



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
PUEBLA**

FACULTAD DE ARTES

CINE DEL CUERPO
**Una experiencia estética-corporal en la interpretación
actoral cinematográfica**

TESIS

Que para obtener el grado de
Maestro en Artes: Inter y Transdisciplinariedad

PRESENTA:

José Luis Fernández Ojeda

Directora de Tesis: Dra. Thelma Itzel Ramírez Cuervo

Puebla, Pue. Enero 2021


DRA. NAKÚ MAGDALENA DÍAZ GONZÁLEZ SANTILLÁN
Secretaria de Investigación y Estudios de Posgrado
Facultad de Artes
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
P r e s e n t e

Por este conducto la que suscribe: Dra. Thelma Itzel Ramírez Cuervo en calidad de **directora** de la tesis denominada: “CINE DEL CUERPO: Una experiencia estética-corporal en la interpretación actoral cinematográfica”, elaborada por el alumno de la **MAESTRÍA EN ARTES: INTER Y TRANSDISCIPLINARIEDAD** de nombre: José Luis Fernández Ojeda, informo a usted que a mi juicio el trabajo citado cumple con los requisitos técnicos y metodológicos necesarios, por lo que no tengo inconveniente en liberarlo para que continúe con los trámites de titulación que procedan.

Sin otro particular, quedo de usted.

ATENTAMENTE

H. Puebla de Z., 17 de enero de 2021



Firma

DRA. THELMA ITZEL RAMÍREZ CUERVO
DIRECTORA DE TESIS

VISTO BUENO



DRA. LINDA ROMERO ORDUÑA
ASESOR



DRA. MÓNICA MEDINA CUEVAS
LECTOR

Agradecimientos

Federico Fellini alguna vez dijo *no hay principio, no hay final, es sólo la infinita pasión por la vida*, pero para mí, el principio, el final y la infinita pasión por la vida las he encontrado siempre en mi abuela, mis padres y el cine. Agradezco a mis padres que siempre están ahí, agradezco al firmamento por los años compartidos con mi abuela, por las películas, los guisos y tus consejos. Gracias Lupita por todo. Y agradezco al cine porque desde niño me salvó del mundo y de mí mismo.

Agradezco a los sátiros danzantes, al minotauro del laberinto, las fogatas encendidas, a la princesa sin voz, a las dos Ofelias, a la Saraghina, al ciego y a *todas esas cosas que se precisaron* para que esto sucediera.

Agradezco infinitamente a la Dra. Thelma que me mostró el camino cientos de veces y me abrió las puertas de su aula. A sus alumnos los poetas del cuerpo, a Dionisio, a Tespis, a Sófocles y a otros griegos.

A las Dras. Linda y Mónica por sus clases, por las aportaciones a este proceso, por sus lecturas y visiones.

A mi gran colega Luis Javier: mi hermano del cine, a Karen y sus regaños, sus consejos y las largas horas de cine. A mi hermano que hace más fácil el viaje, a mis primos y tíos que me alientan todo el tiempo, a Dayán y Citlali que siempre creen en mí, a pesar de todo pronóstico, a los amigos Maggi y Gonzo. A los Pitis.

A la Maestría en Artes: Inter y Transdisciplinariedad y sus docentes, a la Dra. Fuensanta, al Dr. Saúl, Al Dr. Arzola y al Dr. Carpinteyro.

A las máscaras y a Lecoq, a los monstruos y a Guillermo del Toro, al cine provinciano y a Fellini, al cuerpo, al mito y lo onírico.

Índice

Introducción	6
El Sueño y la narración	6
Definición del Problema	14
Stanislavski en el Cine: Lee Strasberg	20
Justificación	23
Objetivos de Investigación.....	30
Estrategia Metodológica	31
Capítulo I. Antes del Cine del Cuerpo	33
El Origen.....	33
Nuevo Horizonte	35
Ruinas en Construcción	36
La Interdisciplinariedad	41
Capítulo II. El Cine del Cuerpo	50
Propuesta de Realización del Cine del Cuerpo	50
Todos para Uno y Uno para Todos: Haciendo Posible el Cine del Cuerpo.....	52
Cuerpo Poético para un Cine del Cuerpo.....	55
El Actor del Cine del Cuerpo.....	67
Capítulo III. En los Ojos de Edipo	70
El Edipo del Cuerpo.....	70
Propuesta Visual	70
Propuesta Sonora	72
El Texto Cinematográfico Corporal.....	73

	5
Edipo Rey y la Tragedia Ática	73
El Texto Cinematográfico	77
El Formato del Texto Cinematográfico Corporal	79
Edipo Rey	82
El Espacio	112
Conclusiones	121
El Proceso Personal.....	126
El Carácter Patrimonial del Cine del Cuerpo.....	129
La Encrucijada Invertida.....	135
El Retorno con el Elixir	136
Anexos	138
Referencias	141

Introducción

“El lenguaje en imágenes no ha madurado a plenitud porque nuestros ojos no se encuentran todavía a su nivel. Todavía no existe el suficiente respeto, no se rinde el suficiente culto a lo que se expresa en él”

Walter Benjamin

El Sueño y la narración

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Es la pregunta que nos hace Philip K. Dick con el título de su novela, una novela que nos cuestiona sobre la importancia de la réplica, pero el cuestionamiento más importante de Dick es qué tan próximo está la réplica de lo humano, un androide humano, ¿tiene alma? O como el título mismo de su obra, el androide, o replicantes como él los llama, son idénticos a un ser humano en el exterior, incluso tienen órganos: corazón, riñones, cerebro etc. Pero ¿acaso puede soñar? ¿Qué tan grave sería que un androide soñara? Para muchos el sueño es un recurso inevitable en el proceso de la creación, soñamos con crear y creamos lo que soñamos. ¿Y si soñara un día un androide, ya no con ovejas eléctricas, sino con crear lo humano? androides creando androides en una infinita copia de lo humano.

Tan poderoso es el sueño que, en la antigüedad, los primeros hombres se reunían alrededor de una fogata para contar sus sueños, y luego los sueños de otros. Volvían al acto individual del soñar, en un acto colectivo, esas historias ya no pertenecían a una persona sino a una aldea, y luego a un pueblo. Ya desde aquellos días sucedía entonces, lo que decía Barthes “acaba por perderse toda identidad.” Sin embargo, la narración desde sus inicios no es un acto puramente verbal; contenía una fuerte carga corporal pues el cuerpo es fundamento de la narración. Basta recordar

que el acto de comunicación existe antes y a pesar del lenguaje; podemos comunicarnos con el cuerpo, señas y trazos. El cuerpo, el lenguaje, el sueño y la narración son conceptos sumamente ligados desde la existencia de los primeros hombres. Es por ello que la corporalidad en el cine debe permitirse una expansión en el movimiento, alejarse de la mimesis o pretendido realismo para conectar con el otro en una corporalidad más universal.

La necesidad de escuchar historias es única del ser humano, ninguna otra especie lo hace y ninguna otra especie se esmera tanto en el ejercicio de expresar; el hombre ha hecho del acto de contar o de comunicar, un aparato complejo. Ha inventado lenguajes, formas, medios, etc. Ha hecho uso de la tecnología, ha usado su mente, su cuerpo y las diferentes herramientas a su alcance para construir una larga cadena expresiva, se ha creado el arte para legitimar esa necesidad de expresar. Sin embargo, cada cultura tiene un idioma propio, un lenguaje y canales de expresión propios. Por ejemplo, en occidente la forma en que se representaba a los dioses ha sido desde hace mucho tiempo de manera antropomórfica, el hombre desde las primeras mitologías es semejante a Dios. En cambio, en la América precolombina, en Asia o en África las deidades son completamente diferentes. De esta forma, la corporalidad también es diferente en cada cultura, y es sumamente importante porque la corporalidad es parte fundamental del relato y estas diferentes formas de corporalidad enriquecen la narratología. El teatro se ha desarrollado en las diferentes técnicas, usos y codificaciones corporales que promueven una expresión más universal porque se retroalimentan de diferentes culturas, no sólo de la occidental, lo que permite que la interpretación se enriquezca y sea más precisa, más amplia.

El cine representa esa misma necesidad que la fogata de antaño, cuando nos iluminaba el rostro y nos contaba una historia.

El cine es sin duda alguna un ritual, lo es en el proceso intelectual de la concepción cinematográfica, y lo es también en la forma en la que acudimos a ver el cine, sobre todo cuando lo hacemos en la sala. Parte de mi iniciación como cineasta tiene que ver con esta dualidad de creador/espectador que se refleja en el ritual que envuelve el acto cinematográfico. Y es precisamente esa circunstancia ritual, esa semejanza con lo religioso, esa sensación similar a la del sueño, lo que más nos atrae como espectadores, pero, también como cineastas al fenómeno cinematográfico.

Sin embargo, el cine se ha mantenido atado a esquemas y reglamentaciones puramente occidentales y por si fuera poco las formas de producción se han estandarizado de tal manera que prácticamente se han vuelto una copia de los procesos de producción hollywoodenses. Todos queremos mantener los “estándares de calidad” tanto en el sonido, como en la imagen y nos sometemos a cumplir con dichas pruebas como el THX o DOLBY en el sonido, o a mantener una calidad de imagen equiparable o por arriba del 4K, cuando quizá no necesitamos apearnos a esos estándares, la mayoría de las salas en Latinoamérica proyectan entre 2 y 2.5K. y el sistema THX fue inventado para potencializar el diseño sonoro que se deseaba en películas como Star Wars que tienen una alta demanda de efectos sonoros y en las que la mezcla sonora juega con cientos de canales de audio especializados para diálogos, voces, efectos, ambientes etc. Pero ¿qué pasa con películas como la gran mayoría de las que se producen en México, o el resto de Latinoamérica, que son piezas pertenecientes a una corriente de un cine mucho más íntimo, más personal, un cine sin grandes efectos especiales?, un cine que busca tocar a su espectador desde otras formas. ¿Por qué tiene este cine, que someterse a la estandarización industrial norteamericana?

Para comprender un poco el proceso que quiero experimentar con este proyecto: el *Cine del Cuerpo*, habría que cuestionarnos sobre los conceptos generales en los que se fundamenta el

cine. Por ejemplo: suelo preguntar a cinéfilos o estudiantes de cine, ¿Qué es el cine? La respuesta más recurrente con la que me encuentro es: “El cine es contar historias por medio de imágenes en movimiento”. He de admitir que es una respuesta muy romántica, y que hasta cierto punto es acertada, sin embargo, creo fielmente que el cine es mucho más que imágenes en movimiento, es un sistema complejo que alimenta al espectador de emociones, de sentimientos y de ideas que se transmiten por medio de atmósferas, pero estas atmósferas no se construyen sólo a partir de imágenes en movimiento, también hay sonidos, y también hay una narrativa y una dramaturgia, hay acción y hay una interpretación actoral. Todos estos elementos aportan a la construcción de ese espacio artístico. Los elementos con los que quiero experimentar son: la corporalidad del actor y el espacio.

