo línea del teatro también se acerca y se interesa por esta temática corporal, por su rigor. Como actriz ha podido estar en obras y procesos creativos de diversos géneros y sentires y con diversas personas que la nutren y la hacen crecer. Disfruta mucho de la presencia, por eso actualmente y en situación de pandemia no se encuentra en muchos proyectos teatrales.
- Manuela Salazar Betancur tiene veinticuatro años, es estudiante de último semestre del programa Arte Dramático de la Universidad de Antioquia. Hace parte del grupo de danza contemporánea Sacrare Corpus y su pregunta por el cuerpo está muy latente en su búsqueda teatral. Además se pregunta constantemente por la expresión de la psique del hombre a través de los medios artísticos y el movimiento, esto debido a su estado permanente de reflexión y soledad. Disfruta mucho de deportes como la natación y el ciclismo. Le gusta dibujar con acuarela sobre papel mojado.

7.1 Plan de acción (etapas)

CRONOGRAMA DEL PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES ARQUETÍPICOS ENFOCADOS EN LA CRISIS DEL SUJETO:

Nota 1: Los encuentros virtuales inician el 27 de mayo y se desarrollaron cada miércoles de 7:00 pm. a 9:00 pm. (aproximadamente se tienen 21 encuentros, aunque hay semanas en que se agregaron días de encuentros y actividades complementarias al proceso).

Nota 2: El presente proyecto de creación es ganador de la convocatoria LEP II. La entrega de los recursos económicos se demoró dos meses más del cronograma normal, lo que atrasó el registro del resultado final de todo este proceso de investigación–creación. Aunque el trabajo corporal ya está hecho, la grabación junto con la edición, efectos, vestuarios y máscaras no alcanzan a estar para la entrega de la presente tesis. Se sustentará el proceso creativo a partir de los videos y grabaciones de los encuentros y los documentos que son consignados poco a poco durante estos cinco meses.

Antes de iniciar con la descripción de este proceso, vale aclarar el papel de la máscara dentro del presente trabajo de investigación creación y se resalta el valor más que como fin, como medio de simbolizar y crear signos que nos ayuden a exteriorizar esta problemática de “*la crisis del sujeto*”. Aunque desde un principio se piense específicamente y se tenga como objetivo crear con base en la técnica de la máscara de la Comedia Humana del maestro Lecoq, paulatinamente se irá adecuando a las necesidades creativas y expresivas de cada actor y del proceso mismo. La máscara se emplea con el fin de exteriorizar los problemas mentales y anímicos característicos de “*la crisis del sujeto*” por medio de personajes específicos de nuestra sociedad.

EJECUCIÓN DEL PROYECTO (Fases, momentos, etapas)

Cronograma y encuentros de creación para la puesta virtual nombrada:

NADA (EN CONTEXTO)

Cada encuentro práctico consta de un calentamiento a la hora de iniciar y de una reflexión por parte de cada uno al finalizar. Se escribe en estas fases los ejercicios pedagógicos principales que se realizan.

Esta etapa creativa, se divide en: Reconocimiento de la crisis del sujeto, exploración para una conciencia corporal, hallazgo y creación de cuatro personajes arquetípicos sociales y el desarrollo y la articulación de las situaciones de cada personaje en torno a un conflicto en común.

La improvisación como aspecto importante en la pedagogía de *Lecoq* es la base de creación del presente proyecto, todo se hizo en el proceso y se generó a partir no de la automatización de un texto o partituras generales sino desde el entrenamiento que se daba en los encuentros constando del término actor-autor, se construye desde el actor y sus propuestas en cada improvisación.

Nota: Los encuentros se generan a partir del 22 de junio. Aquí se consigna la información más relevante del proceso:

0) Planteamiento de las ideas y de la base teórica: Los encuentros se inician con una exposición teórica sobre las máscaras de *Lecoq* y sobre su pedagogía en general, se explica en qué consiste esta y que ejercicios se trabajan durante el proceso. También se exponen las ideas generales sobre la crisis del sujeto como complemento a la práctica y la pedagogía de la máscara de la Comedia Humana y sobre cómo se implementará en la creación. (La presentación de Power Point se adjunta en ANEXOS).

1) Se realiza en los dos primeros encuentros prácticos un fortalecimiento corporal y como primer acercamiento a la pedagogía de *Lecoq* se inician ejercicios de motores de movimiento desde las fracciones corporales: pelvis, pecho y cabeza.

