

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



PUCP

**TO FILM OR NOT TO FILM: LA INSTALACIÓN AUDIOVISUAL
INMERSIVA COMO HERRAMIENTA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL
PERSONAJE**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN TEATRO**

AUTORA:

Kiara Francesca Navi Azabache Liñan

ASESOR:

Andres Michael Leon Geyer

Lima, 2018

Resumen

Los medios audiovisuales se encuentran cada vez más presentes en nuestra vida cotidiana y con el propósito de explorar estos medios como herramientas para la construcción del personaje, en la presente investigación, se elaboró una instalación de proyección inmersiva en la cual se expone al actor a estímulos visuales y auditivos, con el fin de evocar emociones que pueda poner a disposición del personaje. Para abordar la presente investigación se realizó un laboratorio de exploración práctico y reflexivo en el cual las actrices participantes nos brindaban su opinión sobre la experiencia en la instalación para nutirla y mejorarla cada vez más. Esto con la finalidad de, a largo plazo, sistematizar un método que tenga como base el uso de la herramienta audiovisual. Para aterrizar esta herramienta seleccionamos una escena de la obra *Incendios*, de Wajdi Mouawad, en la cual aparecen los personajes Nawal y Sawda, dos mujeres presentes en la Guerra de El Líbano, personajes perfectos para explorar sentimientos y vivencias ajenas a la vida de las actrices participantes del laboratorio de exploración. La investigación; sin embargo, es un primer paso para abordar, posteriormente y a profundidad, la herramienta con otros sujetos, otros personajes y modificaciones en la instalación que nos demostrará la gama de posibilidades que poseen los medios audiovisuales y cómo se puede poner a disposición del actor y la evocación de sus emociones en el proceso de construcción del personaje.

Palabras clave:

Herramienta audiovisual, construcción del personaje, Estímulos audiovisuales, emociones, instalación audiovisual, evocación

INDICE

I.	INTRODUCCIÓN	4
II.	MARCO TEÓRICO	9
III.	DISEÑO METODOLÓGICO	20
IV.	RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	33
V.	CONCLUSIONES	57
VI.	BIBLIOGRAFÍA	58
VII.	ANEXOS	61



ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO NÚMERO 1

DIBUJO SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE	63
EJERCICIO DE DESVINCULACIÓN	64
EJERCICIO NÚMERO 18 DE CHEJOV	65

ANEXO NÚMERO 2

IMAGEN PRIMERA SESIÓN CON NAWAL	66
IMAGEN PRIMERA SESIÓN CON SAWDA	66

ANEXO NÚMERO 3

VIDEOS PRESENTADOS EN EL LABORATORIO	67
---	-----------

SESIÓN CON NAWAL

VIDEO DENOMINADO *TORTURA*

VIDEO DENOMINADO *ANGUSTIA*

SESIÓN CON SAWDA

VIDEO DENOMINADO *FRUSTRACIÓN*

ANEXO NUMERO 4

TRABAJO CON LUCES	67
-------------------	----

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN DEL TEMA Y LA INVESTIGACIÓN

El tema que aborda la presente investigación es el uso de herramientas audiovisuales en el trabajo emocional del actor en el proceso de construcción del personaje. Para realizar dicha investigación se ha estructurado un laboratorio de exploración práctica y reflexión en el cual se expondrá al actor a una serie de estímulos audiovisuales con el propósito de evocar emociones que potencien la construcción del personaje y su discurso. El objetivo es realizar un espacio de investigación en el cual se puedan explorar las posibilidades de los medios audiovisuales y su lenguaje característico, además del medio tecnológico sobre el que se apoyan. El análisis posterior del proceso de laboratorio dará como resultado una serie de reflexiones, con las cuales podremos sistematizar un método que tenga como base el uso de estas herramientas, así como interrogantes que serán el punto de partida de otros enfoques de investigación respecto de estas herramientas y sus posibilidades para el actor.

El tema de investigación parte de mi interés respecto a las emociones y cómo estas son generadas. Sin embargo, el proceso de generación de emociones desde el punto de vista psicológico no es de mi completo conocimiento. Desde la perspectiva actoral puedo decir que, al momento de construir e interpretar un personaje, las emociones juegan un rol importante. Controlar las emociones a conveniencia es un reto para el actor, en mi caso, como en el de mis compañeros de escuela, lo fue. Por tal motivo decidí enfocar mi interés en herramientas que potencien este aspecto. Me planteé la pregunta ¿Qué cosas inducen emociones? Enumeré una lista con objetos y ejercicios que empleo al momento de construir un personaje y de esa forma opté por los referentes audiovisuales, decidí trabajar con ellos mediante una propuesta que será expuesta en el siguiente trabajo de investigación.

Cuando realizamos una búsqueda de referentes actualmente acudimos, a menudo, a medios audiovisuales, ya que su presencia en nuestro entorno es cada vez mayor. Podemos encontrarlos presentes en la publicidad audiovisual en las calles, la televisión, el cine, el internet y las redes sociales. En base a esta situación he decidido

utilizar esta herramienta, cercana a nosotros, en función al trabajo del actor con su personaje para con ella acceder a las emociones.

Para aclarar la participación de la herramienta que voy a proponer en el trabajo del actor he planteado un dibujo que busca explicarlo de forma bidimensional. (**VER ANEXO 1**) En la imagen se puede ver al sujeto y un gran círculo rojo que representa su experiencia de vida, a este sujeto lo denominaremos sujeto actor. Del otro lado vemos al sujeto número dos con un gran círculo verde sobre él, este sujeto es el personaje y el círculo verde representa su experiencia de vida (que debe ser construido), su mundo, a este sujeto lo denominaremos sujeto personaje. Del gran círculo del sujeto actor se extrae un círculo más pequeño, que es todo aquello que el sujeto actor pone a disposición para generar un símil entre su experiencia de vida y la del sujeto personaje. En muchos casos este círculo es pequeño en comparación del círculo del sujeto personaje, para tal caso el sujeto actor recurre a diversas herramientas para nutrir este círculo y hacer que se parezca al del sujeto personaje. En esta parte del proceso pretendo ubicar a mi herramienta.

Mi herramienta no pretende abarcar todos los aspectos de la construcción del personaje pero tendrá utilidad en el aspecto psicológico. Para poder explorar la herramienta he decidido ponerla a prueba en un laboratorio práctico, el cual nos ayudará a generar reflexiones respecto a los aspectos de la herramienta que podemos conservar o mejorar. En el proceso del laboratorio buscaremos identificar las ventajas de la herramienta audiovisual aterrizando las exploraciones en la escena 25 de la obra *Incendios*, en la que participan los personajes: Nawal y Sawda. La escena fue seleccionada en función al contexto en la que se desarrolla, un contexto de tortura y guerra, que implica la presencia de sentimientos fuertes: Sawda llega a hablar con Nawal luego de haber presenciado como incendiaban y mataban a niños y a sus padres, entre otras situaciones radicales.

Nuestro objetivo es evocar emociones en las actrices, y planeamos llegar a ello mediante estímulos auditivos y visuales generados por la herramienta que hemos propuesto: la audiovisual. Apoyaremos nuestro trabajo en la teoría elaborada alrededor del término “imaginación” empleada por Michael Chejov en su propuesta sobre la técnica de la actuación. Para Chejov el mundo de los sentimientos es oscuro y no se

puede imponer a la fuerza pero consta de otros medios para controlarlo voluntariamente (Chejov 1999:111). Con esta estimulación, por medio del medio audiovisual, se evocarán imágenes internas sobre las cuales trabajarán a través de la escena, con cada actriz se trabajará una emoción y una “contextualización”¹, es decir que por medio de los estímulos audiovisuales buscaremos ubicar a ambas actrices en el entorno de conflicto bélico característico de la obra, un entorno de tortura con el cual no nos encontramos identificados, es decir es ajeno a nuestra experiencia. Lo cual resalta una característica de la herramienta audiovisual, nos permite transportarnos a otro espacio y otro tiempo.

Es importante resaltar que debe haber un mínimo de condiciones específicas al momento de construir el espacio a utilizar. Este espacio va a constar de un proyector o más, parlantes que generarán un efecto envolvente en el actor y una laptop para dirigir las proyecciones. Los clips serán editados hasta llegar a evocar la emoción acordada entre la actriz participante y yo, quien accionaré como observadora y guía de la investigación.

Por otro lado, complementaremos esta investigación con ejercicios propuestos por Chejov con los cuales el actor procederá a poner las emociones generadas por los estímulos audiovisuales a disposición del trabajo en la escena, es decir a las actividades que realiza el personaje y la cualidad con la que las ejecuta, lo que finalmente se plasmará en la forma en la que interpreta su personaje en escena. El trabajo con las experiencias de vida del actor puede no abordar la totalidad de la construcción pero nuestro principal enfoque será la forma en la que estas interceden en el trabajo emocional del actor y cómo podemos trabajar con herramientas que nos ayuden a controlarlas en cierto nivel.

Esta investigación busca, en términos generales, generar la sistematización de un proceso que consista en evocar emociones en el actor por medio de los medios audiovisuales con el propósito de transferirlas al personaje y en consecuencia a la escena.

¹ Por contextualización nos referimos a ubicar a las actrices en un contexto ajeno a su entorno natural; por ejemplo, un campo de refugiados.

1.1. JUSTIFICACIÓN

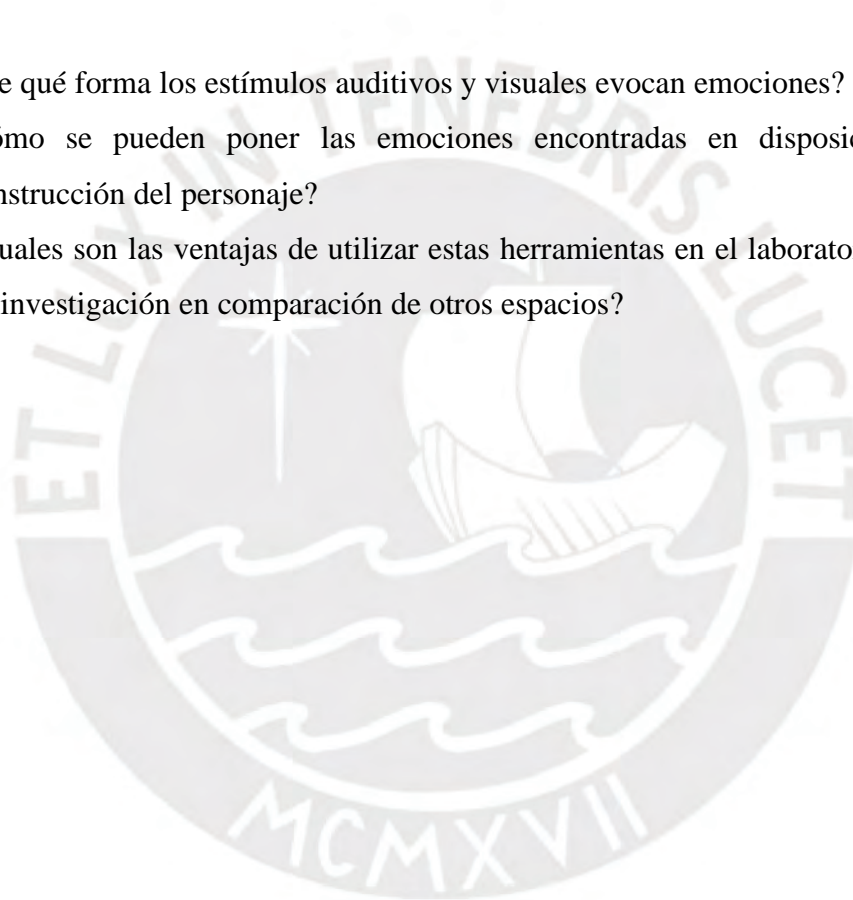
En mi experiencia práctica como actriz he tenido la oportunidad de contar con una vasta fuente de teorías sobre las cuales apoyar mi trabajo de construcción, todas proponen distintas herramientas que fueron y son útiles para muchos actores en mi posición. Sin embargo, al momento de construir un personaje se genera el hábito a partir de propuestas corporales y vocales, de responder las preguntas sobre la acción y los obstáculos que rigen a mi personaje en la escena y a establecer verbal y físicamente las estrategias de las que vamos a sostener nuestra interpretación. Partiendo de esta reflexión pude reconocer que la verdadera actividad del actor al momento de construir un personaje es imaginar, nos encontramos en constante creación de nuevas imágenes y sonidos y estímulos que evoquen en nosotros más sensaciones, que finalmente nos ayuden a identificarnos con el personaje. No es casual que busquemos referentes visuales sobre qué vestuario podría usar mi personaje o con qué otras personas puedo relacionarlo, incluso la música que creo que escucha. En muchas ocasiones seleccionamos una canción que nos pone en el estado anímico que queremos para entrar a escena. Estímulos de este tipo siempre están presentes, brindándonos una experiencia sensorial. Por tal motivo decidí utilizar las posibilidades sensoriales brindadas por el lenguaje audiovisual. El audiovisual se trata de una experiencia multisensorial capaz de afectarnos gracias a su composición de significados y todas las características técnicas que la conforman, desde el diseño del arte hasta la selección de efectos sonoros, lo que transforma al lenguaje audiovisual en una experiencia provechosa en el proceso de construcción del personaje. Por fines de la investigación dirigí mi interés, por ahora, en el trabajo de la emoción, pero las posibilidades son mucho mayores. No es en vano la afirmación que una imagen vale más que mil palabras.

1.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera pueden contribuir las herramientas audiovisuales a la construcción del personaje por medio del trabajo emocional del actor?

1.2.1. Preguntas secundarias

1. ¿ De qué forma los estímulos auditivos y visuales evocan emociones?
2. ¿Cómo se pueden poner las emociones encontradas en disposición de la construcción del personaje?
3. ¿ Cuales son las ventajas de utilizar estas herramientas en el laboratorio práctico de investigación en comparación de otros espacios?



1. CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

Es importante detenernos en esta sección para realizar un análisis respecto a la construcción del personaje y las herramientas de las que se vale para el proceso de construcción. De igual forma introduciremos el concepto de lenguaje audiovisual y su efecto en la evocación de emociones en el sujeto para la construcción del personaje, el estudio respecto a los aportes de esta herramienta se convertirá en la base de mi trabajo de investigación.