Cuando nacemos no somos dueños de un espacio propio, incluso nuestro hogar está condicionado a otras circunstancias y depende de otras estancias tanto gubernamentales como a las propias leyes de la física, pero el espacio creativo, donde sucede el arte, es un espacio completamente virgen, único y propio, ahí nosotros podemos construir y deconstruir diferentes realidades, porque eso es lo que hace el arte, el arte no ficcionaliza, porque el arte dentro de ese espacio propio no construye ficciones, sino realidades.

Para los griegos, la primera tragedia del hombre es nacer, porque el parto es una lucha y tienes que ganarte un lugar en el espacio, Jacques Ranciere nos habla justamente sobre el espacio público y sus implicaciones en el arte, todo espacio está delimitado por ciertas políticas, el espacio público, el privado, incluso los denominados “espacios artísticos o culturales.” Sin embargo, existe un lugar que escapa a estas políticas y es el espacio creativo. En la Dramaturgia del Espacio, Griffero nos propone un espacio que se libera de estos términos y es el único lugar que es realmente propio, un espacio abstracto donde como artistas concebimos y construimos la obra previa a su

materialización y en ese espacio podemos romper incluso las leyes de la física. Este espacio artístico es similar al espacio onírico, se rige por reglas y leyes similares a las del espacio de los sueños. La construcción onírica y la construcción artística parten del mismo instinto, del mismo rito.

Federico Fellini parecía entenderlo muy bien pues para él, el cine, la vida y el sueño eran la misma cosa y tenían la misma jerarquía, las tres se confundían y se fusionaban en su mente como un mismo proceso. Para Fellini la anécdota se convierte en una escena cinematográfica, él sueña con las escenografías de su película; no sólo inventa sus personajes, sino su vida y a él mismo en un sólo acto. Cuando dirige *Amarcord*, hace un retrato del Rímini (pueblo en el que nació) de su infancia; sin embargo, nunca lo menciona porque para él no es sólo un pueblo, sino parte de un proceso creativo. Paolo Fabbri (2016) también nacido en Rímini escribe sobre eso y en las palabras de Jorge Lozano lo describe:

Para Fabbri en Rímini el horizonte es aquel en el que el mar es escenografía y fondo, pero también para Fellini “fuerza generadora de fantasmas” En un paso de FF (Fellini por Fellini, Fare un Film título que convoca sus iniciales) se puede leer: “Siempre está el mar como fondo; un elemento primordial, una raya azul que corta el cielo y de la cual pueden llegar las naves corsarias, los Turcos, el buque Rex, los cruceros americanos con Ginger Rogers y Fred Astaire que bailan a la sombra de los cañones” Un mar donde puede aparecer un hombre remando una pequeña barca con un rinoceronte negro a bordo. O incluso un mar de plástico en donde se va a la búsqueda del gran trasatlántico Rex (p. 8)

Como se menciona en esta cita, Fellini se desdobra conjuntando elementos ya que todo se congrega en el sueño, la filmografía completa de Fellini se basa en lo onírico y en una descomposición picassiana de la vida, del sueño y del cine.

Convierte lo onírico en su más poderosa herramienta porque gracias a ello las imágenes se hacen poesía y elabora narrativas más complejas. Fellini nos profetiza: “He tomado sueños por signos” Fabbri cita muy bien el asunto del proceso felliniano:

En efecto privilegia el tratamiento diurno del sueño ante el tratamiento de la realidad que llevamos a cabo de noche, el sueño “auténtico”. El mismo Fellini (FF) se confiesa: “Hago una película del mismo modo en que vivo un sueño, que es fascinante mientras sigue siendo misterioso y alusivo y corre el riesgo de hacerse insípido en cuanto es explicado (Fabbri, 2016, p. 10)

Hay que notar muy bien que Fellini dice “del mismo modo en que VIVO un sueño” y no del modo en que sueño un sueño, en esa sencilla oración conjuga perfectamente las tres facetas, el sueño, la vida y el cine. Es quizá por ese poder soñador, y esa capacidad de abstracción que por medio de lo onírico consigue en cintas como Roma o el Satiricón arriesgarse y experimentar en momentos, una interpretación actoral completamente alejada de lo realista, alcanzando nuevos niveles de expresión. Esa “exageración corporal” e incluso gestual está completamente justificada, porque lo realiza con un fin estético. El cine como veremos más adelante no es la vida, no es la realidad, y si romper los códigos realistas nos ayuda a tener una imagen estéticamente más poderosa esa ruptura está completamente justificada, porque eso debe hacer el arte, quebrar las reglas en pro de la libertad expresiva, del poder en sí mismo que genera esas imágenes. De esta forma podemos completar la cita inicial de este escrito, con la forma de hacer cine de Fellini, y reafirmarlo con

otra cita de Walter Benjamin (2003) que nos dice: “El cine no ha captado todavía su verdadero sentido, sus posibilidades reales. Estas, consisten en su capacidad única de expresar con medios naturales y con una capacidad persuasiva incomparable, lo mágico, lo maravilloso, lo sobrenatural.”

En el arte, en sus diferentes disciplinas juega un papel importante la cuestión de la representación y el cine no es la excepción. El cine es en su forma más rústica una representación de imagen en movimiento. Esta imagen no está realmente en movimiento, sino que consigue este efecto gracias a un defecto de nuestro ojo al que llamamos persistencia retiniana. Este defecto provoca que una imagen se mantenga en nuestro ojo por una décima de segundo después de que la imagen desapareció, esto permite que cuando ponemos dos o más imágenes consecutivas con contenido muy similar, de la sensación de movimiento. Ese es el principio básico del cine, para poder conseguir una imagen fluida es necesario colocar veinticuatro imágenes por segundo. Sin embargo, desde sus inicios, el cine utiliza herramientas, que capturan de forma idéntica la imagen volviendo casi una duplicación de esa realidad, si se filma a un caballo corriendo por un prado, y luego se proyecta, lo que proyectamos no es ni el caballo corriendo, ni es el prado, sino la representación cinematográfica de ese caballo y de ese prado. Esto, aunque parece una obviedad, cuando nosotros vemos imágenes en movimiento tenemos la sensación de estar viendo aquello que se representa, porque la línea entre el objeto y la representación se desdibuja poco a poco en nuestra mente.

Adorno (1998) comenta en *Dialéctica de la Ilustración* sobre la estrecha relación entre ficción y realidad pues de alguna forma esta sensación de ver el objeto representado y no la representación del objeto, hace que a la larga la influencia de la ficción sobre la realidad sea mayor. Mientras esta similitud entre el objeto representado y su representación cinematográfica sea muy

similar, el espectador irá difuminando las barreras entre la ficción y la realidad. Pues como dice Adorno “Cuanto más perfecta e integralmente las técnicas cinematográficas dupliquen los objetos empíricos, tanto más fácilmente se logra hoy la ilusión de creer que el mundo fuera de la sala de proyección es la simple prolongación del que se conoce dentro de ella”

Esta representación, absolutamente realista, se ha ido perdiendo poco a poco con los avances tecnológicos y la producción de imágenes digitales que permiten diseñar escenarios de ficción representando seres y espacios fantásticos. Ejemplos de esto podemos encontrar muchos, desde películas de ciencia ficción que crean planetas y ambientes con flora y fauna inexistentes como *Avatar* de James Cameron, hasta películas que ocurren en la tierra pero en épocas diferentes y hay un alto refuerzo digital para conseguir la semejanza de esa época como en *Roma* (2018) de Alfonso Cuarón o la galardonada *Shape of Water* (2017) de Guillermo del Toro, donde la creación de imágenes por computadora consigue crear seres completamente alejados de la realidad. Esta práctica se vuelve cada vez más común, pues las necesidades expresivas de cada artista son diferentes, existe en cada obra de arte una abstracción de la realidad y una construcción de la misma, la realidad artística no siempre debe responder a las reglas de la realidad social.

Cada película debe dar al espectador las herramientas necesarias para que esa realidad artística se vuelva verosímil, porque el cine trabaja en el terreno de lo probable y no en el de lo posible. No es posible que una mujer muda secuestre a un hombre anfibio, tenga sexo con él y luego se lo cuente a su mejor amiga con toda naturalidad, por ejemplo. Por eso la tarea del realizador cinematográfico es construir las condiciones para que eso que pareciera imposible sea algo posible, pero no probable y dentro de esa realidad artística ese hecho sea completamente verosímil.

Este tipo de prácticas ayudan a encontrar diferentes formas de expresión dentro del cine, sin embargo, poco se ha intentado con la interpretación actoral, hablando específicamente de la expresión corporal de los actores de cine y cómo estos manejan su cuerpo dentro de un set cinematográfico. Si tomamos en cuenta, por un lado que el cine no es el objeto real sino sólo una representación de este, y por otro que el cine como disciplina artística es una abstracción de la realidad y debe construir una realidad artística, considero que no solamente es válida sino necesaria la experimentación en la expresión corporal de los actores apostando más por un resultado estético, que se sobreponga el símbolo y la concepción estética del artista a la “necesidad” de retratar una interpretación realista, como ya lo han hecho antes autores como Fellini.

Definición del Problema

Actualmente el cine se rige por una forma de interpretación actoral muy apegada al realismo. Todavía hoy se utiliza como máxima la técnica originada por Konstantin Stanislavski a finales del siglo XIX y desarrollada por Lee Strasberg en la que se propone un método de actuación sumamente realista y apoyada en el concepto de memoria emotiva, donde los actores deberán evocar emociones vividas personalmente para la construcción de sus personajes.