2) Se continúa con la introducción a la metodología de *Jacques Lecoq*, se trabajan los motores de movimiento. Cada uno de los participantes genera una improvisación eligiendo una parte del cuerpo y consecutivamente nombra a un compañero a manera de seguimiento para que continúe explorando con la misma parte del cuerpo, el compañero que adopta el mismo motor de movimiento luego de generar una exploración, cambia el motor y se centra en otra fracción del

cuerpo que se la pasa al otro compañero. Con este ejercicio se explora también por la espacialidad de cada uno, es decir, cada quién juega en el espacio y lo recorre mientras ejecuta los movimientos.

3)

- Continuando con la exploración de la conciencia corporal, cada uno realiza una partitura de movimientos esto sujeto a: una densidad en los movimientos, una rapidez y una sensación. Todo esto para describir y evocar un color, cada quien ejecuta sus movimientos y los compañeros según las características adivinan cuál puede ser. Otro tema a trabajar en el encuentro son los motores de movimientos a través de la animalidad (se inicia nuevamente con la pelvis, el pecho y la cabeza).
- Por el espacio se construye un personaje que cada uno conozca en la vida real, de acuerdo con la fracción del cuerpo que cada uno desea y posteriormente se construye un personaje arquetípico.

4) Se interactúa recorriendo el espacio y se pone especial cuidado en las sensaciones de cada participante para expresarlas a través de palabras. La idea es que sean muy espontáneos con las sensaciones a modo de palabras (se genera paralelamente un juego en el espacio y en la persona de acuerdo a su estado de ánimo actual) cada participante se toma espacios de su casa para dicho ejercicio y se desplaza dentro de la sala, el comedor, la habitación etc. Posterior a esto se generan inclusiones de los movimientos respecto a la cámara, es decir, se juega con perspectivas teniendo en cuenta que plano se quiere mostrar respecto a las partes del cuerpo.

5) Se hace un conversatorio a manera de socialización sobre el material pedagógico hasta ese momento desarrollado. Luego de la etapa de las improvisaciones, cada uno expresa que le queda claro respecto a la pedagogía y el acercamiento a principios planteados por Jacques Lecoq.

Marlon expone a manera de reflexión: ¿si mi sentimiento en este encierro ha sido la incertidumbre y el miedo, en que parte del cuerpo se ubican estos sentimientos y como se pueden desarrollar para la creación de personajes? Marlon siente la incertidumbre en la cabeza y siente esa sensación de color morado (retomando los ejercicios que se trabajan anteriormente).

David rescata la forma de construir el personaje a partir del color, su sensación de encierro se expresa en la cabeza y la cintura como motor de movimiento y también siente significativo cómo se genera texto a partir de una improvisación corporal, dice que fluye muy rápido y se generan palabras espontáneas y reales.

María Paula rescata el hallazgo de movimientos del personaje a través de la psicología del color y a parte la articulación de lo psicológico con lo corporal, es decir, se refiere a cómo el cuerpo refleja la psicología de ese mismo cuerpo que se mueve y propone acciones mediadas por un estado psicológico.

6) En el presente encuentro hay un primer contacto con las máscaras, cada actor se pone su máscara y hay un acercamiento a ésta con un mismo personaje de la comedia del arte (Polichinela) se elige para todos. Luego cada uno elige y explora con otros (Colombina, Pantaleón, el Doctor, Arlequín y el Capitano) para la improvisación se exponen las características de dichos personajes: rango social, en qué trabaja, cuáles son sus gustos, sus objetivos en la vida, su situación económica etc. Como se elaboran unas máscaras de acuerdo a los personajes propios y el concepto de la obra, no se tienen desde un principio las máscaras legítimas de la propuesta, es entonces cómo David y María Paula no tienen medias máscaras de una experiencia previa a comparación de Marlon y Valentina, elaboran cada uno de ellos una máscara de acuerdo a sus posibilidades creativas y de materiales que tengan en sus casas.