Entenderemos la construcción del personaje como el proceso en el cual se explorará por medio de una serie de ejercicios, tanto corporales como vocales y emocionales, las posibilidades dentro del rol con el fin de seleccionar los elementos más específicos y característicos del personaje. En el montaje teatral el actor pasa a ser un elemento medular, y, como uno de los elementos principales, debe encontrarse dotado de una serie de disposiciones como lo es tener una voz educada, una preparación corporal para la escena y la percepción de sus sentidos. Sin embargo, como afirma Uta Hagen, para ser algo más que un actor efectivo y correcto, hace falta una amplia formación en las artes liberales (Hagen 2002: 17-18)

SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

La cantidad de posibilidades dentro de la construcción del personaje pueden encontrarse inmersas en el texto que nos lo muestra, en el autor, en el director, en el carácter y la personalidad del mismo artista, entre otros colaboradores. Por eso para empezar a hablar respecto a la construcción del personaje es importante aclarar que muchos aspectos de nuestras vidas le dan forma a quienes somos como personas, cada persona posee un mundo², el actor entonces busca poner a disposición de la construcción del personaje aquellos aspectos que quiere extraer de su propio mundo. En el caso de las emociones el actor recurre a distintas herramientas que lo ayuden a

² Por mundo me refiero (al igual que la imagen del ANEXO 1) a todo aquello que define a una persona y lo conduce a ser quien es actualmente. Su cultura, sus experiencias, sus características físicas, entre otros aspectos.

asemejar su mundo en la mayor medida de lo posible a la del personaje³, para este propósito se apoya en referentes de todo tipo, entre ellos; libros, música, películas, poesía, arte, entre otros. ¿Con qué propósito?

Todo aquello que recogemos en el camino de nuestra experiencia de vida se refleja en imágenes conservadas en nuestra memoria de lo cotidiano, aquello que vemos en la calle, conversaciones, acontecimientos del día, rostros, entre otros; imágenes que usaremos como punto de partida para la producción de nuevas imágenes y lo que esto implica: Poner en juego nuestros sentimientos (Chéjov 1999:63-64). Chéjov se refiere como imágenes⁴ a las situaciones que las personas almacenan en su memoria, de tal forma cuando habla de producir nuevas imágenes se refiere a la acción de generar nuevas situaciones en base a las previas, a esta cualidad la denomina imaginación. Hablaremos entonces de situaciones almacenadas en la memoria y de imaginar en base a esas situaciones. Usamos el término situaciones porque los recuerdos comprometen otros sentidos, no únicamente los visuales. Por ejemplo, al recordar un hecho traumático como un choque no recordamos únicamente la imagen del auto estrellado o la de la sangre corriendo por nuestro rostro, recordamos además la sensación de miedo, preocupación, u otras reacciones biológicas como el ritmo cardíaco acelerado o dolor de cabeza y cuello por el golpe. El actor tiene entonces recuerdos almacenados y puede ponerlos a disposición de la construcción de su personaje. Sin embargo, esos dotes de los que uno dispone no sirven en sí mismos sin una técnica que pueda conducirla (Eines 2007:4).

No se puede hablar de una propuesta correcta ya que muchas responden a un entorno específico, y aparecen como respuesta a este entorno. Alain Chaviano en su investigación respecto a la *verdad del actor* decía que existen muchas técnicas

³ Es importante aclarar que el mundo del personaje se encuentra diseñado por el autor, la obra, el director y el actor, incluso otras personas pueden aportar a este diseño. Este mundo es diseñado antes de ser poblado por las experiencias del actor.

⁴ Para fines de la siguiente investigación no emplearemos el término de Chejov en referencia a las imágenes internas almacenadas en la memoria. Hacemos esta aclaración con el propósito de no confundir el término con el que usaremos para hablar sobre las imágenes que van a componer las herramientas audiovisuales en el laboratorio práctico.

interpretativas para los actores y las actrices. Cada una de ellas surge de las prácticas y los análisis de grandes directores de teatro, que siempre se mantuvieron en la búsqueda de nuevas formas de representación actoral.” (Chaviano 2017: 7) La elección de las herramientas por parte del actor responde a la búsqueda de un método que potencie y facilite el acto de poner a disposición de la interpretación los dotes con los que uno cuenta. Los métodos son variados y estructurados en base a distintas perspectivas respecto a de qué manera es eficiente abordar un personaje, cuál puede ser el punto de partida y de qué recursos puedes valerte.

Con fines de la siguiente investigación se revisarán algunos puntos respecto a las herramientas sobre las cuales el actor se apoya para el proceso de construcción del personaje, con el propósito de identificar los principios en los que apoyaremos nuestro posterior trabajo de laboratorio. Para dar una aproximación de las técnicas y herramientas de la actuación empezaremos por abordar a un autor proveniente del siglo XIX, por tener mucha influencia en los centros de formación actoral actuales en el país, y por la sistematización de su teoría sobre la técnica actoral. A partir de principios del siglo XX, podemos hablar de la sistematización del arte actoral estructurado por Stanislavski. Este método nace en un contexto en el cual la tendencia naturalista⁵ era predominante dentro de la escena teatral. De acuerdo a su técnica, los actores debían mostrar al personaje con un grado de realidad tal que el espectador debía tener la impresión de estar observando la vida y no un artificio artístico (Ruiz 2008:33).

Stanislavski notó una brecha entre el comportamiento físico y mental del actor en escena, y de la misma forma en el trabajo de construcción del personaje. Descubrió que no debía disociar los procesos psicológicos de la vida física, lo que lo llevó a plantear el método de las acciones físicas, mediante la cual las emociones pueden ser estimuladas a través de acciones físicas concientes; es decir, hacer para creer. (Knébel

⁵ Según Émile Zola, en su obra *El naturalismo en el teatro*, la tendencia naturalista en Francia respondía a un reflejo de la naturaleza. La obra naturalista plasma el regreso a la naturaleza y al hombre, observarlo. En su obra realiza una queja frente a lo que la obra naturalista hace con las convenciones de las que el teatro debe estar dotado, las reduce a tal punto de parecer que no hay convenciones en él, todo es plasmado con fidelidad hacia la realidad (Zola 1989:144-160)

1996). A lo que pretende llegar Stanislavski con este método, considerando que tras varios postulados reconoce que las emociones no dependen de nuestra voluntad, era generar las condiciones más apropiadas para que las emociones aparezcan. “Hacer para creer” se refiere a que el actor en escena se enfoca en accionar, realiza las acciones propias del personaje que gradualmente comprometerá sus niveles físico, intelectual y emotivo. Por ejemplo; la acción de pedir ayuda para salir de un problema que te atormenta. Esta acción generará un serie de estrategias que comprometerá al actor tanto física como emocionalmente; por ejemplo: Rogar de rodillas. Lo valioso de su técnica es que no responde a un código específico de actuación, ya que cualquier interpretación compromete un grado de trabajo físico y psicológico.

A partir de la teoría propuesta por Stanislavski, se generaron una serie de nuevas investigaciones, las cuales parten de contradicciones o modificaciones frente al discurso del mismo. Estos autores plantean caminos distintos para la labor actoral, pero finalmente buscan llevar al actor a una interpretación “verdadera”⁶. Dentro de los alumnos de Stanislavski podemos identificar a Michael Chéjov, maestro en quien tengo especial interés, y su teoría sobre la técnica de la actuación en el que predomina el trabajo con la imaginación, me apoyaré en su propuesta teórica con el fin de apoyar el laboratorio práctico.

Michael Chéjov sitúa gran parte del proceso actoral en la imaginación, por lo que mucho de su trabajo gira en torno al trabajo con la vida interna⁷. Chéjov afirmaba que “aquello que debe elaborarse en el escenario y mostrarse al público es la vida interna de las imágenes, no los personales e insignificantes recursos de la experiencia del actor” (Ruiz 2008: 37). No buscaba copiar la apariencia externa de la vida, que era común en el contexto naturalista, por el contrario, buscaba interpretar la vida en toda su

⁶ Stanislavski definía esta condición de verdad en la actuación como una que no sea representacional y repetitiva, y se convierta en una actuación creativa, (re)vivir el papel es el objetivo de su sistema: se trata de que el actor viva su parte a cada momento de su actuación y todas las veces que actúa” (Geirola, 2009:119).

⁷ Chejov se refiere por vida interna a la reacción del actor frente a las imágenes que posee en su mente, por ejemplo, el efecto de nostalgia frente al recuerdo de una mascota muerta.

faceta y profundidad para mostrar todo aquello que se encuentra detrás de este fenómeno. Es decir, buscaba más allá de una copia exacta de la realidad, buscaba otras posibilidades en aquello que no necesariamente estaba plasmado en escena, lo buscaba en la vida interna de las imágenes o a lo que yo me refiero como la reacción frente a un recuerdo o la reacción frente a nuevos recuerdos. Por nuevos recuerdos entenderemos a la creación de nuevas situaciones mentales apoyadas en recuerdos pasados. De esta forma se puede decir que no todo lo que imaginamos lo hemos vivido, son en su mayoría producto de nuestra imaginación, situaciones ficticias.

En el libro *Hacia el actor*, Michael Chejov atribuye otros dos requerimientos para la labor actoral, que son: “La riqueza de la psicología en sí misma y la completa obediencia del cuerpo y la psicología del actor”(Chejov 2002). El primer aspecto apunta a expandir el círculo de intereses propios, experimentar o asumir las psicologías de otras personas de otras eras, cuestionar su forma de accionar y sentir con el propósito de que se sumerjan gradualmente en el cuerpo, para así hacerlo más sensible, noble y flexible. El segundo aspecto actúa de forma complementaria por medio del trabajo del cuerpo junto al trabajo psicológico, para brindarle la confianza necesaria, la libertad y la armonía para la actividad creativa. Además, Chejov aconseja un constante uso adecuado de nuestro cuerpo con el fin de evitar que nuestros músculos se vuelvan débiles, inflexibles e insensibles, pues, por el contrario, deben estar reactivados y ser elásticos (2002: 1-6). El trabajo del cuerpo se encuentra enlazado entonces al trabajo psicológico, se influyen el uno al otro y al momento de construir un personaje lo ideal es trabajar ambos aspectos.

Hasta el momento hemos notado la presencia del uso del cuerpo y la psicología propias de cada actor en el proceso de construcción del personaje, de forma que, por medio de un desarrollo conjunto y gracias a la constante estimulación de aspectos en la vida de cada actor, este se nutra de las cualidades imaginativas propias del proceso de creación. Chéjov opina que “el actor debe alimentar su cuerpo con otros impulsos que aquellos que lo impulsan a una forma meramente materialista de vivir y pensar.” (Chejov 2002: 3).

La labor del actor, entonces, tras haber adoptado una serie de herramientas que se complementen y contrasten en función a su objetivo máximo que es la interpretación,

giraría en torno a la alimentación constante, es decir tener un actitud de apertura en función a tomar todos los estímulos, como lo planteaba Chéjov, “el cuerpo de un actor debe absorber cualidades psicológicas, debe ser poseído y colmado por ellas hasta que lo conviertan en un conductor de las imágenes sutiles, sentimientos, emociones e impulsos volitivos” (Chejov, 1999:15).

En el proceso el actor selecciona los momentos dentro de sus vivencias que potencian y sirven como recuerdos de apoyo para recrear una emoción, un sentir que lo ayude a identificarse con el personaje a construir. Sin embargo, cuando el actor carece de identificación, busca otros referentes sobre los cuales apoyar su labor artística y detectar nuevas herramientas para controlar voluntariamente sus emociones. ¿De qué forma?

Nuestros cinco órganos sensoriales son nuestros receptores de estímulos externos, Uta Hagen dice que no le dedicamos la debida atención a nuestras sensaciones a menos que estas sean extremas como, por ejemplo; quemarse con un hornillo o cortarse con un pedazo de cristal (2002:123). Es importante para el actor tomar conciencia de estos estímulos, con el propósito de potenciar nuestra imaginación, generar nuevos recuerdos en base a los recepcionados por nuestra memoria. Uno puede sentirse afectado frente a un simple apretón de manos. Es decir, a medida que el actor se pone en disposición frente a los estímulos que lo rodean puede, posteriormente y con voluntad, inducirse a si mismo estímulos concretos imaginados para provocar una reacción orgánica apropiada que le conduzca hasta la esencia de la experiencia (Hagen 2002:125)

En el libro *Un reto para el actor*, Uta Hagen nos comenta que los elementos reactivadores más prácticos para realizar transferencias⁸ a su vida en el escenario son siempre visuales (semáforo en ámbar, gafas heladas, crisantemos de color bronce, una manguera extenuada, etc.). De esta forma, ella nos detalla un poco más respecto a su selección personal de objetos detonantes de recuerdos y emociones (Hagen 2002:151).

⁸ Las transferencias hacen referencia a la transmisión del recuerdo de una persona, mediante objetos detonadores, al hecho escénico, es decir transferir experiencias personales a las de la obra con el propósito de evocar emociones. (Hagen 2002: 151)

La imaginación entonces no puede suponer toda la labor, uno debe realizar transferencias de experiencias personales para potenciar nuevas imágenes y en consecuencia generar más empatía con los sucesos de la obra; por ejemplo, imaginemos la vida de una chica que nació en el campo, acostumbrada al olor de la vegetación y los animales; generemos un símil con nuestra experiencia, ¿hemos visitado alguna vez un campo con estas características?, en base a esa pregunta ponemos a correr nuestra imaginación, recorreremos mentalmente los espacios que bordean este campo he imaginamos hechos ahí, correr por el campo con tus amigos, acariciar a los animales, sentir el césped, escuchar a tu mamá llamarte desde la puerta de tu casa dentro de ese campo, etc. Nuestros cinco órganos sensoriales son, entonces, pieza fundamental en nuestra labor actoral y la transferencia es en tal caso el paso final de nuestra construcción y se puede corroborar en el hecho escénico.

Hay que pensar entonces de qué forma actualmente estimulamos esa disposición a sentirse afectados , es entonces cuando detectamos que existen sucesos que no pueden ser experimentados en persona pero pueden ser observados y sentidos gracias a distintos simuladores, uno de estos casos es el de la experiencia audiovisual. El medio audiovisual predomina actualmente gracias a la constante intervención de pantallas en los espacios públicos además de los medios de comunicación que utilizamos y el arte cinematográfico. Para entender mejor cómo funciona este medio expondremos algunos aspectos correspondientes a lenguaje.