A lo largo de la historia ha existido la necesidad de imitar la realidad por medio del arte. Es un fenómeno que ha ocurrido en casi todas las expresiones artísticas, en la literatura, en el teatro, en las artes plásticas, etc. El cine no escapa a este fenómeno, sin embargo, muchas de las otras expresiones artísticas han desarrollado también posibilidades expresivas que se alejan de lo realista. Incluso el cine ha deconstruido su lenguaje en ciertos momentos de la historia para experimentar con movimientos no realistas como en el Expresionismo Alemán que lo hace a partir de la plástica y la escenografía de las películas, o el Surrealismo que lo hace a partir de la

construcción del relato o la Nueva Ola Francesa que lo hace con el montaje y el uso de la cámara. Sin embargo, en lo que respecta a la interpretación actoral, no se ha experimentado mucho. Esto no quiere decir que no existan otras propuestas anteriores a esta del *Cine del Cuerpo* que traten de configurar la corporalidad y la interpretación actoral de forma no realista, sino más bien que la propuesta del *Cine del Cuerpo* se sumara a estas otras con una propuesta diferente. Pero antes de continuar con esta propuesta que se dice pretender despegarse del realismo en la interpretación actoral y al uso de la corporalidad del actor en escena deberíamos excavar un poco en el término de realismo y lo que significa para el arte.

El director y teórico teatral Juan Cervera (2006) nos confirma en su libro *Teoría y técnica teatral* que el realismo ha formado parte de la larga tradición del arte y se ha expresado en muchos movimientos no sólo en el cine o el teatro sino a lo largo de las diferentes disciplinas artísticas. Esto como respuesta a la necesidad de una reinterpretación que se asemeje a la realidad por medio de la creación artística Juan Cervera en su libro de *Teoría y técnica teatral* nos dice:

La realidad en el arte no se puede reproducir con exactitud, sin embargo, la obra realista se empeña en reproducir la realidad lo más fielmente posible dentro de las convenciones propias de cada manifestación artística. A pesar de los efectismos y los acondicionamientos de la obra de arte, el autor realista intenta crear un clima y una trama en la que se inserten los personajes y sus acciones con todos los visos de la realidad a su alcance. Rigor, precisión, imparcialidad son notas características de este teatro. Y, en consecuencia, tienen que reproducir en el espectador la ilusión de encontrarse ante la realidad. Este realismo admitirá a menudo adjetivos que intentaran matizar el punto de vista del autor o del tratamiento. (p.74)

Lo comentado por Juan Cervera nos ayuda a entender la necesidad de intentar acercarse a la reproducción de la realidad por medio del arte. Por otro lado, Carlos Javier Taranilla de la Varga (2020) en su libro *Breve historia del arte: Romanticismo, Realismo, Impresionismo y Modernismo* define el realismo de la siguiente manera:

Surgido en Francia, como los principales movimientos artísticos del siglo XIX, el realismo se apartó de la fantasía, la ensoñación y la melancolía que habían caracterizado el estilo romántico y se centró en la plasmación de la situación social, de la vida cotidiana, especialmente la de las clases menos favorecidas, así como en la representación más fiel posible de la realidad, a lo que contribuyó la invención de la fotografía en 1839. (p. 156)

Son estos intentos imposibles por reproducir la realidad lo más fiel posible y el esfuerzo de la fotografía y aún más la invención de la cinefotografía lo que nos llevan a utilizar el método de Stanislavski como principal técnica de interpretación actoral en el cine, la cual funciona muy bien con una forma específica de hacer cine. Sin embargo, considero que deben existir diferentes cinematografías y por lo tanto diferentes formas de abordar y de asimilar el proceso de producción cinematográfica. Justo a esta necesidad de abordar y hacer el cine de diferentes formas es que he decidido cuestionar y explorar sobre la corporalidad del actor en la escena cinematográfica. Esta exploración va más allá de las técnicas de interpretación y movimientos del actor frente a la cámara. Esta exploración se cuestiona también sobre la presencia del actor en el espacio fílmico y como se definen estos términos (Espacio fílmico, actor y cámara) a partir de la interacción entre ellos.

Como decíamos el realismo surge en la segunda mitad del siglo XIX. El cine se inventa a finales del mismo siglo. El realismo se impregna rápidamente de todas las artes y de esta forma sea propia del teatro en Rusia con dramaturgos como Chejov, pero más importante aún con directores y pedagogos teatrales como Stanislavski que indagan y experimentan con las técnicas de interpretación actoral realista.

Constantin Stanislavski inicia un proceso de adoctrinamiento actoral que se propone preparar a los actores bajo un procedimiento que se acerque a una actuación más orgánica y por lo tanto más realista. Este proceso que emprende Stanislavski tarda varios años de explorar y de experimentar con diferentes conceptos como lo son la memoria emotiva, la concentración, la relajación, objetivos y superó objetivos etc. El *Sistema Stanislavski* como será llamado después pretende reproducir la realidad lo más fiel posible a partir de dos elementos muy importantes. El Primer elemento es la emoción para lo cual se debe realizar una construcción muy exhaustiva del personaje. El actor deberá indagar en los antecedentes del personaje, es sus objetivos generales y particulares y sobre todo en su psicología y en la evolución de sus emociones para ello debe realizar un análisis exhaustivo de todo ello, pero además debe recurrir a lo que él llama la memoria emotiva la cual consiste en hacer que el actor evoque ciertas emociones similares a las del personaje a partir de sus experiencias personales, esto con la finalidad de conseguir un verdad escénica o una interpretación más verosímil. El segundo elemento importante es el cuerpo, el *Sistema Stanislavski* propone un lenguaje corporal sumamente realista, con movimientos que se acerque a la cotidianidad del personaje, deberá moverse y hablar de forma cotidiana para acercarse lo más posible al comportamiento de la gente real. De esta

forma las emociones y el cuerpo se ponen al servicio de una actuación orgánica, cotidiana y realista.

La doctora Karina Mauro (2017) en su texto: *La Metodología de Actuación Realista como Dispositivo de Atenuación de la Presencia del Actor en Teatro y Cine* nos comenta lo siguiente sobre el Sistema Stanislavski:

En sentido estricto, el objetivo de la psicotécnica propuesta por Stanislavski (luego conocida como sistema), era lograr una actuación orgánica, entendiéndola como aquella en la que todo signo exterior es el correlato de un sentimiento interno. Stanislavski parte de la premisa de que un actor talentoso o inspirado consigue actuar orgánicamente de manera espontánea, reservando la psicotécnica para los casos en los que ninguna de estas variables se halla presentes. Por consiguiente, postula a la técnica como mediadora entre lo voluntario y lo involuntario.

El sistema se plantea como una serie de pasos para que el actor logre comprender el subtexto de la obra, y más precisamente de su personaje, para a partir de allí implementar los procedimientos que le permitan experimentar una vivencia auténtica, acorde con aquél. En efecto, el actor tiene que ser capaz de lograr una analogía total entre sus emociones y las del personaje, entendiendo al mismo como una porción de sentido emanado de una totalidad compositiva, como es la trama (unidad semántica que será refrendada por la puesta en escena) [...] En el ensayo el actor hace suyas las vivencias del personaje, utilizando una abundante cantidad de ejercicios y procedimientos que Stanislavski describe profusamente

y que no diferirán entre el ámbito de formación y el del ejercicio profesional: memoria sensorial, memoria emotiva, sí mágico, etc. El objetivo es que el actor logre introyectar el modelo emanado de la trama y producir una vivencia acorde, proceso que una vez descubierto se supone que podrá reproducir a voluntad en escena. Los resultados de la aplicación de este sistema en el Teatro de Arte de Moscú promovieron su reconocimiento y difusión mundiales. Uno de sus mayores logros consistió en la conformación de elencos uniformes, carentes de excepcionalidades, es decir, en lograr un tono común a todos sus integrantes. La continuidad o fluidez rítmica de la puesta en escena, carente tanto de excesos por intensidad como de intervalos o interrupciones, constituye la principal característica formal de la metodología de actuación realista y se ajusta completamente a la exigencia de atenuación de la presencia del actor. (pp. 535-536)

Karina Mauro nos dice en el mismo texto que esta construcción del teatro realista es principalmente occidental y responde a necesidades occidentales como ella lo dice:

En este sentido, la metodología de actuación realista constituye el exponente de una preocupación propia del teatro occidental moderno por afianzar una relación pedagógica entre escena y público (en los términos definidos por Jacques Rancière, 2010). El sistema Stanislavski fue así la primera y más acabada solución técnica. (Mauro, 2017, p.539)

Stanislavski en el Cine: Lee Strasberg

Lee Strasberg fue un alumno de Stanislavski quien posteriormente se convertiría en pedagogo teatral desarrollando la técnica del *Sistema Stanislavski* y bautizándola como *El Método*. Las aportaciones de Strasberg a la técnica van a ser importantes sobre todo por su participación en la fundación del Actor's Studio de Nueva York que irá a convertirse en una de las escuelas de actuación para cine más importantes del mundo de la cual han egresado varios de los más reconocidos y galardonados actores como: Rober De Niro, Al Pacino, Marlon Brando, entre otros. Si bien *El Método* ya era aplicado en la industria cinematográfica, el impacto de esta escuela posicionó esta técnica de actuación como la más solicitada dentro del cine hasta convertirse en prácticamente la única que se usa en el séptimo arte.

Lee Strasberg va a retomar las prácticas implementadas por Stanislavski, reutilizando varios de los conceptos que se mencionaban ya en el *Sistema* adaptándolos, renombrándolos para construir una nueva jerarquía en el procedimiento de la técnica. Esta reconstrucción lo lleva a crear dos términos que son: La memoria sensorial y la memoria emotiva. La primera atiende todo lo relacionado a los sentidos y la segunda a las emociones y vivencias. El entrenamiento de Strasberg pretende ejercitar estos elementos en el actor para que pueda construir e interpretar al personaje desde un terreno físico, sensorial y psicológico. Sin embargo, el mismo Strasberg habla al final de su libro *Un sueño de pasión*, (2003) de las limitantes de su trabajo y del de Stanislavski que se restringen únicamente a la interpretación en textos realistas y que suelen no funcionar con otro tipo de textos. En el penúltimo capítulo de su libro aborda un poco sobre las técnicas de actuación no realistas y nos dice:

La continuación y consolidación de los descubrimientos de Stanislavski y Vajtangov fueron la base del Método. Nosotros aportamos nuestros descubrimientos relativos a la expresividad del actor. Uno de los más importantes del Método es su enfoque universal del problema del actor y a la vez de su flexibilidad. Muchos critican el método — Y a la vez las ideas de Stanislavski— porque sólo es válido para los textos y estilos de interpretación realista. (pp. 209-210)

Posteriormente nos explica como en la década de los 60 empiezan a surgir varias técnicas y teorías experimentales, que la crítica aborda con buenos ojos por sus “resultados espectaculares” y amenazan con derrotar a un realismo y naturalismo inculcado por las ideas de Stanislavski y Strasberg, pues las propuestas experimentales de interpretación no realista de estos directores ganaban en expresión y en intensidad a las realistas o naturalistas.