En este encuentro se hace uso de la máscara por primera vez y también se aprenden los conceptos para el uso de estas. Abrir (activar) mandíbula en todo momento, abrir mucho los ojos, que se vea desde el público, en este caso al otro lado de la cámara y la frontalidad (siempre se debe haber una buena proyección de la máscara al público, es decir que se vean todos los rasgos y no se caiga la mirada). En el mundo y dentro de la lógica de la máscara en la pedagogía de *Lecoq*, se maneja la inclusión de la cuarta pared para integrar y hacer parte al público de lo que la máscara vive, es decir, cada acción significativa para la situación en que el personaje esté, mira al público y lo hace cómplice de ese acontecimiento.

7) Para abordar el concepto de *crisis del sujeto* en la presente creación, como detonante se trabajan las sensaciones, sentimientos y pensamientos que los participantes tuvieron en el proceso de encierro de la cuarentena (causada por el covid-19) se analiza el encierro como detonante de los

conceptos de “la crisis del sujeto” para complementar el proceso corporal. Con ejercicios de sensibilización se genera un texto por parte de cada uno como representación del encierro.

8) Con el texto realizado se generan movimientos propios de los actores, el texto como una provocación de movimientos. Esto genera movimientos de desesperación, crepitaciones, cambios de velocidades y sensaciones caóticas.

9) Se continúa escribiendo la dramaturgia y se hace un ejercicio para continuar con su desarrollo. Se retoman los textos que cada uno genera en un primer momento. Cada uno lee el suyo y aunque no tienen una historia específica, si es a través de una sensación. El desarrollo de la dramaturgia se lleva a cabo de la siguiente manera: se lee cada texto que los participantes escribieron en un primer momento, posterior a esto cada actor se imagina y escribe una historia o un desenlace que evoque el texto que se esté leyendo. Este ejercicio se hace con los tres escritos existentes y al final se buscan dos conectores que entrecrucen las tres historias generadas. (Textos se adjuntan en ANEXOS)

8) En este encuentro se organizan documentos para aplicar a la convocatoria LEP II, se adjuntan documentos, hojas de vida de los actores, se edita un video (adjunto en ANEXOS), se escribe y se mejora la dramaturgia, se arregla la justificación, objetivos y demás requisitos que pide la alcaldía de Medellín, entidad encargada de la convocatoria LEP II (creación en teatro gestual).

Se recibe además una quinta integrante al proceso, María Valentina estudiante de Arte Dramático de la Universidad de Antioquia se une como actriz y cómplice de este viaje por el mundo de *Lecoq*.

9) Se lee la dramaturgia en este encuentro, al escrito anterior se le designan personajes y se hace una lectura dramática, cada actor tiene ya un personaje. Se habla a manera de creación colectiva sobre qué situación unificadora de personajes y acciones se pueden tomar como plano de consistencia, por ejemplo: todos son parte de una misma familia, pero no salen de sus habitaciones, cada personaje es youtuber y expone su vida privada ante la cámara, etc.

También se eligen personajes definitivos que se desarrollan para el proceso y producto final, Katherina se retira del proceso: David elige intelectual, Marlon elige un drogadicto, María Paula

elige a una niña y Valentina una vieja vendedora. A partir de estos personajes arquetípicos se desarrolla la creación de la máscara de *La Comedia Humana*.

10) En este encuentro cada uno hizo una investigación de su personaje, lo expone en el contexto social actual, también lo compara con alguien que cada uno conocía o algún cercano en su vida, esto para tener nuevos referentes de vestuario, de movimiento, de actitudes y de conductas. Se lleva a cabo una exploración corporal con base a ese referente expuesto, así se inicia a explorar la corporeidad de ese personaje. Posterior a la exploración corporal se inicia a jugar con un primer objeto: cómo coge el personaje este objeto, cómo lo maneja y cómo se lleva al máximo la acción en su trato, esto además de tener en cuenta las reglas para llevar la máscara puesta (activar mandíbula, abrir ojos y buscar la frontalidad del rostro) (extra cotidiano: requiere energía mayor del cuerpo, se trabaja el desequilibrio, hay dinámica de oposiciones tanto en el cuerpo como lo que dice el actor, es entonces como se crean metáforas)

11) Cada uno muestra una escena con su personaje ya preparada, se avanza, las propuestas son cada vez más ricas, pues ya hay una información tanto del personaje y unos conceptos teóricos claros de la pedagogía *de Lecoq*. Se realizan propuestas sonoras en algunas de las propuestas.