SOBRE EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Introduciendo a los medios audiovisuales

Para hablar un poco al respecto, considerando que no es el campo sobre el cual explayaremos nuestra investigación, debemos partir por el medio audiovisual predominante y sobre el cual empezó todo: El cine. El cine se construyó a partir de la creación de nuevos medios de proyección de imágenes, de las cuales la más importante fue el cinematógrafo. Sin embargo, en la segunda mitad del siglo XX aparecieron otras técnicas de difusión de la imagen, entre ellas la televisión que para los años cincuenta ya está presente en los hogares. En las décadas siguientes las pantallas se multiplican de otras formas y en otros dispositivos; consolas de videojuegos, móviles, ordenadores, cámaras digitales, entre otros. Es la era de la pantalla global. Nada escapa ya a la pantalla. Nunca tenido tantas pantallas. No solo para ver el mundo, sino para vivir nuestra vida. (Lipovetsky 2009:9)

Durante el trayecto de evolución del cine y gracias a muchas de las propuestas ofrecidas por autores entre el siglo XIX y XX se puede hablar de la consolidación de un lenguaje cinematográfico. Si nos encontramos rodeados de pantallas y estas emiten imágenes y sonidos, es pertinente detectar qué nuevas posibilidades podemos encontrar en estos medios. Se critica la idea del exceso de pantallas, busquemos entonces trabajar en base a sus posibilidades, en base a su lenguaje.

Introduciendo el término: Lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual se caracteriza por ser un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo), en el que los contenidos visuales prevalecen sobre los verbales. Según Eisenstein el lenguaje audiovisual “opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea”, aquel proceso facilita la comunicación y muestra aspectos de la realidad a las personas (Marqués 1995). Como es el caso, por ejemplo, de las imágenes presentadas en los noticieros de las mañanas, que nos permite aproximarnos a nuestro entorno social, o mejor dicho al enfoque que los noticieros deciden darnos de nuestro entorno social.

Entre los elementos morfológicos, se encuentran los elementos visuales y sonoros. Las imágenes corresponden al primer caso. Marqués propone una clasificación de la imagen en lo audiovisual, estas pueden ser icónicas⁹ o abstractas. Las imágenes icónicas pueden ser a su vez figurativas o simbólicas. figurativas como el caso de la fotografía que busca una representación fiel de la realidad o simbólica cuando guarda alguna similitud con la realidad como es el caso de las señalizaciones. (Marqués 1995). En el caso de las imágenes abstractas el término se atribuye al lenguaje dado por convenciones. Lo abstracto no guarda relación con una imagen “real”, pueden ser generadas.

Entre los elementos sonoros, vamos a distinguir a la música, efectos de sonido, la palabra y el silencio (Marqués 1995:3). Los efectos de sonido contribuyen a otorgar realismo a las cosas vistas en la pantalla y que estas suenen de forma sincrónica; por ejemplo, el sonido de los zapatos, el de la puerta o el de los disparos. Gracias a la labor de los ingenieros de sonido, se pueden crear además sonidos nunca antes percibidos como aquel atribuido a las espadas lasers en Star wars o la voz del mismo Chewbacca que nace de una composición de sonidos provenientes de animales (Barberena 2016:3) lo que nos ayuda a concluir al igual que otras artes que el lenguaje del que se compone el cine nace gracias a un enfoque personal de distintas experiencias compiladas para generar una interpretación que sea a su vez personal e íntima. La forma en la que el cine afecta y genera sensaciones y sentimientos es distinta en cada espectador.

⁹ Se habla de “lenguaje icónico” al tratar la representación de la realidad a través de las imágenes. Es decir, generar una relación entre un símbolo y aquello a lo cual hace referencia; Por ejemplo, lo que representan los símbolos de tránsito.

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LA EVOCACIÓN DE EMOCIONES EN LOS SUJETOS

A la actualidad, los medios audiovisuales forman parte importante de nuestro entorno. El mundo bombardea constantemente estímulos sensoriales al ser humano y el lenguaje audiovisual es uno de los casos, claro que en comparación con la realidad en sí, los medios audiovisuales y por consiguiente el lenguaje que emplean se componen de un sistema de significación, del cual hablé previamente, que introduce sus propios códigos en la información que representa. Rudolf Arnheim afirmaba que el arte no se limita a reproducir con fidelidad la realidad, por el contrario, explora y es capaz de recrear artificialmente otras interpretaciones de esta, que pueden llegar a suplantar la percepción¹⁰ que uno tiene de la misma. Es decir, en relación al cine, el espectador puede llegar a confundir la realidad sensorial que nos ofrece las imágenes en movimiento compuestas por el sonido o la ausencia de este con la interpretación reflexiva, generando confusión entre el ver por el pensar (Arnheim 2006). Este mismo autor también afirma que el proceso de percepción no se encuentra desligado de los procesos de memoria y pensamiento. En conclusión, frente a esta afirmación se puede decir que el espectador, como en el caso de la televisión, se encuentra en constante modificación de sus procesos cognitivos. Por lo tanto, y debido a la difusión masiva de información, se puede hablar de una manipulación del contenido el cual interfiere en el proceso de percepción; sin embargo, el proceso de percepción en sí mismo no es manipulable.

Rudolf Arnheim dentro de su teoría sobre la percepción audiovisual nos explica que nuestros sentidos nos permiten entender la realidad externa a través de las sensaciones. La percepción de lo audiovisual permite un enriquecimiento de la mente, pues se genera conocimiento. El espectador es capaz de aceptar otras interpretaciones de la realidad atribuyendo además sus propios pensamientos y sus memorias en relación a

¹⁰ Entendemos a la percepción como la unidad básica del conocimiento sensible en el ser humano, se puede hablar de la percepción como el punto final del análisis sensorial para que el sujeto no se quede con el recuerdo de impresiones sensoriales inconexas. Es decir, la percepción se convierte entonces en un proceso de integración que nos permite una aprehensión de la realidad, una interpretación.

lo percibido, estructura nuevas ideas, nuevas lecturas. Esta interpretación de la realidad propuesta; sin embargo, puede tener distintas intenciones, dar un punto de vista, generar una opinión o incluso manipular una ideología. Lo importante es saber cómo desembocan estas “realidades” propuestas por los medios audiovisuales en los esquemas sentimentales del espectador, cómo influye en sus reacciones emocionales y qué actitudes manifiestan respecto a las propuestas técnicas de este lenguaje. Según Stella Martínez en su artículo sobre Lenguaje audiovisual y manipulación afirma que el hombre es mucho más vulnerable al lenguaje audiovisual, de fácil asimilación e impacto súbito, que al meramente verbal, que exige comprensión conceptual y reflexión, procesos siempre lentos e inciertos (Martínez 2005: 217). El ejemplo más claro que podemos reconocer es el de la publicidad, cuyo fin es promover al espectador a la compra y consumo.

Como hemos visto, un sujeto es capaz de generar ideas, opiniones y sentimientos en respuesta a la recepción de un mensaje generado por medio del lenguaje audiovisual. Volviendo al actor, este se encarga de transferir experiencias propias al hecho escénico por medio de una asociación con los recuerdos almacenados en su memoria y es capaz de generar nuevos recuerdos partiendo de esos recuerdos. Los medios audiovisuales son capaces de generar nuevas realidades, compuestas por nuevos estímulos visuales y auditivos, capaces de manipular ideologías y convencernos de accionar. Con el propósito del actor en mente podemos hacer uso de la herramienta audiovisual como evocador de emociones, reconociéndolo como tal se optó por utilizarlo dentro de la herramienta que se va a proponer, la cual se encuentra enfocada en el trabajo con las emociones del actor, involucrando además su presencia física en busca de evocar las emociones detectadas en el personaje para finalmente potenciar la interpretación.

En base a lo previamente el objetivo de la siguiente investigación girará en torno a la inclusión del lenguaje audiovisual, considerando que nos permite manipular el pensar y el sentir del espectador, en el trabajo con las emociones dentro del proceso de construcción del personaje. Se desarrollará mediante un laboratorio práctico que nos permitirá poner a prueba esta la herramienta audiovisual y su efecto en el actor.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

La siguiente investigación busca observar de manera detallada la forma en la que la herramienta audiovisual propuesta interviene en el trabajo emocional dentro de la construcción del personaje por medio de un laboratorio práctico, para llegar a este propósito se aterrizará el trabajo de investigación en los personajes de Nawal y Sawda de la obra *Incendios* de Wajdi Mouawad. En el futuro se pretende generar una sistematización de este proceso de estimulación. La obra *Incendios* será entonces utilizada como una herramienta para afianzar la metodología propuesta.

El laboratorio práctico consta de la experiencia propuesta como una instalación que involucra al actor y al producto audiovisual. La siguiente herramienta busca involucrar al actor en una experiencia que le permita evocar emociones mediante estímulos visuales y auditivos, considerando que la experiencia audiovisual nos brinda la posibilidad de dirigir al actor a otro espacio y tiempo.

SOBRE LOS PARTICIPANTES

El laboratorio se encuentra dirigido a actores sin límite de edad pero que posean nociones de construcción del personaje, por esto me refiero a que usen una metodología para llegar a la construcción. Se tomó esta decisión porque los actores preparados son útiles para la teorización del trabajo, en comparación de actores sin formación, ya que comprenden los términos empleados y son capaces de brindar un testimonio bajo el mismo enfoque. No hemos planteado un límite de edad ya que se consideró que debido al constante sometimiento a los medios de comunicación, como expusimos previamente en nuestro marco teórico, los actores se encuentran en usual contacto con los medios auditivos y visuales presentes en nuestro entorno actual. Algunos de los puntos que se tomó en cuenta sobre la selección de participantes para este laboratorio de investigación fueron los siguientes:

- Que conozcan la obra *Incendios*, que la hayan visto, leído o hayan trabajado previamente con ella. Esta condición es exclusivamente para este laboratorio práctico por motivos de tiempo y practicidad.

- Que cuente con disponibilidad para las sesiones
- Que no tenga sensibilidad a la luz (fotofobia)

A continuación, vamos a establecer las bases de nuestra investigación y la metodología que consideramos conveniente para esta, de acuerdo con sus limitaciones.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se ha planteado este trabajo de investigación teórico-práctico por medio de un laboratorio de exploración práctica que nos permita acercarnos al proceso por el cual pasa el actor al exponerlo a la herramienta propuesta. El proceso dentro del laboratorio de exploración se encontrará registrado por medio de una cámara instalada en el espacio de investigación, se solicitará el permiso respectivo de los participantes del laboratorio para poder hacer uso del registro fotográfico de su proceso.

Este estudio es sobre elementos propios de la teatralidad¹¹, que nos va a permitir ahondar en el proceso de los individuos dentro del laboratorio y su relación con la emisión de sonidos e imágenes, los cuales permitirán una inducción a la emoción de acuerdo a cada estímulo. Es decir, la composición del producto audiovisual que se le mostrara a los actores serán estructurados y modificados en base a lo que queremos generar en el actor. Hemos planteado, por tal motivo, como posible respuesta al laboratorio de exploración práctica, la construcción de dos personajes. Estos personajes fueron seleccionados gracias a que poseen gran cantidad de referentes visuales y auditivos dentro de la obra, los cuales son provechosos para la investigación.

¹¹ En el artículo sobre “Metodologías de la investigación creativa en las artes escénicas”, se plantea como una propuesta metodológica al estudio sobre elementos propios de la teatralidad, es decir, la experiencia corporal, la memoria corporal, lenguaje de la imagen, interrelación entre los lenguajes del cuerpo, etc. (Sánchez 2009:334)

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación gira en torno al actor puesto a prueba dentro de una instalación con proyecciones y parlantes los cuales generan un efecto envolvente que involucre más al actor, con el propósito de inducir emociones propias del personaje y previamente seleccionadas para la situación planteada en la escena. Para este fin se generará una serie de videos personalizados. Con esto en mente se procederá a detectar los aspectos viables y aquellos que no lo son para generar, a futuro, la sistematización de un proceso mediante el cual el actor pueda estimular sus emociones a través de acciones conscientes.

Antes de pasar a explicar la estructura del laboratorio hay que considerar que para el cuidado emocional de las actrices las sesiones deben comenzar con un ritual que sea de ayuda para desvincularse de cualquier emoción encontrada antes y después del trabajo en el laboratorio. Es decir, llevar emociones propias del personaje atribuirles a su vida fuera de las tablas puede ser perjudicial para su salud emocional. Para este ritual vamos a emplear el ejercicio propuesto por el Alba Emoting denominado: Step out **(VER ANEXO 1)**

1. EL LABORATORIO

1.1. Enfoques previos al laboratorio: Respetto al contenido visual

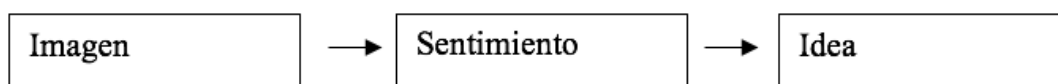
Las imágenes son constantemente manipuladas por los emisores con el fin de generar una afección, en estas circunstancias salen a flote las posibilidades de la imagen respecto de la evocación de emociones y pensamientos. La imagen es consecuente con los medios que la producen. Por ejemplo, con un gran angular, una habitación de diez metros de profundidad se vuelve inmensa; la fuga de las perspectivas es tal que un personaje que venga del fondo y se dirija hacia la cámara se agranda en proporciones considerables y parece franquear esa distancia a paso de gigante (Marcel 2002:34)

La imagen fílmica suscita, pues, en el espectador, un sentimiento de realidad bastante pronunciado en algunos casos, ya que produce la creencia en la existencia objetiva de lo que aparece en la pantalla. Marcel explica en la siguiente afirmación el

camino que sigue la imagen para afectar al espectador:

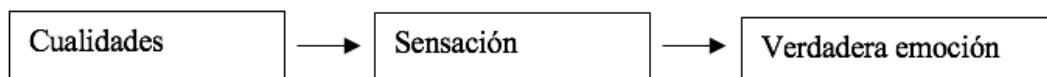
“La imagen **reproduce** lo real y, en un segundo paso y eventualmente, **afecta** nuestros sentimientos y, en un tercer nivel y siempre de manera facultativa, toma un **significado** ideológico y moral. Este esquema corresponde al papel de la imagen tal como lo ha definido Eisenstein, para quien la imagen nos conduce al **sentimiento** (al movimiento afectivo) y éste a la **idea**.” (Marcel 2002:34)

A continuación expresaremos la afirmación previa en un esquema que se refiera al canal que sigue la imagen en el espectador:



Elaboración Propia (2018)

Chejov hablaba de inducción de sentimientos a través de los medios de los que él disponía: Las cualidades. Y decía que la inducción se realizaba de la siguiente forma:



Elaboración Propia (2018)

Contrastando ambas teorías se puede reconocer una similitud entre el canal evocador que siguen ambos estímulos para llegar a la consolidación de un sentimiento o una idea. Chejov empleaba las cualidades como un medio que comprometía de forma

completa al actor, involucrando su cuerpo y sus facultades. De esta forma se generaba un compromiso entre ambas partes : La física y la psicológica, y empleando las cualidades se veía alterada una en base a la otra. De la misma forma podemos emplear el medio audiovisual para activar nuestra psicología por medio de la evocación de emociones y en consecuencia involucrar otras de nuestras facultades.