Si bien el método de Stanislavski resulta muy bueno en cuanto a lo emotivo, limita mucho la cuestión corporal, pues se basa en un estilo que tiene como pretensión principal la de imitar, con la mayor exactitud posible las reacciones del ser humano en un contexto cotidiano. El cine ha establecido este método como principal y prácticamente única forma de interpretación, incluso en sus actuaciones fársicas más osadas, no consigue despegarse del todo del “método”. Y es que se nos ha entrenado tanto a directores, como a actores, bajo la consigna de que en cine se debe ser sumamente sutil con el cuerpo, pues cualquier mínimo movimiento se ve enorme en la cámara, que a diferencia del teatro se encuentra a tan sólo unos pasos del actor. Entonces, al no tener la distancia que hay en el teatro, entre el actor y el espectador, es innecesaria una exageración corporal. Bajo esta lógica podemos estar de acuerdo con esto, sin embargo, hay otro detalle que estamos olvidando por completo y es el de la capacidad expresiva que tiene el cuerpo humano

cuando se le permite liberarse en un lenguaje corporal no realista, si bien el movimiento en cine no tiene que ser tan exagerado para ser entendible, podemos permitirnos un movimiento más libre siempre y cuando exista una justificación para cada movimiento. Por ello es importante experimentar y buscar una mayor libertad que permita despegarnos de lo Stanislavkiano en pro de extender la corporalidad actoral en el cine. Y es que cuando realizamos cine, dotamos de una importancia casi absoluta a la cámara, lo primero que hacemos con un guion cinematográfico, es convertirlo en un Shooting List en el que marcamos las indicaciones para la cámara, antes de pensar en que método usar con el actor, se piensa en la puesta en cámara. Antes de pensar en los alcances que puede tener el actor con su cuerpo, se piensa en un encuadre y esto limita su movimiento, el actor de cine casi todo el tiempo se mueve en función de la cámara y parte de lo que propongo para el *Cine del Cuerpo* es que la cámara sea sólo y llanamente el elemento de captura de este cuerpo en libertad.

En otras disciplinas como el teatro o la danza se ha experimentado a lo largo de los siglos, con diferentes formas de interpretación. Incluso en el caso específico del teatro, el método de Stanislavski ha sido contrastado con las diversas propuestas establecidas en el siglo XX como el teatro físico. Autores como Jaques Lecoq, Antonin Artaud, Peter Brook y Eugenio Barba proponen una interpretación basada en el trabajo sobre la disciplina, memoria, codificación y deconstrucción corporal.

El teatro ha conseguido despegarse de estos esquemas realistas y como resultado ha desarrollado diferentes técnicas, estilos y géneros que proponen una nueva estética; llevando la interpretación actoral a otros niveles ya que la intensidad emotiva de los actores por medio de las técnicas del teatro del cuerpo no limita la expresión corporal. Estos procesos experimentados

pueden abrir brecha en el lenguaje cinematográfico y desarrollar así una técnica propia, de la misma forma en que su momento lo hizo mediante el método Stanislavkiano.

Para poner a prueba esta propuesta, no podemos tener un texto cinematográfico tradicional, en primer lugar, porque se pretende conseguir un juego con el espacio, y no sólo con el espacio físico donde se realiza la filmación sino también con el espacio en que sucede y se proyecta esta realidad artística; por otro lado, se requiere de un texto bien estructurado, con personajes complejos que permitan profundizar en la relación de emociones y expresión corporal. Motivo por el que se tomaron elementos de la tragedia griega como base de la construcción del *Cine del Cuerpo* ya que las tragedias griegas clásicas tienen una gran carga filosófica donde el espacio y el cuerpo son esenciales, la primera tragedia del hombre es nacer, porque tiene que ganarse un lugar en el espacio, va a ocupar espacio que antes no existía y tiene que luchar por él. La corporalidad tanto del actor como la arquitectura misma de los teatros griegos son elementos que refuerzan la temática y forman parte de toda una estructura ideológica y estética. Es por ello que considero interesante y enriquecedor poner en práctica lo construido alrededor de esta propuesta, en una apropiación o adaptación del Edipo Rey de Sófocles al *Cine del Cuerpo*.

Justificación

Propongo experimentar una fusión entre el lenguaje cinematográfico y algunas técnicas del teatro físico. George Méliès se hizo valer del teatro para adaptar las técnicas de la dramaturgia al cine y, de esa forma, despegarlo del realismo narrativo también se hizo valer de los trucos escénicos para la puesta en escena y los efectos especiales y separando lo plástico y visual. Yo pretendo por medio de la corporalidad teatral conseguir que se supere la noción de realismo en la interpretación actoral cinematográfica

El concepto de movimiento corporal en la interpretación actoral cinematográfica está muy atado a la visión occidental del realismo, y esta concepción limita la expresión que puede alcanzar un intérprete. La idea de explorar estas técnicas se debe a la necesidad de volver a conectar con el público. El cine se encuentra en una búsqueda constante por tratar de conectar nuevamente con su espectador para lo cual ha desarrollado ciertas tecnologías que más que acercarlo, lo sacan de la ficción y lo alejan. En cambio, explorar con la expresividad corporal del actor puede ayudar a conectar al público ofreciendo una propuesta fresca para el cine.

Esto no es tan descabellado ya que el cine lleva décadas apropiándose de los elementos teatrales para deformarlos y volverlos propios, incluso el mismo método de Stanislavski con el que se rigen aún, la mayoría de los actores en nuestro país proviene del teatro.

Con el lenguaje cinematográfico pretendo construir una mezcla basada en la integración de técnicas usadas por el teatro que ayuden a evolucionar el lenguaje corporal en el cine. A diferencia de las video danzas tradicionales que suelen enfatizar más en los elementos coreográficos, dejando un poco de lado la cuestión narrativa, en esta propuesta se pretende mantener una carga dramático-narrativa desarrollada que, en conjunto con lo corporal, se conviertan en una pieza cinematográfica innovadora. Para ello serán necesarias las teorías teatrales que contrastan el método de Stanislavski y constituyeron un nuevo lenguaje en el teatro que, aunque fueron muy descabellados y revolucionarios en su momento, hoy en día se han vuelto parte de las múltiples convenciones del teatro moderno.

En el texto *Sobre el lenguaje en general y sobre el lenguaje de los humanos* Walter Benjamín (1998) nos dice que toda actividad espiritual de la vida del hombre puede concebirse como lenguaje, nuestro cuerpo y más aún nuestra expresión corporal es sin duda un lenguaje por

sí mismo que la danza y el teatro han explotado y explorado de diversas formas. Sería falso negar que el cine también lo ha hecho sin embargo en el cine esta exploración se ha retroalimentado sólo desde una postura y aunque se han desarrollado diferentes técnicas de actuación para la cámara. El cuerpo expresa y el movimiento corporal es parte de esa expresión, según Benjamín, toda expresión cuenta como lenguaje siempre y cuando contenga una comunicación de contenido espiritual. Esto aplicado a la expresión corporal en cine por ejemplo podríamos decir que el lenguaje corporal no es la expresión de lo que somos capaces de expresar por medio de él, sino la expresión inmediata de aquello que se comunica por su intermedio. Por ello la importancia de explorar en nuevos lenguajes corporales que nos extiendan esas posibilidades de expresar por medio de nuevas codificaciones corporales.

La apuesta es generar un lenguaje donde converjan las expresiones corporales, sin descuidar los demás elementos como las expresiones visuales y cinefotográficas o la narrativa en forma armónica. Por estas características he decidido llamarlo *Cine del cuerpo*.

El cuerpo es una parte fundamental de la interpretación no sólo actoral sino artística, el cine ha tratado de librarse del cuerpo sin éxito. En esta era de lo digital, donde gracias al CGI (Imágenes de creación por computadora) podemos construir personajes a través de un ordenador y darle movimiento, pensando que se puede sustituir al actor por completo, sin embargo las animaciones en CGI animadas por completo en ordenador son burdas y sin expresión, razón por la cual se creó el Motion Capture, técnica de animación donde se le colocan a un actor unos sensores que graban el movimiento de los actores y lo trasladan a un modelo digital para poderle dar más expresión al CGI y entre más sensores se le colocan al actor mejor mayor expresión tiene el personaje por computadora. De este modo no sólo se demuestra que el cuerpo es esencial para la expresión artística, sino que es inevitable. Entonces ¿Por qué limitarlo a un movimiento realista

completamente cotidianizado? Cuando se puede explotar más el potencial corporal del actor en el cine, dándole un movimiento más universal.

Parte del problema está en la forma en la que valoramos el cine y sobre todo en dónde damos por sentado los valores axiológicos en el cine. Por mucho tiempo hemos aprendido a valorar el cine y sus elementos desde el lente norteamericano, donde lo importante es la comercialización del cine, el valor de las películas se determina según la taquilla, y aunque existen escenarios alternativos como los festivales, estos terminan volviéndose parte del problema. Llevamos más de un siglo cargando el peso principal de una película a los aspectos que tienen que ver con el argumento y el relato cinematográfico y se han descuidado todas las herramientas que componen el lenguaje cinematográfico y peor aún, cuando hablamos de este lenguaje lo reducimos todo a un sólo elemento: la cámara. La cámara tiene la más alta jerarquía dentro de los valores cinematográficos, pensamos el cine a partir del argumento y a partir de la cámara, como si el cine fuera solamente contar historias y grabarlas en video. Creo que es momento de que el cine se piense y se construya de otra manera, que se valore y se jerarquice de formas distintas.

Fabelo (2003) nos expone en su texto cuatro posturas o cuatro formas distintas que, a lo largo de la historia del pensamiento filosófico, han intentado explicar e interpretar la naturaleza de los valores humanos, dentro de una sociedad los cuales son necesarios para sentar las bases de lo cultural y lo estético, estas son: Naturalista, Objetivista, Subjetivista y Sociologista. A continuación, escribo un resumen de las cuatro posturas que expone Fabelo en su libro “Los valores y los desafíos actuales” para después desarrollar mi punto de vista a cerca de ellas respecto al *Cine del Cuerpo*.

La concepción naturalista de los valores tuvo un amplio despliegue a partir del Renacimiento, en esta los valores se relacionan a la acción de las leyes naturales. El hombre mismo es tomado como un ser natural, una parte más de la naturaleza. Las leyes de la realidad subordinan a la naturaleza, al hombre y a la sociedad. En el pensamiento propio del Iluminismo se bosqueja una cadena de equivalencias: natural = racional = útil = bueno = legal = cognoscible = realizable”. En resumen, Como lo mostraba ya Demócrito: “el valor coincide con la naturaleza y es alcanzable a través del conocimiento de esta última.”