12) Cada uno vuelve a presentar su personaje con una perspectiva social y demostrando ya un conflicto cultural, se enfoca la creación en cada personaje y se responden preguntas como: ¿qué conflicto tiene, a qué clase social pertenece y qué se atraviesa en su vida para actuar y moverse cómo lo hace? Se establecen también objetos fijos para cada uno como representante de la vida cotidiana de cada uno de los actores y de cada uno de los personajes. La exploración de cada uno se hace siempre dirigiéndose frente a la cámara, cada vez se percibe y se entiende más cómo funciona el teatro corporal frente a la cámara y en el mundo virtual.

13) Ya se tienen los personajes en una manera parcial, ahora se eligen vínculos (vieja y drogadicto = mamá e hijo) (intelectual – drogadicto) (niña actúa sola y es la generadora de los conflictos). Se elige el conflicto principal y el plano de consistencia: Cada personaje está encerrado y está siendo vigilado por una cámara de seguridad, ¿cómo actúan estos personajes en estas situaciones? Se inician a dirigir las acciones hacia esta premisa a la hora de ejecutarse, se construyen partituras de movimiento. Inician ensayos extras con las parejas.

14) Se genera una primera estructura donde estos personajes interactúan en una historia determinada, el encierro es el detonante de toda la situación:

- Niña juega con un objeto tecnológico.
- Descarga una App y tres personajes caen a una habitación desconocida.
- Esos personajes no saben qué pasa y se dan cuenta que son vigilados.
- Cada uno cree que es secuestrado por diferentes personas. ¿Qué se vive durante este encierro obligatorio?, ¿Por qué fue causado?, ¿A quiénes extrañan estos personajes? ¿Cuáles son sus deseos, anhelos, necesidades?

15) En este ensayo se analizan los personajes desde sus ritmos, ¿cómo no cargar el ritmo del personaje con el ritmo del actor? Se refuerza la interacción con el objeto de cada uno. Los cuales son: la niña tiene un aparato tecnológico (Game Boy), drogadicto tiene un papel (LSD), vieja tiene una bolsa de dulces, intelectual tiene un metro. Se profundiza cada vez más en la construcción del personaje y se le da cada vez más fuerza a cargar con intención las acciones de cada personaje. Cada actor grabó un video con su personaje y las partituras y momentos ya marcados. (Se muestra en el video que consta del laboratorio en RESULTADOS)

16) Se hace un encuentro presencial, el cual sirve para igualar las energías de los participantes y encontrar una grupal, cosa que no se puede hacer de manera virtual. Se hacen ejercicios corporales y se realiza un pasón de la estructura, pero compartiendo el mismo espacio.

17) Se introduce el texto y la dramaturgia a la partitura corporal. (La dramaturgia funciona como guión final y se adjunta en ANEXOS)

18) Se reorganizan textos y acciones, se replantean los momentos de la estructura y se hacen cambios y propuestas de algunas acciones. Se organiza y se plantea el final de la pieza. La primera parte respalda la pedagogía de Lecoq, es en el factor encierro dónde afloran actitudes de la crisis del sujeto: depresión, aislamiento, soledad, desespero y otros comportamientos con dichas características.

Se habla con *Emerson Zapata*¹⁸, la persona encargada de realizar la edición de video, también se habla del vestuario de estos personajes.

19) Se genera partitura final de la pieza y se hace un pasón general con la máscara.

20) Se hace otro pasón con *Emerson Samuel*, actor y editor audiovisual del proyecto. Él también hace observaciones de lo percibido y de lo que entendió y sintió ante la pieza (es la primera opinión externa que se recibe).

21) El presente ensayo es con *Emerson Samuel* y con *Santiago Marchena*¹⁹, actor de teatro y editor sonoro. De nuevo dan apreciaciones del trabajo y el proceso que vieron esta vez.

22) Se hace un último ensayo. Ya se tiene la pieza lista y por motivos de ocupaciones de cada uno se suspenden los encuentros hasta recibir noticias de los recursos de la beca para poder llevar a cabo la grabación, luego de esta se cuenta con mes para editar y luego su proyección. Por ahora se trabaja en la elaboración de máscaras, en el diseño de vestuario y en ver qué equipos se comprarán para las grabaciones. También se realizaron reuniones con *Emerson Samuel* para elaborar el guion técnico. Al igual que con Santiago para definir sonoridades que apoyen toda la pieza.

(Se adjunta guion técnico en ANEXOS).