De tal modo no vemos tan lejana la intervención de los medios audiovisuales en el proceso de construcción dentro de nuestro laboratorio práctico, pero debemos encontrar la forma en la que el actor o actriz se comprometa de forma completa, la respuesta a esto fue una experiencia envolvente. Considerando esto, se asumió que para el laboratorio el efecto envolvente permitiría involucrar en mayor medida al espectador, sin embargo, este es un punto que buscaremos confirmar en el proceso.

Para el laboratorio se realizarán productos audiovisuales que serán proyectados con el propósito final de evocar emociones. Siguiendo las enseñanzas de Martin Marcel respecto del lenguaje cinematográfico, vamos a emplear secuencias de estímulos visuales considerando que estos estímulos pueden detonar significados, distintos en cada espectador, si se ve alterado por los medios técnicos en el montaje¹². Por ejemplo, si quiero inducir la sensación de vértigo en la actriz que construirá el personaje de Nawal, me enfocaré en proyectar bajo sus pies un abismo, o movería (como vibraciones) las pantallas, de tal forma que no pueda sentir estabilidad.

¹² Según Zubiaur la definición del montaje debía realizarse en 2 planos, el técnico y el creativo. El plano técnico hace referencia al proceso en el que se unen distintos planos para generar una continuidad de escenas dotadas de cierta duración, en el plano creativo se habla de una expresión del temperamento del artista por medio del ritmo de los planos, la cadencia con la que suceden las imágenes y la sucesión deliberada de las escenas. Los planos en sí mismos tienen un valor relativo, al ser organizados de acuerdo a un cierto orden y a una cierta duración producen un efecto global e independiente. (2005:93) Para Villain (1994: 11) la definición de montaje será “dar forma a una materia que está ahí, que se mueve, que se expresa, dar *la* forma conveniente” lo que se adapta mejor a nuestro marco metodológico.

1.2. **Respecto al sonido**

El sonido, a grandes rasgos, contribuye a la verosimilitud y, además, al aumentar una capa de percepción logrará asemejarse a la cotidianidad y a su multisensorialidad. Antoni Colomer clasifica en tres niveles el sonido dentro de todo film:

1. Voz humana
2. Ruidos y efectos sonoros
3. Música

(citado en Borrás y Colomer 1977:197)

De estos tres niveles propuestos emplearemos el de la voz humana y los ruidos y efectos sonoros. En el presente trabajo de investigación se cesó de trabajar con aspectos musicales dentro de las herramientas audiovisuales, ya que este elemento cuenta con una vasta base teórica que excede los límites del presente trabajo.

1.2.1 **Respecto de los ruidos y los efectos sonoros**

Por medio de los efectos sonoros, la dirección de la atención o sugestión auditiva del oyente puede variar de acuerdo al sonido de nuestra elección. La clasificación de la fuente sonora en el film se divide de dos formas:

1. Fuente sonora constatable
2. Fuente sonora latente

La primera apunta a ruidos que se ven al sonar mientras que la segunda es facultativa, depende de los aspectos que se quieran singularizar, puede implicar un mayor o un menor detalle. Por ejemplo; la radio al ser prendida por el protagonista. En la segunda situación podemos tomar como ejemplo a las películas de suspenso o films de terror en los que un sonido fuerte e imprevisto, por no ser esperado, colabora a producir el perseguido susto al espectador. Por ejemplo, la fuente sonora latente del famoso momento en la ducha de la película *Psicosis* de Alfred Hitchcock. (Borrás y Colomer 1977:204).

Esta clasificación es la que tomaremos en cuenta dentro de la investigación con el propósito de diferenciar los sonidos empleados en el laboratorio de exploración, para poder referirnos a ellos con mayor claridad y saber cuáles potencian el trabajo con cada sujeto. Es importante tomar en cuenta que la reacción frente a estos estímulos se apoya en la percepción de cada sujeto y como mencionamos en nuestro marco teórico la interpretación de un estímulo se encuentra ligado al pensamiento propio y a la memoria.

1.3. **Respecto al texto**

El texto sobre el que se va a realizar el trabajo corresponde a la obra *Incendios* de Wajdí Mouawad. Trabajaremos con la versión en español, traducida por Rómulo Assereto y Juan Carlos Fisher. Los personajes seleccionados son Nawal y Sawda, ambas presentes en la escena 25 titulada *Amistades*

Wajdi Mouawad nació en Líbano en 1968, emigró a Francia y posteriormente a Quebec a raíz de la guerra civil en su país, Mouawad nutre su dramaturgia de conflictos políticos y la exploración de las confrontaciones familiares. En la obra vemos la historia de Nawal contada a través de Jannine y Simón, sus hijos, ellos dos siguen las instrucciones que deja su madre al morir, que los lleva a descubrir la verdad de su pasado y encontrar a su hermano y a su padre, que, finalmente, son el mismo. La obra se desarrolla en un contexto correspondiente a la guerra civil de El Líbano y hace referencia al mito edípico. Mouawad persigue por medio de sus escritos el recorrido del exilio que lo caracteriza también a él (García 20130:39), su obra es un reflejo a la vez de su situación de exiliado.

Con la obra *Incendios* logra su pieza más realista para desentrañar el horror, la tragedia y el sinsentido de las guerras con predominio de la humillación, la degradación y lo absurdo. Según el *L'Orient Le Jour* la obra fue considerada “una bella lección de dignidad de una mujer que instiga a sus hijos gemelos a buscar la verdad (por terrible que sea) de la madre, cuyo origen les ha ocultado” (2008)

Como se afirmó en el párrafo anterior la obra se compone de un contexto en el que predomina el horror, las guerras y lo que esto conlleva. Este contexto es ajeno a la situación actual de las actrices seleccionadas para el laboratorio; sin embargo, su mayor

ventaja se encuentra presente en ese aspecto y en la dificultad que conlleva encarnar personajes que tienen vivencias lejanas a las nuestras. Con el propósito de explorar prácticamente las posibilidades que nos ofrecen las herramientas audiovisuales en la escena seleccionada de la obra *Incendios* hemos estructurado las etapas que compondrán nuestro laboratorio de investigación de la siguiente forma.

ETAPAS DEL LABORATORIO

El laboratorio consta de 2 etapas para ambas participante. Tendremos sesiones para trabajar con la actriz que interpretará a Nawal y sesiones para la que interpretará a Sawda, como también se realizarán sesiones conjuntas. Antes de realizar las sesiones empezaremos por una sesión previa a la cual denominaremos: Sesión Cero.

La decisión de dividir el laboratorio en 2 etapas únicamente fue con el fin de evaluar 3 aspectos:

1. ¿Qué funciona y qué no funciona en la propuesta?
2. Evaluar nuevas propuestas
3. Afianzar las nuevas propuestas

SESION CERO

Las actrices que apoyarán este laboratorio práctico son

- Maylee Díaz
- Miluska Rodriguez

Ambas actrices forman parte del taller de Formación avanzada para actores de Norma Martinez, en el cual las contacté. Además cuentan con otros estudios complementarios de formación actoral.

En la sesión cero nos juntamos con las actrices Maylee y Miluska quienes interpretarán el personaje de Sawda y Nawal respectivamente y se les da algunas indicaciones de desarrollo. Las indicaciones consisten en:

1. Releer la escena
2. Detectar y enumerar los recursos personales de los que se sostienen para construir un personaje con el propósito de identificar si las imágenes forman parte de su construcción y cómo.

RECURSOS A TOMAR EN CUENTA PARA LA REALIZACIÓN DEL LABORATORIO

Los recursos detallados a continuación fueron propuestos como una posible estructura de un laboratorio que inevitablemente cambiará, al encontrar disparejos o recursos no viables, hasta llegar finalmente a una sistematización de la experiencia propuesta. Para la realización del laboratorio se debe tener en cuenta:

1. Tener un espacio en el que se puedan realizar modificaciones, para instalar proyectores sin inconvenientes. En este mismo espacio se debe tomar en cuenta que debe tener:
 - 1.1. Puntos de energía eléctrica
 - 1.2. Extensiones
 - 1.3. Procurar que se pueda oscurecer significativamente
2. Tener un proyector
3. Parlantes
4. Un ordenador
5. Las conexiones correspondientes
6. Programa de reproducción

Una vez que se cuente con los recursos previamente enlistados se procederá a realizar la primera etapa del laboratorio práctico de investigación.

PRIMERA ETAPA

La primera etapa consiste en la experiencia que se ha propuesto para evocar emociones para tal fin se explicarán los pasos a seguir en cada sesión.

1. La primera sesión que conformará esta etapa se denominará: **Detectando las**

emociones. Esta será una sesión conjunta, es decir ambas actrices y yo.

En primer lugar; se plantea la escena espacialmente, con el propósito de analizar el desempeño de los personajes en escena, es decir las características psicológicas que se aprecian a la hora de realizar la escena. Esta se repetirá hasta que la guía del laboratorio (es decir, yo) lo considere necesario. Una vez terminen con la serie de pasadas de escena, se seleccionaran emociones para cada actriz. La selección de emociones a trabajar con cada una se determinan al detectar las necesidades en la emoción de cada actriz durante la realización de la escena, para trabajar a fondo con ella e intentar reproducirla. Una vez identificadas las emociones se les pide cerrar los ojos y mencionar la serie de imágenes que las actrices asocien al nombrar la emoción. Por ejemplo: Frustración y la imagen de un perro maltratado.

En base a esta lista de imágenes por actriz, en relación con las imágenes propuestas por el guía del laboratorio se elaborará un producto audiovisual compuesto por estímulos visuales y auditivos que manipulen la evocación de emociones en la actriz. Dirigiéndome de esta forma al segundo paso de la primera etapa:

2. La realización del producto audiovisual¹³

El video se encuentra conformado por estímulos visuales y auditivos que van acorde a las imágenes previamente seleccionadas por las actrices, como una asociación. Si la actriz habló de la imagen de un perro maltratado, buscaremos incluir esta imagen en el video. Por tal motivo cada producto audiovisual será creado en base a las asociaciones de imágenes de las actrices respecto a su personaje, se trata de un producto personalizado. Las actrices no intervendrán en la realización del producto audiovisual, a excepción de su enlistado de imágenes. Como guía del laboratorio me encargaré de la realización de esta edición; sin embargo, la colaboración de un experto en el tema audiovisual puede ser de mayor ayuda.

¹³ Hemos denominado “producto audiovisual” al video y a los sonidos que usaremos en la experiencia, este producto se encuentra conformado por clips de video y ha sido editado para que todos estos clips se reproduzcan de forma continua. No se puede hablar de un montaje, únicamente de una edición.

Tras la realización del producto audiovisual se procederá a trabajar con él y con las actrices dentro del espacio. Lo que nos lleva a la siguiente sesión:

3. La Experiencia

Esta sesión es quizás la más valiosa porque en ella se pondrá a prueba la herramienta. En la experiencia se trabajará con las actrices por separado en un espacio acondicionado de tal forma que genere un efecto envolvente en la actriz, por medio de la proyección y el sonido. Para entender mejor a qué nos referimos por efecto envolvente se ha realizado un croquis detallando la ubicación de las proyecciones y el sonido alrededor de la actriz. *Ver imagen envolvente*



Imagen envolvente

Cualquier espacio es adaptable siempre y cuando se tenga un proyector, parlantes y el programa adecuado para dirigir el trabajo de proyección, el programa permite adaptar la proyección en el espacio a nuestra conveniencia, de igual forma con el sonido. El efecto envolvente entonces va en relación a nuestro espacio y es un eje

importante en nuestra investigación, se puede decir que consiste en encontrarse inmerso en los estímulos visuales y auditivos. Este efecto se logra por la ubicación de nuestros recursos audiovisuales y permite que el espectador se involucre más en la experiencia, lo que intensifica el efecto del producto audiovisual. En este laboratorio práctico el efecto se genera proyectando en 2 paredes, y 2 canales de sonido que rodean a la actriz; sin embargo, se puede generar el mismo efecto proyectando en 3 paredes o incluso en el techo, siempre y cuando el espectador se encuentre inmerso y no vea los límites de la proyección, esto último puede impedir el efecto.

Una vez aclarado el concepto de efecto envolvente y adaptado el espacio procederemos a detallar las acciones a seguir dentro de la sesión con el producto audiovisual.

- 3.1. Preparación:** La actriz entra en el espacio y realiza el ejercicio de desvinculación: *step out*.
- 3.2. Visualización:** La actriz será ubicada frente a las proyecciones como en la *imagen envolvente*, se ubicará una cámara en el espacio que registre la experiencia y que no la interrumpa. Se apagarán las luces y se le dará inicio al video previamente elaborado.
- 3.3. Retroalimentación :** Una vez culminada la visualización se procederá a recoger las opiniones de las actrices respecto a la experiencia, sus respuestas deben girar en torno a los siguientes puntos:
 - Percepción de las imágenes del clip
 - Percepción de las proyecciones en el espacio
 - ¿Qué emociones predominaron?
 - ¿Qué escenas evocaron más emociones en ella?