En la postura objetivista, la moralidad está por encima de la naturaleza humana, es antinatural o extranatural y se asocia a cierto principio formal proveniente de un mundo distinto al mundo real, del cual el hombre extrae la fuerza necesaria para, pasando por encima de los intereses propios, asumir una conducta moral. Al ser humano se le concibe coexistiendo en dos mundos: el mundo del ser y el mundo del deber, este último suprasensible, no alcanzable por nuestra experiencia. “La realidad objetiva de la ley moral”.

En esta postura los valores como dados de una vez y para siempre, eternos, inmutables, ordenados en cierta jerarquía también inamovible. En realidad, los seres humanos conviven directamente no con los valores, sino con los bienes que son las manifestaciones reales de aquellos. Mientras que la belleza, en tanto valor, se encuentra bien segura en su mundo a priori o ideal, un cuadro o un paisaje bellos, en tanto bienes, pueden ser destruidos por la acción del hombre o de la naturaleza. Sólo algunos elegidos, grandes creadores, genios, profetas son capaces de intuir los verdaderos valores y realizarlos en la vida a través de la producción de bienes. Pero existan o no esos elegidos, se conviertan o no los valores en bienes, el sistema jerárquico objetivo de valores permanecerá incólume.

La subjetivista surge como fuerza opositora de la objetivista y como su nombre lo indica, esta concepción ubica la fuente de los valores en el sujeto, en sus sentimientos, gustos, aspiraciones, deseos o intereses, el origen de los valores está en la preferencia y el amor. Es valioso lo digno de ser amado. El hombre es su única fuente, criterio y fin. No la sociedad, ni el hombre en general, sino cada individuo particular, cada “Yo”. “Mi libertad individual es el único cimiento de los valores, y nada, absolutamente nada, me ofrece fundamentos para aceptar uno u otro valor, una u otra fuente de valores”. El ser de los valores está en mí mismo”.

La concepción Sociologista propone que es valioso lo que la sociedad aprueba como tal. Los valores son el resultado de ciertas convenciones sociales que presuponen el apoyo de la mayoría y se promueven y reproducen a través de la cultura y las tradiciones. Así entendidos, los valores actúan, en opinión de estos autores, como entidades objetivas con fuerza imperativa o, para decirlo en palabras de Bouglé, “son objetivos por ser imperativos, e imperativos por ser colectivos”. De esta forma, cada nueva generación se encuentra con un mundo de valores ya creado, convertido en normas morales, preceptos religiosos, ideales estéticos o leyes jurídicas, del que se apropia por medio de la educación y que le permite integrarse a la identidad colectiva.

Estas posturas que nos hemos encontrado a lo largo de la historia corresponden claro a los diferentes fenómenos sociales y a las corrientes de pensamiento de cada época en la que surgieron, la mayoría de ellas surgen antes de la existencia misma del cine, excepto el sociologismo axiológico, que surge justo cuando el cine se estaba gestando, este es un momento importante para el cine, pues tenía que dar ese gran paso entre ser un invento científico sin mucho futuro a convertirse en un medio de entretenimiento masivo y quizá la escalada más grande fue pasar de esta última a convertirse realmente en un arte, en un elemento poderoso de expresión sensible y estético. Si bien podríamos decir que el cine se ha valorado a lo largo de su historia bajo lente

sociologista, y para ello basta analizar movimientos como el neorrealismo italiano, el expresionismo alemán, o la nueva ola francesa, que surgen como propuestas opositoras a las intenciones puramente comerciales de Hollywood. Todas estas propuestas siguen valorando como su prioridad al relato cinematográfico y la cámara, poco se ha explorado en otros elementos como el sonido, la corporalidad del actor, el espacio etc. Quizá valdría la pena explorar en la creación artística desde un lente más cercano al subjetivismo axiológico donde los valores se planteen de forma individual y surjan a partir del yo y de la expresión subjetiva para explorar, jerarquizar y valorar elementos diferentes del cine dando una mayor variedad y riqueza a las formas cinematográficas. El proyecto de *Cine del Cuerpo* surge con esa inquietud, la de explorar de forma diferente el quehacer cinematográfico, desde lo corporal, desde el mismo actor y su presencia como *homo escenicus*, pero también los otros cuerpos físicos que componen la plástica audiovisual.

Busco una exploración híbrida en muchos sentidos donde quizá lo expuesto por Canclini (1990) en *Culturas Híbridas* pueda funcionar si consigo apropiarme de los términos, extender el significado propuesto por Canclini en sus libros y adaptarlo a la conceptualización de este proyecto. Desde el punto de vista de la investigación interdisciplinaria existen varias formas de conseguir la integración de teorías y una de ellas por expansión, donde se propone tomar teorías conceptos o vocabularios propios de una disciplina, extenderlos y aplicarlos en otra para conseguir resultados híbridos que integren ambas disciplinas. Es este método, la principal herramienta de este proyecto, pues para poder conseguir los resultados esperados con el *Cine del Cuerpo* pretendo extender los significados de diferentes propuestas estéticas de otras disciplinas como las del Teatro Físico de Lecoq, *la dramaturgia del espacio* de Griffero, (2011) o el concepto de abstracción propuesto por Kandinsky. De esta forma también hay conceptos de Canclini que podemos utilizar

sobre todo por esta hibridación cultural que pretende el proyecto. La propuesta principal de la corporalidad del actor requiere de no discriminar las posibilidades de movimiento por lo que podemos utilizar una corporalidad no realista, abstracta, con rasgos latinos, pero también basándose en una multiculturalidad como lo proponía Lecoq donde también tienen cabida los movimientos y la corporalidad nipona de la danza Butoh, algunos movimientos propios de las culturas africanas, entre otras. De esta forma la composición corporal plástica en el *Cine del Cuerpo* debe surgir a partir de una mezcla y una hibridación sociocultural y estética que se refleja en las diferentes abstracciones dancísticas escénicas, para construir una nueva técnica de interpretación actoral para el cine, una que se aleje del realismo y que alcance la universalidad simbólica de la que habla Kandinsky en *De lo espiritual en el arte (1989)*. Puesto que la interpretación realista se convierte en un movimiento corporal figurativo que por muy perfecto que sea, siempre va a ser una mimesis frustrada pues nunca será el objeto representado. En cambio, una interpretación no realista rompe con esos esquemas y el movimiento se vuelve abstracto, por lo tanto, más expresivo, más poderoso, más libre, se vuelve un movimiento poético, un movimiento que conecta con el otro, que escapa a los significados socialmente construidos para contener es sí mismo un significado propio y único, entonces el cuerpo se convierte en un símbolo y esa corporalidad híbrida, ese movimiento se vuelve universal.

Objetivos de Investigación

1.- Revisar la evolución del realismo, como estilo interpretativo en los actores de cine, para explorar otras formas estéticas y narrativas apoyadas en lo corporal y generar una estilización concordante con el momento histórico.

2.- Alimentar el lenguaje cinematográfico de teorías de otras disciplinas como el teatro, la danza y el multimedia; sobre todo, aquellas que trascienden la noción de realismo y que constituyeron nuevas formas de expresión corporal ligadas al convivio.

3.- Generar una metodología de trabajo y lenguajes no tradicionales para el cine a partir de la integración interdisciplinar y sistémica, de elementos cinematográficos, teatrales y actorales.

Aunque la propuesta principal de este proyecto radica en la parte de interpretación corporal es importante no descuidar las herramientas audiovisuales, así como las bases narrativas y dramáticas propias del cine.

Estrategia Metodológica

Para poder conseguir lo esperado con el *Cine del Cuerpo*, primero se necesita realizar una investigación exhaustiva de los elementos y la forma de comportarse de algunas de las principales técnicas del teatro del cuerpo para identificar las metodologías que estas usan respecto a lo corporal. Seleccionar aquellas que funcionaban y plantear una forma de transferirlas y adaptarlas al cine sin descuidar los elementos propios del lenguaje cinematográfico.

Es necesario también la experimentación práctica de estas técnicas con la adaptación de pequeñas escenas tanto de obras dramáticas como de obras cinematográfica para comprobar que sea funcional y en caso de ser necesario se pueda corregir el planteamiento teórico y posteriormente seguir con la experimentación práctica. Una vez que el resultado esperado se obtenga, entonces podemos proceder a la realización del producto final.

A modo de comprobación, se elaboró un nuevo formato de escritura que está basado principalmente en las características del formato tradicional de guion cinematográfico, pero que

facilita el juego espacial propuesto por la teoría, como dije anteriormente este formato nuevo fue puesto en práctica en una adaptación de la tragedia de Edipo rey, el guion contempla las indicaciones propias de las coreografías y la división de las tres pantallas propuestas para esta pieza cinematográfica corporal. Posteriormente se desarrollará la carpeta de producción y se iniciará el proceso de preproducción en el cual se buscarán las locaciones adecuadas para la filmación, así como la búsqueda del casting y la preparación logística para el rodaje.

También se hemos elaborado y se ensayado algunas de las coreografías, para que a partir de eso se realice un Shooting List o guion técnico que permita la libertad a los actores. Se harán ensayos tanto en privado como en locaciones para asegurar la correcta coordinación tanto con el espacio como con los intérpretes y la cámara.

Después siguiendo el calendario y la ruta crítica propuestos en la carpeta de producción se procederá al rodaje del proyecto. Finalmente, se editará el material para las tres pantallas hasta obtener el corte final al cual se le realizarán los procesos de post producción tales como corrección de color y de imagen, mezcla y diseño sonoro y la exportación del master, listo para presentarse.

Capítulo I. Antes del Cine del Cuerpo

El Origen

Se dice que el cine lo inventan los hermanos Lumière, sin embargo, desde mi perspectiva no es así. Lo que inventan Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière, no es el cine sino el cinematógrafo, cosas muy diferentes si dimensionamos el cine como proceso artístico. El cinematógrafo es un aparato que registra imágenes en movimiento para después ser proyectados. Si bien para la realización cinematográfica era indispensable el uso de este aparato, el cine no son sólo imágenes en movimiento, sino es todo un proceso de abstracción estética, es una narrativa, son conceptos, ideas, emociones y proyecciones que se deconstruyen para construir un lenguaje propio.