¹⁸ Emerson Samuel Zapata Contreras es actual estudiantes de ultimo semestre de Maestro en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia. Emerson Samuel además estudió Comunicación Audiovisual en el Politécnico Jaime Isaza Cadavid, trabaja como actor en varios proyectos de la ciudad además tiene una gran afinidad por la escritura el deporte.

¹⁹ Santiago Marchena nació en la ciudad de Medellín, actualmente estudia la carrera de Maestro en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia además estudió Ingeniería de Sistemas y se destaca por su talento y afinidad musical.

8. RESULTADOS

- 1) Cómo tercer resultado se adjunta el enlace del registro audiovisual que respalda el proceso del laboratorio actoral y la información más relevante de los encuentros virtuales. Aquí se evidencian muchos de los conceptos expuestos en el cuerpo de la tesis y cómo se abordan en el presente proyecto:

<https://youtu.be/6fLPovRWMdI>

- 2) Video como resultado final que respalda la estructura del proceso creativo, de los personajes, sus comportamientos y sus situaciones.

<https://youtu.be/cDwumiAqIF0>

9. CONCLUSIONES

Abriendo la siguiente lista de conclusiones y a manera de respaldo a lo vivido en estos cinco meses de encuentros virtuales, se respaldan los conceptos trabajados con una charla virtual de la facultad de psicología de la universidad CES, sobre la clínica psicológica actual. Los expertos e invitados en llevar a cabo dicho debate son los psicólogos Alejandro Gallón Londoño, la doctora Martha Gutiérrez y Juan Carlos Jaramillo; quienes hablan sobre la importancia de tratar estos temas posmodernos para ellos preocupantes e inquietantes. Estos aseguran que un factor determinante para dichos problemas contemporáneos, es la vivencia de una transición de la modernidad a la contemporaneidad (como un tipo de palimpsesto) y dicha transición genera transformaciones muy fuertes que recaen en los sujetos que las vivencian.

Los expertos continúan reflexionando sobre las personalidades contemporáneas y afirman que éstas no alcanzan un nivel de madurez tal que haga afrontar al sujeto los problemas reales. Otro aspecto que entorpece la madurez del sujeto son las redes sociales; las cuales, hacen que las nuevas generaciones dependan totalmente de la tecnología y son ellas las que rigen ahora la imagen, en términos más técnicos y según afirman los especialistas, no se logra integrar el ser con la imagen

(no se desarrolla una madurez) y es entonces como ese sujeto queda sometido y alienado a las lógicas de esa imagen que se construye de acuerdo a esos ideales de estas redes tecnológicas. En el debate se nombra también la gran angustia sin causa de los sujetos, especifican que es la angustia por la angustia la que invade a muchos pacientes en sus consultorios. Se encuentra una lógica del deseo inmediato, la lógica de la inmediatez, por eso hay frustración y ansiedad; hay una angustia, pero no se maneja ni se tiene un control de esta. Afirman también los expertos que las personas quieren buscar la solución en las redes sociales y hacer publicaciones “felices”. Hay un consumo masivo que desemboca, si se puede decir, en rasgos depresivos y de ansiedad; estos factores son determinantes para describir al sujeto actual, algunos sujetos que coinciden con personajes de la propuesta.

Conectando la información del debate psicológico con el presente proceso creativo, es inquietante cuánta razón se encuentra en lo descrito por parte de los psicólogos, cuánta angustia se vive durante el proceso creativo e investigativo, cómo se experimenta la sensación de estar en un laberinto sin salida de angustias, de miedos, de inseguridades causados por el encierro; tanto un encierro corporal de cada uno de los cómplices del proceso, como en un encierro del mundo tecnológico obligado y sin salida. Debido a estos mismos factores no se renuncia a la creación por no tener un contacto directo y convivial, sino que se aprovecha una realidad de encierro mundial causado por la pandemia para crear y potenciar dicha investigación e indagar sobre estos factores que allí surgen respecto a la crisis del sujeto.

Especificando más en las conclusiones del proceso y en los resultados de creación respecto a *La crisis del sujeto*, se hace evidente dicha crisis en cada uno de los personajes en la propuesta virtual y esto se logra debido a que en un primer momento se parte desde el estado psicológico de cada uno de los actores y se vuelven entonces factores para ellos relativamente fáciles de identificar. Pedagógicamente se inicia desde el análisis de las propias inquietudes existenciales de cada uno de los implicados en la creación, para luego identificar determinadas emociones y estados psicológicos en cada uno de los personajes a crear.