Estos datos pueden ser recogidos por medio de una entrevista videograbada. Se debe considerar que la selección de preguntas se realizó con el propósito de corregir el clip y conservar los estímulos que fueron de utilidad para llegar a nuestro objetivo principal: evocar emociones.

- 3.4. Cierre:** Al igual que al inicio de la sesión se realiza el ejercicio de desvinculación para salir del espacio.

SEGUNDA ETAPA

En la siguiente etapa se busca transparentar el marco teórico con las actrices participantes para que comprendan cómo, al igual que las cualidades, los estímulos pueden ser recibidos para luego ser transferidos a la construcción del personaje. Para tal fin se trabajará con las “cualidades”, término propuesto por Michael Chejov. Las cualidades se refieren al adjetivo que define una actividad; por ejemplo, mover las manos con calma. Las cualidades generarán de esta forma un nexo entre las emociones evocadas por los estímulos de la experiencia y el accionar del personaje en la escena; por ejemplo, caminar con urgencia como en el caso de Nawal dentro de la obra, para esto la actriz se apoyará en los estímulos con los que trabajó previamente en la experiencia en la instalación. Para ese propósito se trabajará con el ejercicio propuesto por Chejov sobre las cualidades (**VER ANEXO NUMERO 1**).

Finalmente se trabajará con la escena nuevamente, como en la primera sesión, para saber por medio de las opiniones de las actrices, y por la mía, si se generaron transferencias de los estímulos. De esta forma sabremos si la herramienta fue de ayuda y detectaremos aquellos aspectos en los que puede tomar otro rumbo.

CAPÍTULO III. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Vamos a realizar la división del siguiente capítulo de acuerdo a cada etapa del laboratorio, con el propósito de describir qué sucedió en cada sesión e identificar detalladamente las reflexiones que surgieron. No incluiremos dentro de este capítulo a la sesión previa o sesión cero, ya explicada en la metodología, por que fue una sesión para familiarizarme con el trabajo de las actrices que no implicó su presencia ni una reflexión al respecto.

PRIMERA ETAPA:

DETECTANDO EMOCIONES

La primera sesión se realizó en uno de los salones de ensayo de la PUCP, facilitado por la Facultad de Artes Escénicas. Ambas actrices llegaron con la indicación previa de aprenderse el texto de la escena 25 de la obra *Incendios* de Wajdi Mouawad, en la cual aparecen los personajes de *Nawal* y *Sawda*. Ambas actrices realizaron métodos de construcción de personajes propios y aprendidos dentro de su participación en distintos programas de formación actoral.

De antemano debo mencionar que el uso de la herramienta es complementario a cualquier técnica.

Estos son algunos de los recursos sobre los que se apoyan para realizar la construcción:

Método empleado por Maylee Díaz:

1. Se guía según 5 preguntas que toma de Uta Hagen

- ¿Quién soy? Que incluye cómo soy
- Circunstancias dadas
- Relación con la persona en la escena
- ¿Qué quiero en la escena?
- ¿Cuáles son mis obstáculos?

2. Segunda estrategia: “Lo que otros personajes hablan de mi personaje”,y lo que el autor dice sobre mi personaje dentro de las acotaciones. En base a eso analiza por qué el autor u otros personajes opinan eso de ella. No todos los datos son verídicos; por ejemplo, cuando el personaje dice estar feliz para realmente ocultar su tristeza.
3. Estrategia 3: construye una visión del mundo del personaje y lo limita a un párrafo de extensión.
4. Estrategia 4: “El súper objetivo en la obra” ; por ejemplo, que Nawal encuentre a su hijo. Una vez que lo sabe se responde a la pregunta: ¿Por qué es importante este súper objetivo para mi personaje? Esto ayuda a detectar la relevancia. Finalmente busca una justificación; es decir, el pasado o el trasfondo que la motiva a realizar este objetivo.
5. Estrategia 5: Respecto al contexto busca todo tipo de referentes que la ayuden a ubicarse en el espacio visualmente.
6. Estrategia 6: Recurre a la música pues dice que incentiva su memoria emotiva y la transporta a escenas en específico de la obra.

Método empleado por Miluska Rodríguez:

1. Estrategia 1: Lectura repetida de la obra, la cual la ayuda a entender a profundidad la situación por la que pasa el personaje principal y los secundarios. En la lectura encuentras datos que en primera instancia parecen no tener un significado claro, pero luego encajan y aportan nueva información.
2. Estrategia 2: Investiga sobre la obra y aquellos aspectos que no conoce.

3. Estrategia 3: Anota las sensaciones que percibe en respuesta a las lecturas constantes.
4. Estrategia 4: Imagina cómo se comporta su personaje en otras situaciones.
5. Estrategia 5: Realiza una búsqueda de canciones asociadas a la historia del personaje, de la época o selecciona canciones que considera irían bien con la personalidad del personaje.
6. Estrategia 6: Busca situaciones locales que pueda relacionar, como el caso de la violencia interna, y para ello consulta los testimonios de la CVR.

Una vez esclarecidas las metodologías de cada actriz se procedió a plantear la escena en el espacio. Para esto, la principal premisa establecida con la que vinieron las actrices fue el empleo del término “acción”. Ambas son conscientes de que el personaje cuenta con un propósito dentro de la escena y deben hacer lo posible por cumplirlo. Las actrices por tal motivo habían realizado un análisis personal de ambos personajes, así que el enfoque fue dirigido únicamente hacia la escena. Realizamos un planteamiento sencillo porque el principal propósito fue esclarecer las emociones que las actrices consideraban necesarias a trabajar para potenciar la escena. Las actrices realizaron la escena más de una vez, cuando culminaron se realizó la pregunta a ambas respecto de la concepción que tienen sobre el trabajo emocional de sus personajes dentro de la escena, es decir, las emociones por las cuales pasan o ellas consideran deben pasar para sentirse más comprometidas con el personaje.

Como dijimos, la recolección de las emociones será el primer paso sobre el cual procederemos a elaborar el producto audiovisual personalizado, las respuestas fueron las siguientes:

Maylee encontró las siguientes emociones para el personaje de Sawda:

1. Frustración
2. Ira
3. Odio
4. Tristeza
5. Decepción

Miluska encontró las siguientes emociones para el personaje de Nawal:

1. Tranquilidad
2. Angustia
3. Protección maternal

Luego de la elaboración de esta lista se seleccionaron las siguientes emociones a trabajar:

- Frustración para Sawda
- Angustia maternal para Nawal

Seleccioné estas emociones por ser las que encontré más presentes al momento en que las actrices me mostraron la escena planteada en el espacio, por lo que consideré enriquecedor trabajar a fondo con ellas.

Una vez seleccionadas las emociones nos dirigimos a enlistar las imágenes, como explicamos anteriormente, que las actrices asocian con las emociones. Les indiqué la emoción frente a la cual responderían con las primeras imágenes o sonidos que vinieran a su mente. Les pedí que en su mayoría fueran imágenes abstractas, con esto en mente no solo me proporcionaron imágenes usualmente relacionadas con la emoción, me brindaba además otras posibilidades evocadoras, otra perspectiva para aprovechar el potencial del lenguaje audiovisual.

Por ejemplo; lo usual al emplear el término frustración es pensar en alguien gritando. Sin embargo si dejamos de pensar en una lectura literal podemos encontrar otras posibilidades como lo es asemejar destellos de color rojo a la emoción.

Siguiendo la premisa de indicar las primeras imágenes que vinieran a sus mentes, estas fueron algunas de las respuestas por parte de las actrices:

Maylee- Sawda, en relación con la frustración:

- Mi Padre
- Un Espejo
- Lagrimas
- Tierra
- Un Bastón
- Una Mesa
- Correr en el hospital
- La acción de acariciar
- Caminar al lado de su papá
- El color blanco
- Una peluca
- Jugar cartas

Miluska – Nawal en relación con la protección maternal ¹⁴

- Un tocadiscos
- Una cocina
- Una cama
- Sonrisas
- Caricia en el cabello
- Auto color rojo
- Salir al colegio y encontrar el auto rojo esperando

¹⁴ En el caso de la actriz que interpreta al personaje de Nawal empezamos por trabajar el concepto de protección maternal para luego enlazarlo a la emoción de angustia de una madre. Esta decisión fue tomada porque se consideró necesario en la actriz empezar por un reconocimiento del afecto maternal existente en ella.

- Las actuaciones del colegio
- Correr por la costa verde y mirar el mar
- Las macetas
- Flores
- Plantas en la sala y el patio
- Manos de esa persona que cuida las macetas
- Sonrisas

Al analizar estas respuestas encontramos 2 imágenes similares en las respuestas de la primera actriz, Maylee. Es inevitable evocar imágenes propias de la vida de cada persona, cada persona es una enciclopedia, por lo que la memoria juega un papel importante dentro de la investigación. En base a las respuestas realicé un producto audiovisual para cada emoción. Tomé en cuenta las imágenes de las participantes e incluí algunas imágenes propias. En mi composición no pude incluir imágenes específicas del papá de Maylee o de ambos caminando por lo que recurrí a otras imágenes que podrían representar esa relación paternal. Sin embargo, noté el vínculo que se puede generar y del cual nos podemos apoyar al seleccionar estímulos en base a estos recuerdos, es decir, aquellos que evoquen la misma emoción que podría evocar la imagen de su padre.

La realización del producto audiovisual

Los videos que conformaron el producto audiovisual de cada emoción fueron en su mayoría seleccionados de acuerdo a un patrón social. Para aclarar esta idea pondré un ejemplo; el tráfico en Lima es una situación con la que la mayoría de los ciudadanos se sienten identificados, el tráfico genera molestia, fastidio e incluso ira por el sonar de las bocinas y el atascamiento. En base a esto seleccioné un clip del tráfico limeño para que la actriz llegue a una emoción de frustración. Sin embargo, en el laboratorio nos dimos cuenta de que en cada sujeto esto puede variar.

Se realizaron 2 productos para cada actriz; uno correspondiente a evocar la emoción pre-establecida y uno que represente el contexto bélico que tiene la obra.

Esta sección es interesante en el sentido en el que me permitió reflexionar respecto a la realización de los videos en 2 puntos:

1. Sería provechoso el trabajo conjunto con un productor audiovisual, una persona con mayor experiencia en el rubro es capaz de recrear en un estímulo audiovisual aquellos que se quiera reflejar. Para fines de la investigación me apoyé en clips ya creados, extractos que en mi opinión podrían detonar emociones en las actrices. Sin embargo, la búsqueda fue dificultosa y se pudo llegar a un mejor resultado junto a un especialista en el tema.
2. Se puede tomar en cuenta trabajar con un experto en sonido que pueda, de la misma forma que en el aspecto visual, reproducir o crear sonidos que vayan acorde a lo que se quiera evocar. De esa forma se puede ser más flexible con lo que se quiere generar; por ejemplo captar la atención del actor mediante sonido desde puntos distintos, como la esquina superior derecha de la pared y luego la esquina superior izquierda. Esta acción permitirá que el actor involucre en mayor medida su cuerpo.

La Experiencia

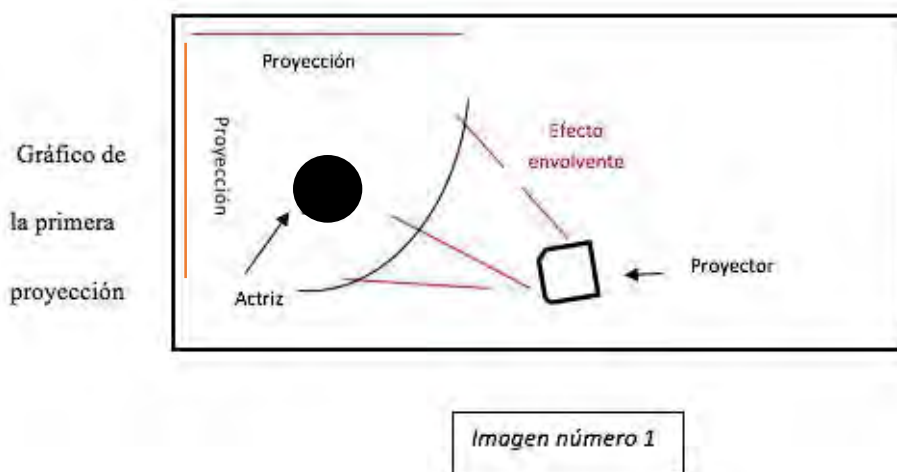
- ***Preparación***
- ***Visualización***
- ***Retroalimentación***
- ***Cierre***

1.1. **Sesión con Nawal**

Preparación:

En esta sesión se trabajó solo con Miluska, actriz encargada de interpretar a Nawal. Utilizamos el espacio *KRACC*, el cual es un centro de creación y residencias para artistas, se desempeñan en el rubro de las artes escénicas y nuevas tecnologías. En esta sesión tuvimos la participación de Raúl Del Águila detrás del manejo del montaje del espacio a utilizar. Utilizamos un proyector, el software Mad Mapper y dos parlantes.

El espacio se mantuvo oscuro, lo que permitió resaltar las proyecciones en la pared. Antes de ubicar a nuestra actriz en el espacio, ella realiza un ejercicio de desvinculación propuesto por el *Alba Emoting* de Susana Bloch, el cual ayuda a evitar una “resaca emocional”. Una vez efectuado el ejercicio sentamos a Miluska frente a dos paredes, sobre las cuales proyectamos el video, el cual constaba de dos productos audiovisuales previamente editados en base a las imágenes propuestas por las actrices en la primera sesión e imágenes propuestas por mí, esto generó una especie de efecto envolvente, el cual se aprecia mejor en la *imagen número 1*. (VER TAMBIÉN ANEXO NÚMERO 2) Este efecto, previamente descrito, era al que pretendíamos llegar en el planteamiento previo de nuestras estrategias.



Realizamos esta primera prueba para conocer la reacción de la actriz frente a la secuencia de videos pre- seleccionada y al espacio.