En 1895 los hermanos Lumière patentan su invento y los dan a conocer públicamente en una proyección en París, exactamente el 28 de diciembre, en el Salón indien du Grand Café, la audiencia se volcó en aplausos y sorpresa, en los meses siguientes las ovaciones irán perdiendo impacto hasta volver el cinematógrafo un invento casi obsoleto, pues no es el enorme parecido con la realidad lo que construye la escena del cine, sino todo lo contrario. Un año después, en 1896 y en 1897, otro francés de nombre Georges Méliès empieza a hacer escenificaciones un tanto teatrales, pero que cuentan una historia atractiva y las filma con una cámara. Es hasta entonces que las imágenes en movimiento tienen ya una carga narrativa fundamental para la construcción del cine. A mi parecer es aquí donde realmente nace el cine, y la prueba de ello está en el retorno masivo de la audiencia a las salas de cine. Georges Méliès, redimensiona el invento, y le da un carácter y un nivel que en un principio muy básico lo aleja de la realidad, dicho principio se va a ir alejando poco a poco de la realidad en cuanto a lo narrativo, y llega a su auge en 1902 con el film Viaje a la luna, del mismo Georges Méliès, donde de manera absolutamente fantástica, un

grupo de científicos realiza un viaje a la luna y conocen incluso a los “selenitas” o habitantes de la luna. Méliès no sólo se despegó de lo realista en un nivel narrativo, sino que lo hace también en un nivel plástico y visual, ya que se inventa una serie de efectos especiales para crear ciertas ilusiones, como desapariciones de personajes, explosiones, o incluso para darle ojos y boca a la enorme luna.

Méliès, se hace valer primero de recursos propios de la dramaturgia y del teatro para conseguir despegar al cine de lo realista en un nivel narrativo, y después lo vuelve a hacer, pero valiéndose de trucos teatrales para la realización de sus efectos especiales, los cuales alejan al cine de la realidad en un segundo nivel, que es lo plástico y visual.

Posteriormente, hay un tercer nivel en el que el cine consigue alejarse de lo realista y es quizá uno de los avances más importantes en cuanto a la evolución cinematográfica se refiere. Y es que cabe mencionar que, tras el éxito de *El viaje a la luna* de Méliès, se produjeron un sinnúmero de películas fantásticas, en las cuales se usaban cada vez más trucos y efectos especiales, aunque la forma en la que se desarrollaba la puesta en escena estaba pensada para hacer una toma muy abierta que contuviera toda la acción desde una perspectiva muy similar a la que una persona vería el suceso, además de narrar siempre los hechos de forma cronológica. Entre 1908 y 1931 el director de cine D. W. Griffith se convertirá en el padre del cine moderno y conseguirá despegar al cine de la realidad en un tercer nivel, constituyendo o creando lo que hoy se conoce como lenguaje cinematográfico. Pues empieza a utilizar técnicas innovadoras como el close up o planos más cerrados, además de modificar el orden cronológico de las escenas creando así el flashback las secuencias paralelas y otras herramientas del lenguaje que provocaron que el cine moderno desencadenara un lenguaje más expresivo.

Pareciera entonces que nos encontramos aquí frente a una paradoja, el cine como invento, se crea con la intención de replicar una imagen casi exacta de la realidad, pero el cine como arte surge justo a partir de las pequeñas rupturas a la estructura realista del cine. Desde mi punto de vista, cada que se da una de estas rupturas, el cine evoluciona en sus formas de expresión y extiende su lenguaje en pro de la evolución misma del cine y de sus herramientas y alcances expresivos.

Nuevo Horizonte

El cine se encuentra en una búsqueda constante de evolucionar su lenguaje, tratando de volverse más atractivo, ha desarrollado tecnologías digitales que hacen posible la creación de nuevas herramientas que conectan con el público, la llegada del sonido fue un avance importante para poder conectar con el público y lo fue aún más la invención del diseño sonoro pues se podían crear ambientes que impactaban de forma importante al espectador, tal fue el caso de “El Exorcista” que gran parte del éxito de la película se dio gracias al diseño sonoro, sin embargo en los últimos años los avances tecnológicos no llegan a conectar realmente con la gente. Casos como el de las películas en 3D buscan crear una experiencia que conecte mejor con los públicos, sin embargo, aunque fue muy novedoso y hubo propuestas muy interesantes no logran dar en el clavo. Posteriormente surge la experiencia 4DX que trata de acercar al espectador a la narración por medio de estímulos externos como el movimiento del asiento, chorros de agua, viento o luces. La experiencia en este espectáculo es más cercana a la de una montaña rusa, o un videojuego que a la experiencia cinematográfica. Y que podemos decir de las nuevas salas de cine VR que alejan al espectador más de la narrativa de lo que podrían adentrarnos. Quizá la forma de volver a conectar con el público no está en el desarrollo de nuevos lenguajes tecnológicos sobre las características externas del cine, sino en el desarrollo de una técnica que cambie los patrones internos como la interpretación actoral. Si el CGI reconoce la importancia del cuerpo para conseguir mayor expresión, quizá debemos experimentar más con métodos corporales como los que proponen

Grotowsky Lecoq, Barba, donde se replantea la noción occidental de realismo en el movimiento y se busca una interpretación con movimientos corporales más universales fundamentados no sólo en la visión occidental, sino que se inspiran también en la danza tradicional japonesa, africana, americana, etc.

Si se consiguiera trasladar estas metodologías al cine para modificar sus bases interpretativas, quizá se consiga una conexión diferente con el público, una que vuelva a hacerlo sentir, que provoque movimiento en sus entrañas, tal vez consiga aquello que no ha logrado el 3D, el 4DX o el VR.

Ruinas en Construcción

“Hablar de sueños es como hablar de películas, ya que el cine utiliza el lenguaje de los sueños: años pueden pasar en segundos y se puede saltar en un lugar a otro”.

Federico Fellini

Desde que el hombre existe, sueña y a partir del sueño construye, elabora estructuras faraónicas y estéticas cargadas del pensamiento onírico. El sueño en el mundo del arte es fundamental porque es en muchos de los casos semilla de la creación. El surrealismo convierte la imagen onírica y la escritura automática en su estandarte que se ondea gloriosamente.

El surrealismo en el cine trata de apelar a la escritura automática propuesta por Breton para las creaciones literarias de esta vanguardia y de este modo se despega un poco de la atadura del relato, pero donde consigue su mayor liberación es en la construcción misma de estas imágenes en movimiento, que ya no tratan de ser una representación realista del objeto, ni tratan de presentar

una realidad inalterada, sino por el contrario tratan de imitar los sueños. Dice Buñuel “Las primeras películas que vemos son los sueños.”

Cuando nosotros soñamos, las imágenes que se nos presentan no siempre se rigen por un orden específico, ni pretender funcionar como representación realista de algún hecho, sino por el contrario se rigen por una fuerza única y que se dotan de significados por la imagen misma y su conexión con el todo, son como ruinas en construcción. El poder de la imagen onírica radica justo en alejarse del realismo, por eso nos gustan tanto los sueños, por eso recordamos tanto esas imágenes, porque la imagen onírica no sólo roza con lo imposible, sino que crea un puente entre la realidad y la imposibilidad, vuelve lo imposible posible, aunque sea ahí en un espacio aparte a la realidad, lo que conocemos justo como el tiempo onírico. El cine surrealista se propone construir imágenes que se acerquen a los sueños, imágenes que parecen imposibles y de esta forma se libran de la atadura del objeto representado. Películas como *Un perro andaluz* (1929) de Buñuel y Salvador Dalí construyen una ilación de la imagen que se escapa al relato tradicional y que se componen de la representación de lo inexistente, de lo imposible, y por esa razón esas imágenes se vuelven memorables. Construyen una dialéctica visual fuerte y la sostienen a lo largo de toda la pieza cinematográfica.

Figura 1
Un Perro Andaluz.



Fotogramas del film: Un Perro Andaluz de Buñuel y Dalí 1929

Esta separación del objeto representado es de suma importancia para lo que se pretende conseguir con el proyecto de *Cine del Cuerpo* pues la separación del con el objeto representado no sólo debe ser en términos fotográfico o en términos de construcción de la imagen, desde luego que esto ayuda mucho, y el cine surrealista lo aprovechó mucho, o el cine del expresionismo alemán que construyó una estética muy particular con las escenografías que resultaban una abstracción de los trastornos psicológicos de sus personajes.

Figura 2
Gabinete del Dr. Caligari



Fotograma del film: Gabinete del Dr. Caligari de
Robert Wiene 1920

Hablar de sociología o de política cuando el tema central es el arte puede parecer extraño, sin embargo, una visión más amplia nos demuestra lo contrario, son disciplinas que se soportan una a la otra y se retroalimentan desde sus orígenes. Grandes movimientos políticos y sociales provocan la construcción de nuevos ideales y de formas de pensamiento, que se traducen en legislaciones, reacomodos sociales y sí, también en estilos artísticos nuevos. No es coincidencia que movimientos como el romanticismo se enriquezcan tanto de otros movimientos político-sociales como la revolución francesa, pues prácticamente uno detonó al otro y se retroalimentaron durante el proceso. En el cine ocurre de la misma forma, para poder entender de forma más completa una película hay que ubicarla y contextualizarla históricamente, pero no sólo a través de la historia del cine, sino también en la historia universal, pues las características estéticas y

narrativas de un film van a corresponder fuertemente al momento histórico, a los ideales y las formas de pensamiento de la época en la que se produjeron.

El expresionismo alemán, es el primer gran movimiento en la historia del cine y desde mi punto de vista es la primera vez que el cine alcanza altos niveles artísticos, pues si bien en Estados Unidos se empezaba a construir un lenguaje cinematográfico y se exploraban técnicas de montaje, como el corte invisible etc. Las propuestas estéticas no eran abordadas ni se profundiza en ellas, se buscaba una mimesis de la realidad y una naturalidad absoluta y verosímil lo cual era difícil de conseguir porque el cine era silente. Sin embargo esta construcción ideológica de los alemanes heredada por los trastornos del inicio de siglo y la primera guerra mundial fueron formando las características estéticas y discursivas que se irían a convertir en el expresionismo, reflejando siempre una deformación de la realidad una traducción plástica y visual del desmoronamiento psicológico del pueblo alemán de la postguerra, tratando de comprender la naturaleza de este nuevo ser humano moderno, en la pintura se apoyaron de la deformación de las formas y el uso violento de los colores provocando grandes contrastes, uno de mis pintores favoritos Otto Dix conseguía cuadros con una expresión y un contraste desgarrador. El cine que no podía usar colores violentos, pues era blanco y negro, traduce la estética expresionismo por medio de la ruptura instintiva, la interpretación por primera vez en el cine no pretende ser realista, los gestos y la corporalidad son grotescas, son toscas y desgarradoras, no me extraña que Guber haga alusión al Expresionismo Alemán como un arte cercano a lo aborígen, y lo compare con las máscaras polinesias, pues el expresionismo busca en lo instintivo del hombre en su condición primitiva. Estas son quizás las bases del método que desarrollaría posteriormente Lecoq donde retoma la corporalidad primitiva del hombre y el concepto de la máscara como herramientas fundamentales de la ruptura realista

que a decir verdad se asemeja mucho a lo visto en el cine en películas como *Nosferatu* (1922), *El gabinete del doctor Caligari* (1920) o *Metrópolis* (1927).