Se construye cada uno de los personajes a través de ciertos referentes arquetípicos y desde sus conflictos sociales específicos, pero con muchos estados anímicos también de cada actor y actriz; es decir, se sobrepone la crisis mental y psicológica de cada participante, como por ejemplo, en el

estado de encierro propiciado por la pandemia causada por el Covid-19 en el personaje tipo que se elige (una madre, una niña, un intelectual y un drogadicto).

Se logra con las mediaciones tecnológicas, un estado de desconexión total desde el proceso mismo (en la realidad) debido a que hay una situación inamovible y una mediación tecnológica que suma al proceso de creación mucha más incertidumbre, distorsión y confusión aparte de la que se expone desde el planteamiento mismo. El factor virtual y tecnológico es un plus obligado, un factor que aunque no se espera desde un principio, pues dicho proyecto está pensado mucho antes del encierro obligatorio y de la cuarentena, llega a ser base del desarrollo de la investigación y maximiza esa sensación de frustración y desasosiego, tanto frente a situaciones reales a las que no se estaba acostumbrado (se vive y experimenta desde nosotros mismos como creadores) como a situaciones ficticias, que se expresan en la situación tecnológica de la vigilancia constante a cada uno de los personajes y sus diferentes situaciones también de encierro.

Aunque se pretende desde un principio implementar tanto en la máscara como en el vestuario aparatos y objetos tecnológicos, basta con haber incluido una cámara de vigilancia dentro de la puesta, para poner en juego todo el factor tecnológico, aislante, que tanto se da hoy en día por las redes sociales y que genera tanta ansiedad y angustia en nuestras nuevas generaciones. No muy lejos de la experiencia que los actores y actrices mismos vivieron durante los ensayos, pues por la dirección se sienten observados, recibiendo órdenes de una cámara, se perciben espiados, todo esto se observa en los encuentros durante estos cinco meses. No es necesario agregar implementos tecnológicos desde un principio pues ya están incluidos en medio de la ejecución.

Otra conclusión, es la interpretación de la técnica sobre la *máscara de la Comedia Humana* aplicada en el énfasis del presente trabajo de investigación creación, que posibilita y ayuda a un cuestionamiento constante durante la práctica y durante el tiempo que permite manifestar las necesidades sociales y mentales también de los propios actores y actrices. Hay una conexión íntima entre esa interpretación que se hace de la pedagogía de la *máscara de la Comedia Humana* de Jacques Lecoq y el tema complementario “la crisis del sujeto”. Como resultado se puede ver esa manifestación, ese desespero en el que cada uno de los actores se encuentra y le transmite al personaje durante la interpretación de cada escena. Más que movimientos exactos y calculados cómo se puede exigir desde lo presencial, se busca una sensación de encierro, incertidumbre plasmada en los cuerpos que claramente están sometidos a las circunstancias ya explicadas.

Otro punto a tener en cuenta es el manejo plástico y estético de la propuesta. La máscara y el vestuario aunque influyen normal y drásticamente en la comprensión del personaje y el arquetipo para una comprensión externa, por las circunstancias ya nombradas, se genera otra nueva crisis, pues para cada actor se ve en la tarea de buscar dentro de sus propias cosas, ropa e implementos que puedan ayudar a caracterizar al personaje correspondiente, es decir, ese contexto hogareño y los objetos e implementos dentro de este. Se debe convertir, además de ser el espacio propio y vital de cada creador, en un lugar de creación y ficción (hay un desplazamiento de lo cotidiano a lo extra-cotidiano).