Visualización y retroalimentación:

Se trabajó primero con el video editado denominado *Tortura* (VER ANEXO NUMERO 3), la actriz que interpreta a Nawal estuvo sentada en todo momento, en un principio no se consideró la participación completa de su cuerpo; sin embargo, al culminar la sesión con ella consideré interesante y viable trabajar con la otra actriz, la

que interpret a Sawda, de pie (ya expondré las consecuencias de esta acción con la otra actriz). Se interrogó a la actriz respecto a la experiencia; ella nos comentó que en todo momento buscaba encontrar un patrón dentro de la secuencia de imágenes mostrada, incluso cuando intentaba encontrar una justificación a la aparición de algunas imágenes en movimiento llegaba a percibir angustia, además de otras emociones y sensaciones tales como ansiedad, intranquilidad, tristeza, melancolía e incomodidad. En una primera instancia era lo que se buscaba, en este producto audiovisual en específico no se puede hablar de una única emoción. El entorno de tortura con el cual queremos envolver a las actrices se compone de todos estos efectos. Sin embargo, llegué a la conclusión que podemos explotar algunos recursos más que otros para llegar a que el producto sea más eficiente con la evocación y que involucre en mayor medida a la actriz. Por ejemplo se pudo sacar mayor provecho de la escena final con el verdugo, empleamos únicamente el sonido pero quedamos en la duda de qué habría pasado si mostrabamos al verdugo acercándose a la actriz para torturarla.

Aquellos recursos que funcionaron más son resaltados por la actriz en la retroalimentación final. Antes de enumerarlos es importante mencionar que previo a la visualización del primer clip se realizaron pruebas con el programa de proyección que empleamos, el resultado a estas pruebas fue interesante en el sentido en que Miluska reaccionó inconscientemente a las luces de prueba, algunas eran modificables en respuesta a sonidos externos, cambiaban su forma y su dirección de movimiento. Un ejemplo de eso se puede apreciar mejor en el **ANEXO NÚMERO 4 o en la imagen 1.1.**



Imagen 1.1.

Ella mencionó que los clips que más llamaron su atención fueron:

- El clip de la película *Incendios* de Nawal en el bus
- El clip de los niños y las mujeres recogiendo desechos en un basural
- La planta que decrece
- El clip de los soldados

En respuesta a estos clip la actriz sintió intranquilidad al no poder hacer nada frente a las situaciones; por ejemplo evitar que la planta entre de nuevo a la tierra. Por lo que sería benéfico incluirlas en la modificación del video, y probarlas junto a otros recursos técnicos. En tal caso podríamos aprovechar la identificación de esta sensación para probar otras opciones técnicas como disminuir la velocidad del decrecimiento para generar mayor intranquilidad.

La actriz sintió que la ubicación de las proyecciones la obligaba a concentrarse más en todo el panorama en comparación de una pantalla frontal. Lo que significa que, en definitiva, el efecto envolvente potencia la experiencia. Además tenemos que resaltar que trabajamos con todas las luces de la locación completamente apagadas para mejorar la calidad de la imagen.

En comparación al video titulado *Tortura*, el video denominado *Angustia* se conformó, en su mayoría, por una serie de clips que no se asocian con facilidad a la realidad de la actriz, que no siguen una secuencia narrativa y que han sido extraídas de una serie de clips experimentales realizados por diversos creadores. Algunas son solo efectos visuales y sonidos indeterminados. La diferencia entre un estímulo abstracto y uno realista puede residir en el hecho que no es fácil encontrar una justificación o asociación de estas imágenes con las situaciones cotidianas, no existe un patrón que sea igual en todas las personas, apuntan a un efecto únicamente sensorial y particular. En base a esta afirmación se desarrolló el segundo video: *Angustia* (**VER ANEXO NUMERO 3**) Luego de la experiencia le dimos la misma indicación a Miluska para que nos comente un poco respecto a lo que pudo percibir de la experiencia.

Ella la describió como extraña, por las luces y el sonido; la actriz se refirió a las imágenes como evocadoras de recuerdos, ella asociaba las imágenes con aspectos que recordaba de sus experiencias previas. Intentó identificar una razón en la secuencia de

imágenes. En parte del video había luces que ella asoció con luces de una discoteca, lo cual revivía en ella el recuerdo de cómo se sentía al encontrarse en una discoteca, lo que le evocaba alegría y a la vez preocupación por episodios en su vida en los que no ha sido completamente placentero ir a una. En una parte del clip se puede apreciar una escena con dos mujeres en el cual una extrae una soga de la boca de la otra, el color de la escena era blanco. Respecto a esta escena la actriz nos comentó que originalmente le habría producido disgusto pero el hecho de la presencia del color blanco en toda la escena la apaciguó, lo que resulta interesante de rescatar ya que notamos una relevancia en la elección del color para los estímulos visuales (**VER ANEXO 2**). Cuando le pedimos hacer una lista de los estados por los cuales pasó, mencionó los siguientes:

- Tranquilidad
- Alegría
- Angustia
- Preocupación
- Calma

La tranquilidad, la alegría y la calma pueden considerarse sentimientos opuestos al de angustia mas no se encuentran desvinculadas, en muchas ocasiones la angustia se compone de otras sensaciones que desembocan en esta emoción. Sin embargo, como nuestro objetivo principal es explotar la emoción de angustia lo ideal es que modifiquemos el video de tal forma que estas otras sensaciones no predominen en la experiencia. En tal caso la realización de otro video es lo conveniente, para el nuevo producto audiovisual consideraremos en primer lugar descartar aquellas secuencias que no hayan tenido tanto impacto en la actriz o que no hayan sido mencionadas por ella en su opinión sobre la experiencia, como en el primer video. Los estímulos que ella recordó y generaron impacto en ella fueron los siguientes:

1. Las luces que creía eran de discoteca
2. El clip de el tráfico y el ruido
3. El clip de las dos mujeres

Al finalizar la sesión la actriz realizó nuevamente el ejercicio de desvinculación.

En base a esta experiencia se tomó la decisión de ubicar de una forma distinta a la actriz que interpreta a Sawda , es decir, no usará la silla y se encontrará de pie. Esto con el propósito que involucre en mayor medida su cuerpo. Esta decisión ha sido tomada para observar si la actriz incluye los aspectos corporales y si esto genera que emocionalmente se encuentre más involucrada.

1.2. Sesión con Sawda

Preparación

Con la actriz en el rol de Sawda, Maylee, planteamos una ubicación espacial distinta, la sesión se desarrolló por motivos de disponibilidad de horarios en un salón de la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP, contamos con un proyector y una pantalla sobre la cual proyectar el video. Ya no se encontraba el efecto envolvente, la posición de la proyección era frontal y la actriz se encontraba de pie como en la *imagen número 2*. (VER ANEXO NUMERO 2)

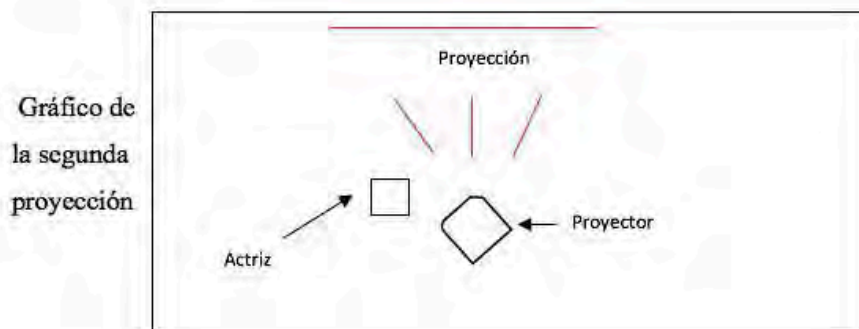


Imagen número2

En esta sesión dimos la indicación previa de aplaudir como señal de “stop”, es decir al momento en el que los videos fueran muy abrumadores podríamos recurrir al aplauso para detenerlo. La decisión fue tomada en respuesta a la reflexión respecto a la salud emocional del actor, si el actor involucra sus emociones puede existir la posibilidad que se sienta afectado por un estímulo y por motivos de la investigación se

sienta obligado a seguir. Maylee realizó el ejercicio de desvinculación y se ubicó frente a la proyección.

Visualización y retroalimentación

La actriz fue expuesta al video titulado “*Tortura*” de la misma forma que la primera actriz, el video no había sufrido correcciones, era exactamente el mismo que mostramos en la sesión con Nawal. En base a la percepción de la actriz realizaríamos las modificaciones. La respuesta de la actriz frente a esta proyección fue completamente diferente al de la primera actriz. En la sesión, además del espacio, se realizó una variante con el sonido; lo llevamos a un volumen alto aprobado por las instalaciones y con previo consenso con la participante. La modificación de volumen no afectó la audición del participante de forma negativa; sin embargo, no insistiría en ello ya que el volumen alto es nocivo.

Ella lo describió como una experiencia chocante, la perturbó, intentó encontrar una relación con la obra “*Incendios*”, sintió cólera, ansiedad y miedo en la escena del bombardeo por que el sonido era muy estruendoso. De esta forma se corroboró que la modificación del sonido interviene en la intensificación de la emoción. En ese momento la actriz pidió detener la simulación. Después de eso la actriz nos comentó que se encontraba a la expectativa de ver imágenes muy explícitas lo que le generaba ansiedad. La expectativa es un recurso del que he tomado conciencia a medida que se desarrollaba el laboratorio, ambas actrices buscaban asociar las imágenes que veían, incluso pensaban en un patrón que las uniera o querían ubicarlas en una línea narrativa. Jugar con romper la expectativa puede generar incertidumbre o ansiedad como lo hemos notado; sin embargo, se podría llevar esa acción al extremo con secuencias de imágenes que pueden desembocar en algo completamente distinto.

En la segunda mitad del video sintió miedo y la imagen de su madre vino a su cabeza, lo que corrobora lo expuesto respecto a que al elaborar una perspectiva es inevitable incluir una dosis de memoria. Resaltó el audio y dijo que la recargaba de emociones que provocaban en ella una urgencia, lo cual es provechoso para el trabajo de investigación ya que Sawda, en especial, tiene urgencia por cumplir su acción, ella acaba de llegar de observar una escena de bombardeos y asesinatos y quiere que Nawal le ayude a tomar acción sobre eso. En el momento final del producto audiovisual consiste únicamente en sonido, el espacio está oscuro y se puede escuchar a un verdugo

hablando con su víctima antes de torturarla, en este momento la actriz nos comentó que pensó en su mamá y fue una experiencia chocante para ella así que decidió pensar en que todo estaba compuesto por actuaciones y nada de eso era real. Este último testimonio nos permite reflexionar sobre las imágenes concretas que buscan asemejarse a la realidad y generar un impacto real que el actor o actriz rechaza cuando decide que aquello que está viendo es ficción. Trabajando entonces desde el campo de la ficción y con recursos que no son reales mas buscan reflejar la realidad se puede optar por otros estímulos que no se asocien fácilmente con la realidad, estímulos abstractos, los cuales considero se deben explorar más a fondo respecto a esta herramienta.

Como realizamos con la actriz en el rol de Nawal, también enlistaremos las escenas con mayor impacto en la actriz en el rol de Sawda, Maylee:

1. La escena de la película Incendios
2. La escena del bombardeo con los soldados
3. El audio del torturador

Luego la expusimos al video titulado “*frustración*” (**VER ANEXO NUMERO 3**) que contenía algunos estímulos abstractos; era también una compilación de clips experimentales propuestos por autores independientes. Las imágenes apuntaban a evocar una emoción de frustración, lo cual potencia la actitud de Sawda en la escena a trabajar.

Cuando la actriz nos dio su opinión sobre la experiencia dijo que los sonidos fueron los que llamaron más su atención dentro de la primera parte del producto, comentó que en muchas ocasiones se había predispuesto a recibir bien los estímulos que ella consideraba podían ser chocantes. La imagen que más generó en ella una sensación de frustración fue el video del tráfico en la India; sin embargo, los sonidos y la imagen no generaron una sensación significativa en Maylee. Lo que rompe en parte la suposición que se tenía respecto a este estímulo, el tráfico es una situación que fastidia a todos pero por encontrarse ya dentro de nuestra cotidianidad no nos genera una molestia considerable sino que hemos aprendido a sobrellevarlo. Una posible solución puede ser intensificar el estímulo, hacerlo aparecer constantemente de forma imprevista, o prolongando el tiempo de duración del estímulo.

Tras pedirle mencionar las sensaciones que percibió, las que predominaron fueron las siguientes:

- Fastidio, previo a la cólera
- Asombro por las tomas
- Curiosidad frente a las imágenes sin sonido
- Suspenso que generó escalofríos

Hallazgos de la sesión

La conclusión de esta sesión fue tomar en cuenta aquellos aspectos del estímulo que se deben trabajar a mayor profundidad, para tal propósito clasifiqué dentro de una ficha, la cual mostraré más abajo, el estímulo y de qué forma podemos alterarlo.

Las sesiones con los clips me permitieron identificar con mayor claridad los aspectos técnicos que componen la herramienta que estamos desarrollando, trabajando con cada uno de ellos podremos llegar a intensificar la emoción. Al lado izquierdo pondremos la herramienta y al derecho los aspectos técnicos que la componen.

El estímulo en sí mismo	Concreto	Un estímulo concreto como en el caso del tráfico de Lima nos permite identificar situaciones que nos evocan emociones parecidas entre un grupo de personas mas pueden no generar el impacto deseado porque se ha convertido en un estímulo cotidiano.
	Abstracto	Un estímulo abstracto como es el caso de las luces y los sonidos aleatorios que nos permitían manipular la dirección de la mirada de las actrices se convierte en una experiencia más sensorial. Las actrices intentan asociar el estímulo con algo de la realidad, al

		relacionarlos con distintos recuerdos pasan por un abanico de emociones y sensaciones.
El estímulo	Velocidad	La velocidad del estímulo puede tener efectos en el espectador, como una sensación de incertidumbre, o mayor interés en descubrir qué está pasando.
	Dirección	<p>La dirección, que se puede encontrar ligada a la velocidad, se refiere a las orientaciones que toma el estímulo dentro del efecto envolvente.</p> <p>En el caso del sonido también puede aplicar el uso de direcciones, empleando más de un canal de sonido es posible regular cuándo y en qué dirección dentro del espacio va a aparecer el sonido. Por ejemplo, la imagen puede aparecer del lado izquierdo y un sonido puede sorprender del lado derecho, provocando una sensación de sorpresa.</p>
	Tamaño	El tamaño del estímulo puede variar, cuando la imagen por ejemplo ocupa un pequeño espacio en la proyección obliga al espectador a acercarse a reconocer qué es, cuando es muy grande lo obliga a retroceder para poder apreciar todo el panorama. Como lo mencionó previamente la actriz que interpreta a Nawal en su experiencia video sensorial.