La ruptura en el cine expresionista es absoluta, se escapa a la narrativa y se filtra en las formas de interpretación de los actores, en el uso de las formas de la escenografía, en la estética plástica del filme, en el alto contraste lumínico y en la construcción de personajes atrapados ya no en un mundo moderno sino en una psique moderna. Las herramientas utilizadas por los grandes cineastas del expresionismo escapan al simple hecho de construir un lenguaje y el cine se topa por primera vez con fuertes propuestas estéticas que encuentran en sus espectadores, incluso cien años después una conexión poderosa y un discurso autoral, digno de las bellas artes, es a mi parecer en este punto en donde el cine consigue el valor artístico que se irá a desarrollar después, es aquí cuando el cine por primera vez deja de ser un mero acto de entretenimiento y se pone a la altura de los movimientos sociales, a la altura de las más altas expresiones artísticas.

El expresionismo se despegó del realismo por medio de la construcción plástica de sus escenarios y el surrealismo exploró con la construcción de imágenes oníricas que se alejaron de la representación realista del todo. Con mi propuesta del *Cine del Cuerpo* pretendo explorar más sobre la corporalidad del actor, sobre sus movimientos al momento de interpretar un personaje y tratar de desarticular el movimiento corporal realista a través de una propuesta de expresión corporal que sea más libre y que priorice una estética plástica en el cuerpo antes que el hecho de si el movimiento es realista o no. Pero un poco para poder entender estas ataduras que tiene el cine desde sus inicios hay que entender justamente como se conformó el séptimo arte.

Inicio este texto con una analogía entre el hombre de las cavernas y las narrativas modernas porque siempre me ha fascinado esa figura del hombre primitivo que se reunía alrededor de una

fogata a escuchar historias que se volvían parte de la comunidad, pues creo fielmente que este rito ancestral es quizá el origen de las artes. De estos rituales surge la literatura, surge la necesidad de plasmar en imágenes esa espiritualidad y por eso siempre digo que de alguna forma el cine sigue siendo eso fuerza primitiva. Las personas que se reunían alrededor de un haz de luz hace miles de años generados por una fogata, son las mismas que se reúnen en la sala de cine sólo que hoy ese haz de luz viene de un proyector y se plasma sobre un muro para contarnos la historia.

Es este mismo instinto primitivo el que llevó al hombre a explorar su corporalidad, su presencia en el espacio y su movimiento a través de él. Es ese el origen de la danza, de la escultura, de la puesta en escena. Es con ese instinto primitivo, con esa corporalidad libre que retrata una cotidianidad muy lejana a la nuestra, pero de la cual también formamos parte. Es justo con estos elementos (Cuerpo-Espacio) con los que quiero experimentar con el *Cine del Cuerpo*.

La Interdisciplinariedad

Para poder lograr los objetivos del proyecto es necesario reunir conceptos de diferentes disciplinas integrarlos y utilizar métodos propios de una disciplina en otras en las que les es ajeno de origen. En este proyecto se recurrirá a diferentes disciplinas como lo son: el teatro, la estética, el cine, la semiótica, la psicología, la sociología y la arquitectura. El *Cine del Cuerpo* es en sí mismo un proyecto interdisciplinario ya que requiere de la conjunción de estas diferentes disciplinas para poder lograrlo.

Podemos entender como interdisciplinariedad al análisis de una situación o problemática desde los enfoques de diferentes disciplinas o la relación que hay entre ellas para tratar de abordar un proyecto en el que se utilizarán las metodologías de una disciplina en otra.

Para la concepción del *Cine del Cuerpo* intervienen diferentes elementos disciplinares claros como las técnicas de actuación del teatro, el lenguaje cinematográfico, la arquitectura y plástica audiovisual, pero hay otros que no son inmediatamente visibles como el uso de la semiótica para significar y construir símbolos dentro de la pieza a producir que se hace valer de la estética y la psicología para poder lograrlo, o la sociología que nos ayuda a analizar la relación cultura, arte y sociedad pues es muy importante entender la fuerte relación sociohistórica que hay entre los movimientos más importantes, tanto del cine, como del teatro, danza, arquitectura y otras disciplinas importantes para la integración de este proyecto, además, de la realización de la pieza cinematográfico corporal de Edipo Rey. La investigación para este proyecto por lo tanto, no podía ser una investigación tradicional, sino que debía utilizarse una metodología de investigación interdisciplinaria, para poder lograr una integración de las distintas visiones disciplinares. Para ello nos basamos en el proceso propuesto por Repko y Szostak.

Repko marca que el proceso de investigación interdisciplinaria debe conformarse por dos partes: A: usar o aprovechar las visiones disciplinares y B: Integrando las visiones disciplinares. El proceso que se siguió para esta investigación fue el marcado por Repko y se llevó a cabo de la siguiente manera:

A: USAR O APROVECHAR LAS VISIONES DISCIPLINARIAS

1.- Definir un problema o plantear los cuestionamientos de la investigación.

En esta parte analicé cual era el problema y cuáles eran las posibles disciplinas. Como comentaba al inicio de este texto, la inquietud de este proyecto va a tratar de analizar el *Método* desarrollado por Stanislavski y Strasberg para identificar sus limitantes expresivas en relación a la corporalidad del actor y a partir de ello poder proponer un sistema diferente con la ayuda de otras

disciplinas, para ello hemos tenido que analizar esta situación desde las lentes de diferentes disciplinas que nos ayuden a entender el problema de mejor manera y proponer un recurso para ello. Nos hemos apoyado en disciplinas como la filosofía y la estética. Utilizamos la axiología como una herramienta para analizar los procesos de producción cinematográficos, para entender cómo se valoran y se categorizan los elementos en esta industria y ayudarnos este análisis para entender el cómo funcionan los procesos actualmente, entender nuestro problema, pero también a partir de las diferentes posturas históricas que hemos mostrado anteriormente pudimos proponer una valorización diferente de los elementos de la producción cinematográfica que nos acerque a la solución de nuestro problema.

2.- Justificar el uso de una perspectiva interdisciplinaria.

La necesidad de una investigación surge por dos motivos principales si bien la disciplina sobre la que se piensa trabajar principalmente es el cine, como dijimos anteriormente el análisis del problema a partir de la visión de diferentes disciplinas como la filosofía y la estética ayudan a entenderlo mejor y desmenuzarlo para proponer una modificación al sistema. La segunda razón importante es que estudiando otras disciplinas como el teatro podemos localizar que esta disciplina se encontró ante situación muy similar y se construyeron propuestas al respecto para modificar las técnicas y sistemas de interpretación actoral. Por otro lado, otras disciplinas como la danza estudian también la corporalidad, movimiento y expresión de los intérpretes y podemos apoyarnos de estos estudios para aplicarlos a nuestra problemática. La arquitectura además analiza aspectos que tienen que ver con la presencia humana dentro del espacio, y cómo el hombre habita y convive con estos espacios, no sólo en la arquitectura tradicional, sino también en la arquitectura escénica que planteé como deben de desarrollarse los espacios para el correcto desenvolvimiento de los intérpretes y también plantea ciertas reglas de cómo debe comportarse el intérprete ante estos

espacios, ya sea en el escenario teatral o en el set de televisión o en la distribución del plano cinematográfico que es lo que se verá proyectado en la pantalla.

Como se puede ver, el análisis de esta problemática atendida desde la visión de diferentes disciplinas, enriquece los puntos de interés y nos acercan a un planteamiento para atenderlo, por lo que se justifica abordarla de forma interdisciplinaria.

3.- Identificar las disciplinas relevantes.

Como hemos mencionado en los dos puntos anteriores de este proceso de investigación, la participación de diferentes disciplinas amplía los horizontes de esta problemática y nos ayuda a entenderla de forma diferente, pero para ello fue necesario analizar la problemática, desmenuzar los elementos que se involucran y a partir de ello indagar en que disciplinas han atendido estos elementos. Por un lado, nos encontrábamos con la jerarquización de los valores en el proceso de producción cinematográfica, que pone a la cámara como el elemento principal y más importante y por otro lado la valoración jerárquica del *Método* desarrollado por Stanislavski y retomado por Strasberg. Para ello fue útil el uso de la filosofía y la estética que nos ayudan a entender la problemática desde un punto de vista axiológico y esto nos ayuda a proponer una postura diferente justificándose teóricamente. Por otro lado, se agregan a estas disciplinas El teatro, la danza y la arquitectura, por las razones ya antes mencionadas. Finalmente, otras disciplinas como la psicología y la semiótica van a integrarse en el proceso pues nos hacemos valer de ellas para el estudio de la tragedia ática y para la construcción de símbolos dentro del lenguaje audiovisual de nuestra propuesta de realización. Otra disciplina muy importante será la sociología, pues no apoyaremos en ella para entender la relación que había en la antigüedad entre la tragedia griega y la sociedad, así como el impacto que hay hoy en día y en específico en nuestra sociedad respecto

al Edipo y su mito. Una vez identificadas estas disciplinas podemos atender la problemática desde sus diferentes visiones y aprovechando teorías y supuestos de cada una de ellas para construir una propuesta que desde la interdisciplina atienda la situación.

4.- Búsqueda de literatura afín.

Este es un punto muy importante, pues en esta parte del proceso de nuestra investigación vamos a buscar literatura de las diferentes disciplinas que nos ayude a sustentar teóricamente nuestro proyecto. El Dr. Eduardo Carpinteyro explica que esta literatura afín al proyecto nos ayuda a descubrir diferentes conocimientos que aportan las diferentes disciplinas. Nos ayuda a enfocar y delimitar la problemática, Explicar fenómenos que se encuentren alrededor de la problemática. Verificar que las disciplinas elegidas son realmente las correctas y sobre todo, ayuda a revelar los caminos de la investigación disciplinaria y como el proyecto interdisciplinario lo puede extender. Para este proyecto fue necesario consultar varios textos de estas disciplinas los cuales se encuentran citados a lo largo de todo este documento y que ayudan a sustentar teóricamente el proyecto de *Cine del Cuerpo*.