Se recata la posibilidad de utilizar ediciones de imagen y de sonido en el resultado audiovisual, esto potencia y ayuda a aclarar las temáticas a trabajar. Gracias a las adversidades que se viven con el factor virtual y a los confrontamientos tanto de los personajes tipo cómo de la experiencia de los actores, es como se reconocen finalmente los dogmas expuestos ya por Baumann: se hace evidente dentro del proceso el pluralismo, la casualidad y el estado de ambivalencia que se da en las sensaciones de los actores y por ende de los personajes respecto a la situación inesperada del encierro pandémico; el ambiente se constituye por un sistema complejo que se distingue de los sistemas mecánicos porque cómo dice Baumann son imprevisibles y no pueden en grado significativo ser controlados por medio de la estadística; la situación ficcional de la propuesta se respalda con la idea de que *el ambiente posmodernista es un sistema complejo por dos razones: No hay una agencia que establezca metas y hay un gran número de agencias*; respecto a los comportamientos y la realidad de cada personaje, se hace un paralelo de lo que propone Baumann respecto a los comportamientos del sujeto en la posmodernidad, son de diverso tamaño, no están determinadas entre ellas, sus actos y consecuencias son autónomos (cada uno de los personajes aunque dentro de la misma situación afronta la situación de diferente manera al igual que los participantes dentro de la pandemia); la autonomía significa que los individuos no están limitados en la búsqueda de su meta, se concibe el ambiente como un conjunto de oportunidades (el encierro como una oportunidad para la creación y aplicación de las temáticas posmodernistas); una oportunidad es todo aquello que puede favorecer la consecución de las metas, el ambiente en el que se inscriben las acciones ante cada una de las agencias es fortuito, la identidad del sujeto ni está dada ni tampoco definida (los personajes tienen un arquetipo pero se identifica a la vez con pensamientos de otras personas (de los propios actores); todo está por construirse a través del

método del error-acierto (todo el tiempo se estuvo en una situación de ensayo y error de acuerdo a la construcción del personaje), la acumulabilidad del auto establecimiento sólo es perceptible en relación con el cuerpo humano: De esto se deriva la posición central del culto al cuerpo en las motivaciones de autoconstitución, el proceso de auto establecimiento no tiene un plan previo y otras agencias del ambiente sirven como puntos de orientación (es una creación totalmente sometida al azar debido al poco control que se puede tener dentro de las circunstancias).

Como objetivo se tiene crear cuatro personajes arquetípicos atravesados por la crisis del sujeto y se cumple. El personaje arquetípico se aborda desde una investigación teórica y una búsqueda de referentes cercanos a la vida de cada uno de los actores, esto para poder saber cómo puede pensar cada uno de estos personajes, por qué razón lo hacen y de qué manera y cómo estos factores se expresan en sus acciones y lenguajes corporales. Algo que también se logra es la ejecución de movimientos muy propios de cada uno de los participantes que revelan a través de sus propuestas de personajes quienes realmente son y logran transmitir esa esencia de cada uno aun y con una pantalla pixelada de por medio. Enfatizando en la pantalla, se concluye que es un factor que potencializa la representación de los tiempos actuales y la percepción de los cuerpos a través de los medios audiovisuales. Como directora se siente muchas veces la incertidumbre por tener a alguien totalmente desconocido al otro lado de la pantalla, pues en ocasiones no se sabe qué piensan los actores, cómo se siente cada una de estas personas, pueden fácilmente ocultar lo que viven y sienten. A manera de cierre y recordando que se acude a la *máscara de la Comedia Humana* para expresar y visibilizar grandes y claros rasgos a manera corporal de esta crisis del sujeto y que, aunque no hay una máscara elaborada al igual que un vestuario, sin esa máscara elaborada los integrantes a través de estos arquetipos catalizan la situación de cada actor e impregnan en el personaje su propia identidad. Todo lo que pasó de una manera imprevista es ideal para sumergirse en esa crisis del sujeto.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e Inconciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Haraway, D. J. (1991). *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reivención de la naturaleza*. Madrid: Oráficas. Rógar, S.A.
- Bauman, Z. (5 de enero-abril de 1996). Teoría sociológica de la Posmodernidad. Guadalajara, México.
- Marinis, M. d. (1997). *Comprender el Teatro. Lineamientos de una nueva teatrología*. Buenos Aires: Editorial Galerna Charcas.
- Contin, C. (Julio de 2001). Viaje de un Actor por La Comedia Del Arte. Asturias, El Entrego, España.
- CANTERO, F. G. (marzo de 2002). EDUCACIÓN Y CRISIS DEL SUJETO. Madrid, España.