	Volumen	<p>La intensidad del estímulo auditivo es útil para la generación de sensaciones, más aún si trabajamos con dos canales. Imaginemos una situación en la que desde el lado derecho de la habitación escuchamos a alguien susurrar, cuando nos acercamos a oír mejor el susurro la intensidad del volumen aumenta convirtiéndose en un grito que nos sorprende y evoca en nosotros la sensación de temor o genera urgencia por salir de ahí para que no nos vuelvan a sorprender con otro grito. Sin embargo, es importante que se cuide al actor en la experiencia ya que el volumen percibido por cada persona es distinto y una intensidad de volumen muy elevada puede tener consecuencias negativas.</p>
La proyección en sí misma	Cantidad de proyecciones	<p>Se refiere al medio que sostiene el estímulo visual, el laboratorio puede constar de 1, 2 o más proyectores de acuerdo a la búsqueda de cada persona. La diferencia entre poseer 1 o más proyectores reside en las posibilidades de lo que quiero lograr con la proyección. Por ejemplo, aun empleando el programa de Mad mapper el espacio que aborda un solo proyector no es total, si uno contara con 2 proyectores podría abordar hasta 3 paredes generando un mayor efecto envolvente e involucrando más</p>

		a los actores participantes. Además que el estímulo visual se movería de un lado a otro dentro del espacio generando que el actor involucre más su cuerpo en esta experiencia video sensorial.
	Ubicación	La ubicación de los proyectores también juega un rol importante. Tener una proyección bajo tus pies o en el techo del espacio permitirá explorar otras sensaciones como hacer que tu actor se sienta intimidado o absorbido por la grandeza del espacio proyectado en su cabeza.
Posición de la actriz en el espacio	De pie	En comparación de estar sentada, la actriz que posicionamos de pie frente a la pantalla (Maylee) involucró en mayor medida su cuerpo, lo que contribuyó al trabajo de investigación.
	En movimiento	No le dimos indicaciones a ninguna de las actrices sobre un desplazamiento en específico pero sería interesante ver cómo interactúan con las proyecciones bajo una indicación. Por ejemplo, pedirles que caminen por la sala de derecha a izquierda, mientras yo manipulo la proyección manualmente para que aparezcan estímulos del lado contrario siempre que la actriz llegue a un punto del espacio, esto podría generar sensación de urgencia, podría ser divertido o incluso frustrante. Sin

		<p>embargo, esta consecuencia dependerá de cada actor participante y cómo lleve la experiencia.</p>
--	--	---

SEGUNDA ETAPA - SESIÓN CONJUNTA

En la segunda etapa se buscaba transparentar la teoría empleada dentro del laboratorio práctico con el propósito de generar un camino para realizar la transferencia de la experiencia previa y de lo evocado gracias a los estímulos audiovisuales. Para tal motivo empleamos el ejercicio propuesto por Chejov y expuesto previamente en nuestro marco metodológico.

Realizamos una pasada de la escena y luego trabajamos con actividades acompañadas de cualidades, las actividades fueron las siguientes:

- Cruzar la habitación
- Levantarse y sentarse

Las cualidades a utilizar fueron las siguientes:

- Con calma
- Con prisa
- Con tensión
- Con ira

De estas cualidades las actrices trabajaron con dos: La calma y La prisa. Esta selección fue dejada en sus manos, la elección de cualquiera de ellas no habría implicado diferencia en el ejercicio. Finalmente, luego del ejercicio, las actrices confesaron que relacionaban estas cualidades con lo que sentían los personajes dentro de la escena.

Probamos cruzar la habitación con ira y con calma, y levantarse y sentarse con las mismas cualidades. A medida que avanzamos les dije que emplearan el texto para teñirlo también de la cualidad trabajada al principio, fue difícil, pero lograron seguir la ilación del ejercicio. Ambas tuvieron una opinión al respecto; la actriz que interpreta el personaje de Sawda dijo que el trabajo con las cualidades potenciaba su trabajo físico y a la vez la ayudaba a detectar qué movimientos o cualidades no iban de acuerdo con su personaje, aquellas actividades que no la hacían sentir cómoda. El ejercicio también la ayudó a detectar en qué momentos debía seguir moviéndose o simplemente plantarse en un lugar y decir el texto. También resaltó que las cualidades le dieron otra intención al texto, a veces no eran propios, pero le ayudaba a reconocer los estados por los que pasaba cuando decía una palabra grosera que no podía decirse con calma. Ella dijo que lo que le sucedió fue que pudo detectar que había textos que se encontraban mecanizados en ella y le costaba decirlo de una forma distinta a la habitual, lo que le permitió jugar con nuevas posibilidades.

Se reprodujo el sonido de las olas del mar al momento en el que trabajaron con la cualidad de la calma, el sonido durante el ejercicio potenció el movimiento. Maylee (Sawda) dijo que el sonido del mar la llevó a la tristeza, desde la calma en la que se encontraba, buscaba seguir el ritmo de las olas. Dijo que en su experiencia personal las olas evocaban en ella muchos recuerdos e imágenes, lo que nos permite regresar a la idea, reiterativa, que es inevitable desligar la memoria de la percepción de nuevas imágenes mentales. El último trabajo con el sonido fue de mi especial interés, porque me llevó a plantearme otras posibilidades con el sonido como por ejemplo; sin trabajar con estímulos visuales concretamente podemos traer muchas otras imágenes a la mente del actor y reflejarlas en su movimiento por medio de la forma en la que la hacía sentir el pensar en estas otras imágenes.

La actriz en el personaje de Nawal tuvo percepciones parecidas a la actriz que interpreta a Sawda respecto al ejercicio, fue difícil para ella desligarse de la forma usual en la que dice el texto para encontrar nuevas posibilidades. Dijo que disfrutó mucho el ejercicio y la ayudó a cuestionarse más respecto a su personaje; por ejemplo, cuando decía los textos con calma y escuchaba un texto con una tonalidad tan calmada se preguntaba el por qué, por qué su personaje dice esto de forma tan tranquila considerando la situación que rodea la obra. Su opinión respecto al mar coincidía con la de Maylee, dijo que el sonido del mar le permite estar tranquila, relajarse, el sonido le

evoca la imagen del mar, la arena, las piedras la hace sentir ahí y la ayudó a entrar en un estado de calma, la actriz comentó que fue lo que más le gustó, pero que el ejercicio en general le permitió explorar más respecto a su personaje.

El proceso de transferencia de los estímulos a la escena no es nuestro principal enfoque de investigación pero coincido en la idea que los estímulos pueden generar un impacto que puede ser aprovechado para llenar el mundo del personaje como la planteamos originalmente con un pequeño dibujo.

Tras realizar este par de sesiones llegamos a dos conclusiones respecto a los elementos empleados en el laboratorio:

1. En primer lugar, lo que hemos concluido de esta sesión es que el producto audiovisual era básico respecto a su edición, se pudo lograr más a través de otros efectos visuales. Pero esto a su vez nos permitió generar una clasificación de rasgos que caracterizan al medio audiovisual dentro del laboratorio y cómo estos pueden ser aplicados para afectar a los actores participantes en la experiencia. Esto fue presentado en el trabajo de investigación mediante una ficha. A medida que se desarrollen más pruebas se puede llegar a una clasificación más precisa y compleja.
2. Para potenciar las emociones y trabajando en base a la lista generada lo ideal es que se realicen más sesiones por participante para editar los productos audiovisuales. De esta forma se podría resaltar aquellos clips que funcionaron y desechar los que no fueron impactantes, o introducirlos de otra forma a través de otros recursos.

Cuando se realizó una entrevista final respecto a los aportes que pudo significar esta herramienta en cada actriz las respuestas fueron las siguientes:

Actriz en el Rol de Nawal – Miluska:

1. Le ayudó a canalizar las imágenes que tenía trabajando para las escenas

2. Le ayudó la incorporación del sonido y las imágenes de vértigo para generar una atmósfera de riesgo correspondiente a la de la escena.

La actriz en el Rol de Sawda- Maylee:

1. Ella se encontró envuelta de muchos sonidos e imágenes
2. Sensorialmente le ayudó a reconocer el espacio en el que estaba. Esto le ayudó a generar sensaciones para decir su texto de otras formas, como estruendosa o tranquila. Se permitía dejar llevar por el texto y las sensaciones generadas en el espacio, lo que le ayudaba a darse cuenta de nuevos significados en el texto que no corresponde a como se analizó inicialmente. A ella le sirvió en el sentido del texto, al decirlo en escena venían a su mente las imágenes del bombardeo, de los asesinatos y las sensaciones de desagrado por el tráfico o los carros. Cuando le daba la indicación de calma recurría a los estímulos que le provocaron eso. Le pareció una buena exploración principalmente para encontrar matices e imágenes que apoyen el texto y la forma en la que lo dice.

Se interrogó a ambas además respecto a si consideraban que la herramienta complementa otras técnicas de construcción, esta fue la respuesta:

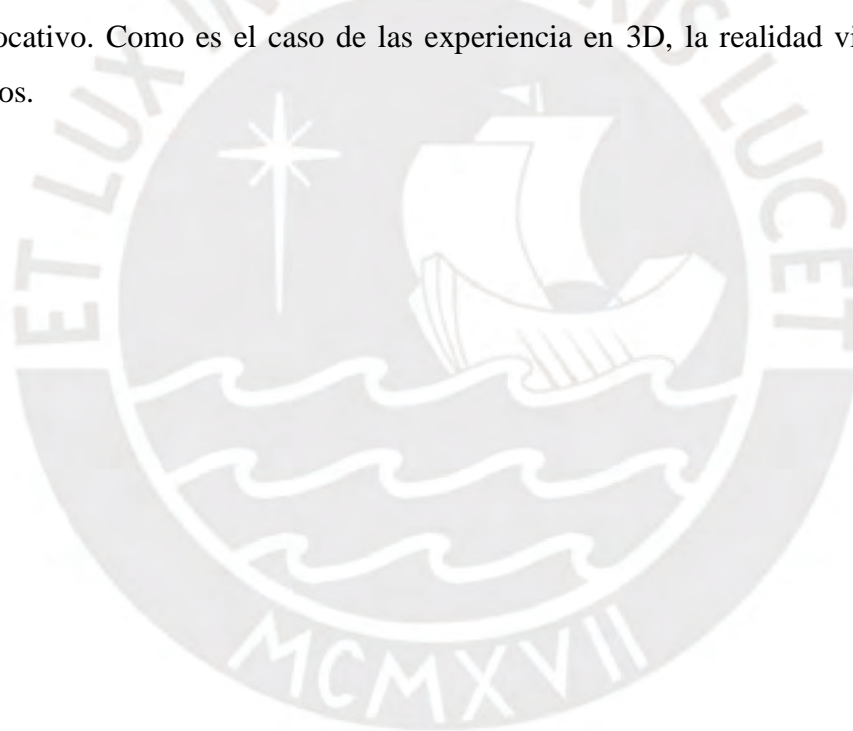
La herramienta les permite reaccionar a los estímulos audiovisuales, que siempre serán un complemento útil en el proceso de construcción además que pudieron redescubrir las formas en las que el cuerpo reacciona a ciertas formas de decir el texto y sentir los estímulos. Así generan nuevas propuestas y seleccionan aquello que les permite sentirse más identificada con el personaje para usarlo en escena.

HALLAZGOS Y CONCLUSIONES

En el transcurso de la investigación hemos hallado lo siguiente:

- En el transcurso del trabajo hemos hallado que la forma como presentábamos los estímulos visuales también pueden generar un efecto en la actriz participante (como lo detallamos en la lista planteada) o los medios a los que recurrimos como por ejemplo; trabajar con uno o más proyectores, con uno o más canales de transmisión de sonido o con los actores bajo distintas premisas lo que nos permite apoyarnos en otras posibilidades que no sean únicamente en la imagen en sí misma o el sonido presentado.
- Los estímulos visuales planteados en base a la asociación de imágenes inicial entre la actriz y el personaje fue un primer paso para la construcción de un producto audiovisual, mas las posibilidades con los estímulos abstractos son mayores y se acoplan al espacio inmersivo, es decir que en comparación de una imagen concreta, una imagen abstracta puede deformarse a través del espacio sin perder su efecto en el actor participante.
- Trabajando únicamente con el sonido encontramos posibilidades provechosas, como el ejemplo previo en la tabla sobre el susurro y el grito, darle dirección al sonido, explorar posibilidades en los tonos que componen un sonido, un sonido grave puede generar pesadez en comparación de un sonido agudo que puede ser divertido. De esta forma comprobamos que los estímulos auditivos y visuales no siempre deben trabajar en forma conjunta dentro de la instalación por lo que sería interesante trabajar a profundidad con cada estímulo independientemente del otro para observar el efecto que provoque en los actores participantes de la experiencia.
- Es de mayor utilidad generar clips, que compondrán el producto audiovisual final, que conseguirlos de otras fuentes de video, ya que en la búsqueda de estos clips uno no siempre encuentra el estímulo visual que quiere proyectar. Por lo que se ve en la obligación de grabar o generar un estímulo visual por cuenta propia. El proceso de edición es vital para el producto audiovisual y ya que en la investigación editar fue una dificultad, aprendimos en el camino que debe ser asumido por expertos en el tema.

- Fue difícil diferenciar mi método de otros aportes sobre los que se apoya el actor al momento de construir un personaje. Sin embargo, podemos sostener que la herramienta propuesta brinda estímulos que nos permiten emular una sensación física gracias al efecto envolvente, el cual permite que el cuerpo del actor se involucre. Mediante los estímulos audiovisuales el actor conecta la experiencia física adquirida dentro de la instalación lo cual le permite sentirse más cerca de la experiencia del personaje.
- El trabajo previamente elaborado no emplea los mayores avances en la tecnología en términos de video y audio ya que lo considero un primer paso para analizar la relación entre los estímulos audiovisuales y el trabajo de construcción; sin embargo, existen otras propuestas de simulaciones inmersivas que pueden ser aplicadas y evaluadas para realizar el mismo propósito evocativo. Como es el caso de las experiencias en 3D, la realidad virtual, entre otros.