- Barreiro, A. M. (2004). *La construcción social del cuerpo en las sociedades*. La Coruña, El Ferrol, España.
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Gaston Bachelard. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bachelard.htm> el 12 de noviembre de 2020.
- Salvatierra, C. S. (2006). *La Escuela Jacques Lecoq. Una Pedagogía para la creación Dramática*. Barcelona, España.
- JARA, M. B. (27 de Julio de 2006). AURAY MÁSCARA UNA APROXIMACIÓN A LA RELACIÓN AURA Y SUBJETIVIDAD EN EL TEATRO. Chile.
- Conde, M. (20 de enero de 2010). *Sujeto, individuo y persona*. Obtenido de Ermitaño: <http://www.marioconde.org/blog/2010/01/sujeto-individuo-y-persona-ermitano/>
- Krauskopf, D. (diciembre de 2010). *Scielo*. Obtenido de Última Decada: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362010000200003
- Miguel Hernández González1, G. R.-V. (marzo de 2010). *Scielo*. Obtenido de Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352010000100004
- Lecoq, J. (2010). *El cuerpo poético*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Giro lingüístico. (10 de abril de 2014). *Crisis de la modernidad. Crisis del sujeto*. Uruguay.
- Martínez, E. (s.f.). *Pisicoactiva*. Obtenido de Los Arquetipos de Jung: <https://www.pisicoactiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>
- OLEZA, J. (1996). *NOTAS EN TORNADO A LA CRISIS DEL SUJETO*. Valencia, España.
- Sarrazac, J.-P. (2013). *Léxico del Drama Moderno y Contemporáneo*. Ciudad de México: Paso de Gato.
- Historia de la evolución. (19 de agosto de 2014). *Historia de la evolución*. Obtenido de Edad Antigua, Media, Moderna y Contemporánea: <https://hystory55.wordpress.com/2014/08/19/edad-antigua-media-moderna-y-contemporanea/>
- MCN biografias.com. (s.f.). Obtenido de la Web de las Biografías: <http://mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=lecoq-jacques>

- Naranjo Velásquez, S. (2017). Los gestos de la vida cotidiana y las máscaras de Jacques Lecoq, entre la técnica extra-cotidiana de inculturación y la técnica extra-cotidiana de aculturación: estudio desde la óptica de la Antropología Teatral de Eugenio Barba. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 11, 57-80
- ACTUALLY NOTES MAGAZINE. (11 de 12 de 2016). *Teatro del absurdo, qué es? Autores y características*. Obtenido de <https://www.actuallynotes.com/que-es-el-teatro-del-absurdo/>
- Casa del Libro - Home. (2020). *Casa del Libro - Home*. Obtenido de EUGENE IONESCO: <https://www.casadellibro.com/libros-ebooks/eugene-ionesco/3173>
- COMUNICACIÓN. (s.f.). *Proxemia Kinesis Gestualidad*. Obtenido de <http://hlorenarodriguez.blogspot.com/2008/08/proxemia-kinesis-gestualidad.html>
- El Timbal Centre de formació i creació escènica . (s.f.). *La comedia humana / La comèdia humana*. Obtenido de El Timbal Centre de formació i creació escènica : <https://www.escuelateatrobarcelona.es/la-comedia-humana-la-comedia-humana/>
- Gardey, J. P. (2016). *Definiciones.de*.
- jhonehernandez. (5 de Agosto de 2008). *Proxemia, Kinesis, Gestualidad*. Obtenido de <http://jhonehernandez.blogspot.com/>
- Sánchez, E. (17 de febrero de 2020). *la mente es maravillosa* . Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/zygmunt-bauman-biografia-de-un-pensador-extraordinario/>
- UdeA perfiles. (s.f.). Obtenido de <http://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/20bc146c-479a-4f59-917f-1ea88269e574/BEATRIZ+ELENA+PRADA+CHARRY.pdf?MOD=AJPERES>
- Víctor Moreno, M. E. (13 de Diciembre de 2018). *Buscabiografias.com*. Obtenido de Biografía de Zygmunt Bauman : <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/10236/Zygmunt%20Bauman>
- Wikipedia. (07 de Julio de 2020). *Wikipedia La enciclopedia libre*. Obtenido de Jacques Copeau: https://es.wikipedia.org/wiki/Jacques_Copeau
- Wikiwand. (s.f.). *Donna Haraway*. Obtenido de https://www.wikiwand.com/es/Donna_Haraway

- *Definiciona*. (2020). Obtenido de <https://definiciona.com/palimpsesto/>
- "Imagen". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/imagen/> Consultado: 19 de noviembre de 2020, 11:45 am.