CONCLUSIONES

A continuación, expondremos las conclusiones referentes a la herramienta propuesta:

Utilidad de la herramienta

1. Hemos podido observar que la instalación audiovisual inmersiva contribuye en la generación de emociones en el proceso de construcción del personaje gracias a los comentarios de las actrices participantes. Una vez evocada la emoción, esta se puede poner en disposición de la escena. De esta manera la herramienta se puede convertir, una vez profundizada, aplicable a diversos contextos de formación actoral.

Apertura a otras posibilidades de investigación

2. Mediante el laboratorio hemos podido identificar una diversidad de factores que no conocíamos antes; como es el caso del espacio mismo, los efectos de sonido, los efectos visuales y otros más. De esta manera se abre la posibilidad de continuar con el trabajo de investigación a futuro, con el fin de profundizar y mejorar la herramienta.

Aporte del lenguaje cinematográfico

3. A través de los resultados de la presente investigación consideramos que con la herramienta podemos trasponer elementos del lenguaje cinematográfico a ámbitos escénicos. Esto puede servir para enriquecer nuestra disciplina escénica y complementar otros métodos de construcción del personaje.

BIBLIOGRAFÍA

ARNHEIM, Rudolph

2006 *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Editorial

CHAVIANO, Alain; HERNANDO, Angel; HINOJOS, Mónica; GUTIERREZ, Marín

2017 "La verdad del actor: Una investigación cualitativa del "Sistema" frente al "Método" en el mundo del teatro". En *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, pp. 1-16. Consulta: 06 de abril del 2018.

<http://eds.a.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=587dbac4-4912-4a6f-8a91-6f82033a1890%40sessionmgr101>

CHEJOV, Michael

1999 *Sobre la técnica de la actuación*. Barcelona: Alba editorial

CHEJOV, Michael

2002 *To the Actor*. Londres: Ediciones Routled

COLOMER, Antoni, Jesús BORRÁS

1977 *El lenguaje básico del film*. Barcelona: Editorial Nido

DELGADILLO, Rocío

2011 "Teorías sobre montaje audiovisual". En *Punto Cero*, pp. 69-76. Consulta: 09 de abril del 2018.

<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v16n22/a08.pdf>

EISENSTEIN, Serguéi

1974 *El sentido del cine*. 2da edición. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores

GARCÍA, Tania

2013 “La Violencia simbólica en la película *Incendies*: ¿Inces-ties o Incen-dios?. En *El Artista*, pp. 36- 43. Consulta: 19 de Abril

GROTOWSKI, Jerzy

1970 *Hacia un teatro pobre*. México: Ediciones Siglo Veintiuno.

HAGEN, Uta

2002 *Un reto para el actor*. Barcelona: Alba Editorial.

JUSLIN Patrik, Daniel VASTFJALL

2008 “Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms”. *Behavioral and Brain Sciences*, 31, 559-575. doi:10.1017/S0140525X08005293

LOTMAN, Yuri

1979 *Estética y Semiótica del cine*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

MARTINEZ, Carlos

2013 “Sobrevivir en el infierno”. *Revista de la Universidad de México*. México, 2013, pp. 41-45. Consulta: 22 de Abril

http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs_rum/files/journals/1/articles/2440/public/2440-7540-1-PB.pdf

MARQUÉS, Pere

1995 “Introducción al lenguaje audiovisual”. *En Departamento de pedagogía aplicada*. Consulta: 07 de abril del 2018.

http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf

MORALES ASTOLA, Rafael

2003 *La presencia del cine en el teatro*. Sevilla: Ediciones Alfar.

PETIT, Lenard

2010 *The Michael Chekhov Handbook: For the Actor*. Abingdon: Ediciones Routledge.

RUIZ, Borja

2008 *El Arte del Actor en el siglo XX*. Bilbao: Ediciones Artezblai.

SANCHEZ, José

2012 “In-definiciones. El campo abierto de la investigación en artes”. *Artes La revista*, pp. 36- 51. Consulta: 20 de Abril

VIGO, Alejandra

2014 *Influencia de la banda sonora en la evaluación de personajes de una película*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Social. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de letras y Ciencias Humanas.

<http://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=1&sid=c4d13eb6-e349-473d-9a75-4781763a5260%40sessionmgr4007&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbG12ZSZzY29wZT1zaXRI#AN=pucp.548616&db=cat02225a>

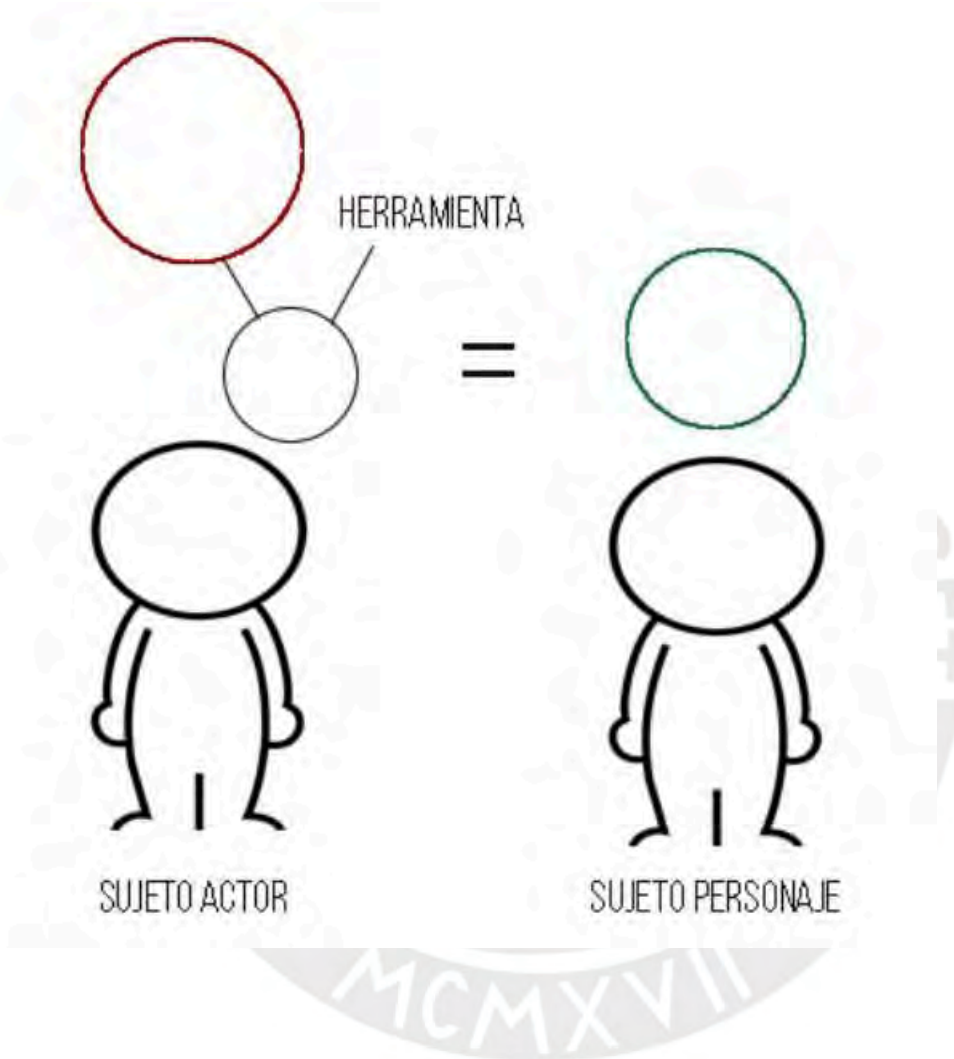
ZOLA, Émile

1989 *El naturalismo*. Barcelona: Ediciones Peninsula

ANEXOS

ANEXO 1.

Dibujo sobre la herramienta en la construcción del personaje



Ejercicio de desvinculación

El ejercicio se denomina *Step out* y consiste en la siguiente indicación:

“Pararte con los pies paralelos alineados con los huesos de las caderas, músculos faciales relajados y los ojos abiertos mirando de frente al nivel del horizonte. En esta postura, respiras a través de la nariz con un ritmo relajado, quieto y fácil, sin forzar la respiración, tratando de mantener la respiración y la expiración igual en el tiempo. El ritmo respiratorio está entonces sincronizado con un movimiento continuo de los brazos: mientras inhalas, los brazos extendidos ascienden en frente del cuerpo, con las manos entrelazadas libremente, trazando una especie de “arco generoso” sobre la cabeza, doblando los codos a medida que las manos llegan detrás del cuello. Durante esta acción, la inhalación se encuentra sincronizada con la velocidad del levantamiento de los brazos. Luego, después de una breve pausa, el aire es gentilmente expulsado a través de los labios ligeramente abiertos (como si estuviéramos soplando una vela imaginaria), mientras los brazos descienden en sincronía con la exhalación, hasta que retornen a la posición inicial. A este momento todo el aire debe haber sido expulsado. Este ciclo se repite por lo menos 3 veces, de forma muy consciente. Luego el rostro es gentilmente tocado, ambas manos dando efectuando pequeños movimientos como masajes, del centro del rostro hacia afuera. Finalmente, el ejercicio se concluye sacudiendo todo el cuerpo y luego cambiando la postura” (Bloch 2000:149). *

Susana Bloch- Alba emoting pág. 149

*Traducción propia

Ejercicio número 18 de Chejov

Realiza sencillos movimientos y “actividades”: puedes, por ejemplo, mover las manos y los brazos en distintas direcciones, levantarte o sentarte, cruzar la habitación, tomar distintos objetos, moverlos, etcétera. Realiza el mismo movimiento varias veces con distintas cualidades: con calma, con fiereza, de forma reflexiva, enfadado, con prisa, de forma entrecortada o entrelazada, con dolor, con decisión, con astucia, con intencionalidad, con rigidez, con suavidad, con dulzura.

Prosigue con este sencillo ejercicio hasta que los sentimientos empiecen a responder a las cualidades elegidas. A continuación, combina tu movimiento y tu “actividad” con una o varias palabras. Las cualidades elegidas deben teñir tanto la acción como el discurso. Si trabajas con otros compañeros, podéis pasar a realizar sencillas improvisaciones. Más adelante se podrán usar incluso escenas cortas.

El ámbito de las cualidades es ilimitado. Puedes tomar prácticamente cualquier nombre o idea abstracta, cualquier imagen en tu mente y convertirla en una cualidad para tu acción. Si lo intentas en la práctica verás con qué avidez la naturaleza del actor lo transforma todo en sentimientos cuando el problema se aborda mediante los canales adecuados. (Chejov 1999:113)

Sobre la técnica de la actuación – pág 67

*Traducción propia

ANEXO 2.

Imagen primera sesión de Nawal

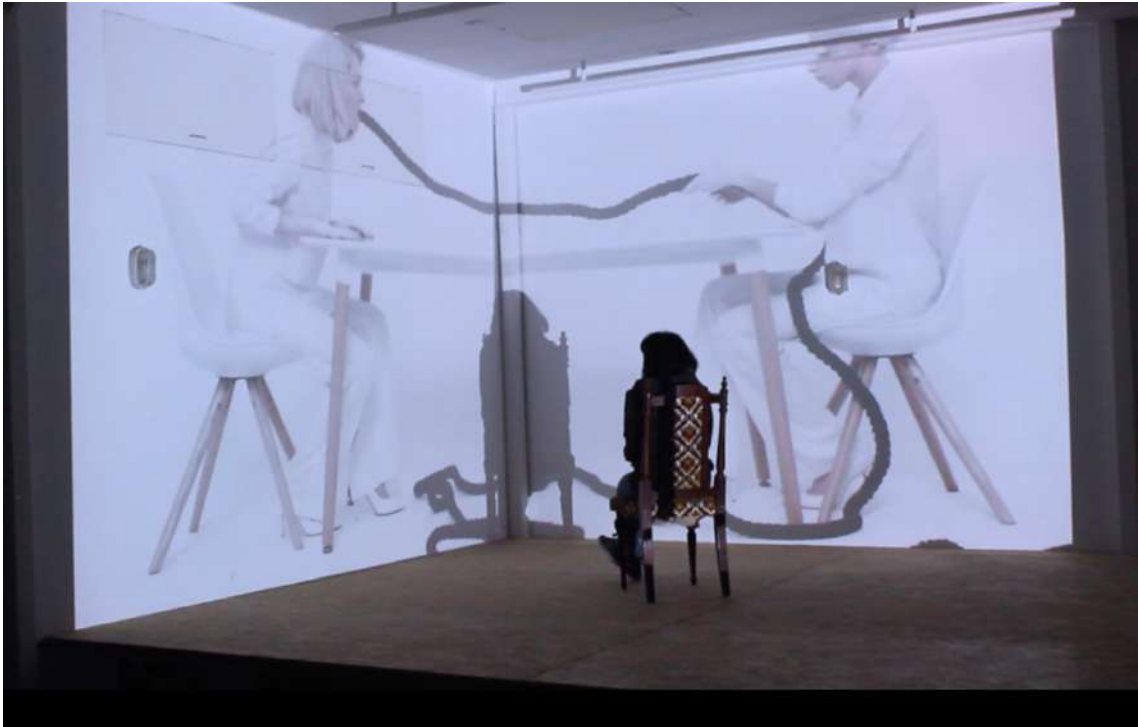


Imagen primera sesión con Sawda



ANEXO 3. VIDEOS PRESENTADOS EN EL LABORATORIO

SESIÓN CON NAWAL

Video denominado *Tortura*

<https://drive.google.com/open?id=1peOrItTb5VyYckqauJgg5yvvRqm0hOJI>

Video denominado *Angustia*

<https://drive.google.com/open?id=1GqPFVIDCIWS0JVmIk0PafnreZmx-SHJL>

SESIÓN CON SAWDA

Video denominado *Frustración*

<https://drive.google.com/open?id=16UkdDXXhEp4f1xICnrxzeZyT-wNQKn97>

ANEXO 4

<https://drive.google.com/open?id=1ByPtO3M5cTEx7TO-LVUYNOdlTOpLvpJH>