5.- Desarrollar competencia de cada una de las disciplinas relevantes.

En este momento de la investigación nos va a ayudar a analizar la competencia de cada disciplina, es decir, definir de qué forma se va involucrar cada disciplina a partir del objetivo del proyecto, identificar los conocimientos disciplinares que se aplicarán al proyecto y entender qué elementos se pueden aplicar de cada disciplina y de qué forma.

En el caso del *Cine del cuerpo* fue importante entender que se utilizaría la axiología como elemento de la filosofía y la estética para estudiar y proponer una postura diferente en la valorización del proceso, se utilizaron técnicas y teorías del teatro y la danza que estudian el

movimiento, la expresión y la corporalidad del intérprete para poder extender dichas teorías y conceptos para aplicarlos al proceso de nuestra disciplina base que es el cine. Por otro lado, tomaremos de la arquitectura el análisis del espacio y su relación con el ser humano para retomar los elementos de la arquitectura usados en la tragedia griega y proponer una traducción al cine lo que dio como resultado nuestra propuesta de distribuir el espacio en tres pantallas que funcionaran de forma simultánea durante todo el espectáculo. Finalmente, la psicología y la semiótica aportaron conocimientos que nos ayudaron a elegir una paleta de color basada en la psicología para poder construir un mensaje que se transmitirá al espectador y en ese punto entra la semiótica que nos ayudará a construir símbolos a través de un código audiovisual que se hace valer de la interpretación actoral, movimientos de cámara, valores de plano, etc.

6.- Evaluar el problema y evaluar cada perspectiva de cada disciplina.

Este es el último paso de la primera parte del proceso de investigación interdisciplinaria propuesta por Repko y es una de las más importantes de esta primera parte pues en ella vamos a analizar el problema desde las diferentes perspectivas de cada disciplina y evaluar las visiones producidas por estas. Este punto nos ayudará justamente a empezar a plantear una posible solución a la problemática a partir de las diferentes perspectivas y visiones de cada disciplina. En el caso del *Cine del Cuerpo* fue fundamental, pues fue en este punto que se determinó que caminos había que tomar para atender la problemática. Aquí fue donde después de leer algunas de las soluciones propuestas en el teatro para esta situación la Dra. Thelma me acercó a los experimentos de Lecoq y que se convertirían posteriormente en la base de la propuesta corporal para el *Cine del Cuerpo* o después de analizar diferentes propuestas arquitectónicas y experimentos cinematográficos como los de Abel Gance que fueron importantes para determinar el uso de tres pantallas en el *Cine del Cuerpo*. Este paso dentro de la investigación no sólo esclarece la participación de cada disciplina,

sino que te obliga a analizar la participación de cada una y prepara el terreno para la segunda parte de la investigación donde se tratará finalmente de integrar las disciplinas y construir la interdisciplinariedad.

B: INTEGRANDO LAS VISIONES DISCIPLINARIAS

7.- Identificar conflictos entre las perspectivas y sus fuentes.

En este punto se estudian los posibles resultados al integrar las disciplinas y se analiza si hay conflictos entre estas, ya sea epistemológicos, teóricos o prácticos que puedan impedir la integración para ello es necesario analizar las fuentes atendidas y en caso de identificar conflictos replantear la situación para evitarlos.

8.- Crear puntos de coincidencia entre las perspectivas.

Este es el punto más importante de la integración pues a partir de esos puntos de coincidencia se va a conseguir la integración de las disciplinas. Pueden existir dos formas de crear puntos de coincidencia que son de *Estrecha* o *Amplia* Interdisciplinariedad. La interdisciplinariedad *Amplia*, es cuando las disciplinas que se utilizan son epistemológicamente lejanas, y la interdisciplinariedad *Estrecha* es cuando las disciplinas son epistemológicamente cercanas. El caso de nuestro proyecto hablamos de una interdisciplinariedad *Estrecha*. Para construir los puntos de coincidencia, Repko y Szostak proponen en su libro *Interdisciplinary Research Process and Theory* (2008) cuatro técnicas para conseguirlo que son: Redefinición, Extensión, Transformación y Organización. En el caso del *Cine del Cuerpo* usamos la técnica de Extensión, esta es la más común en proyectos interdisciplinarios y consiste en modificar una o más teorías disciplinares para abordar todos o la mayoría de los factores causales de la problemática extendiéndose a otra de las disciplinas y modificando, así los factores causales para una solución

del problema. En el caso del *Cine del Cuerpo*, lo que se hizo fue justamente esto extender teorías para atender los factores causales que afectaban la corporalidad del actor en el cine usando principalmente a Lecoq como base de esto y expandiendo los conceptos, técnicas y teorías creadas originalmente para el teatro para aplicarlos en el cine. A su vez se expandieron teorías y conocimientos de la arquitectura para la construcción de una arquitectura de tres pantallas acomodadas de forma tal que atienden otros elementos causales de la problemática principal.

9.- Un entendimiento más comprensivo.

En este punto vamos a construir un entendimiento más amplio y comprensivo de la problemática a partir de las teorías, conceptos y conocimientos modificados, vamos a construir una teoría más comprensiva a partir de una teoría modificada. Es en este momento en el que surgió la propuesta completa de lo que será el *Cine del Cuerpo*, donde a partir de la extensión y modificación de las teorías, se construye esta nueva propuesta que hemos designado *Cine del Cuerpo* y que va a identificarse por elementos muy marcados como una propuesta a la modificación al formato de la escritura cinematográfico que pueda adecuarse a las tres pantallas, el acomodo mismo de las tres pantallas, la corporalidad e interpretación no realista de los intérpretes, la apropiación de elementos utilizados en la tragedia griega para la construcción simbólica del *Cine del Cuerpo* entre otras que componen la propuesta del *Cine del Cuerpo* y que se explicaran más detalladamente en el siguiente apartado.

10.- Reflexionar, evaluar y comunicar el conocimiento.

Este es el último paso de la investigación interdisciplinaria y es al que nos vamos a enfrentar próximamente. Es en este punto donde debemos reflexionar sobre nuestra teoría o conocimiento comprensivo o modificado, evaluar la calidad del trabajo realizado y comunicar los resultados de

la integración interdisciplinaria. Una vez que hemos realizado una primera obra de *Cine del Cuerpo* deberemos presentarlo de forma presencial a un público y reflexionar y evaluar su experiencia para poder estudiar el impacto del proyecto y comunicarlo posteriormente a artistas interesados en este tipo de cine experimental.

Capítulo II. El Cine del Cuerpo

Hemos presentado ya el panorama actual dentro de la industria cinematográfica, su origen y cómo se apropió del *Método* creado por Stanislavski y desarrollado por Strasberg y hemos planteado cuáles son los principales objetivos de este proyecto, así como el proceso realizado durante la investigación interdisciplinaria, pero ¿qué es en realidad el *Cine del Cuerpo*? ¿qué pretende lograr o qué pretende realizar este proyecto?

Como cineasta he podido desenvolverme en diferentes partes del proceso de producción cinematográfica, desde distintos puestos, he alcanzado alguna experiencia como guionista, como director, como productor y también como director de arte. Ver el cine desde diferentes departamentos me ha permitido descomponerlo e integrarlo desde diferentes procesos y me ha ayudado a entenderlo y a querer jugar y experimentar con su lenguaje para poder seguir mirándolo desde miradas frescas y acercarme a estos procesos de una manera diferente y experimental. La finalidad de la construcción del *Cine del Cuerpo* es continuar mi aprendizaje como cineasta. Es una búsqueda, es jugar con su lenguaje, destruirlo y reconstruirlo de una forma diferente. Más allá de la pretenciosa labor de corregir el proceso occidental de producción cinematográfica, busco cuestionarme los valores occidentales establecidos, tratar de mirar desde diferentes visiones y valorar desde diferentes visiones para enriquecer el proceso.

Propuesta de Realización del Cine del Cuerpo

El *Cine del Cuerpo* pretende analizar ciertos elementos del proceso tradicional de producir cine y modificarlos en una construcción puramente experimental, en el más puro sentido en el que muchos otros cineastas lo han buscado. Con ese espíritu lúdico y curioso con el que se fundaron

movimientos tan importantes como la Nouvelle Vague, abordado claro, desde la modesta trinchera que un joven cineasta como yo puede construir. El *Cine del Cuerpo* es el resultado de la necesidad personal de llevar el lenguaje cinematográfico al límite, de jugar con él y construirlo desde otra perspectiva. Con este proyecto busco desmitificar la importancia absoluta de la cámara y darle prioridad al cuerpo, a ese ser en movimiento que se desplaza dentro de un espacio.

He decidido llamarlo *Cine del Cuerpo* porque quiero que sea justo eso, un cine donde lo primordial no sea el plano perfecto, la iluminación preciosista, el movimiento de cámara limpio y elocuente, sino que sea un cine donde lo que importa es el cuerpo, es el intérprete, es su presencia dentro del espacio, su movimiento. Un cine donde la estética primordial caiga en la plástica natural que tiene la presencia del cuerpo, que la emoción emane de esculturas en movimiento, de un rictus esculpido en los rostros de esos cuerpos. Un cine donde el actor sea realmente el centro del proceso. Un cine que permita al intérprete explayarse, que exprese con su cuerpo de forma estética sin importar si el movimiento o su presencia es realista o no. Por eso la importancia de despegarse de Stanislavski en este proceso, por eso la necesidad de plantear un espacio diferente, de experimentar en múltiples pantallas, de jugar con espacios negros, de reapropiarnos de algunos conceptos de la tragedia griega.

El *Cine del Cuerpo* plantea cinco puntos principales:

- 1.- Desplazar la importancia técnica de la cámara de cine del centro del proceso.
- 2.- Volver al *CUERPO* el elemento central dentro del proceso.
- 3.- Reducir la carga de realismo como medio de representación artística en el cine en dos de los elementos de su lenguaje: el espacio y el cuerpo, lo que se traduce como indagar en una

organización del espacio no realista y en la búsqueda de técnicas de interpretación actoral que se alejen de los parámetros del realismo stanislavkiano.

4.- Experimentar con el espacio fílmico en dos niveles: primero, reducir la carga de realismo en la relación que tiene el actor con el set cinematográfico y segundo reducir esta carga de realismo en el espacio de proyección es decir la pantalla.

5.- Enriquecer el lenguaje cinematográfico de diferentes técnicas y teorías que trasciendan la noción de realismo.

Todos para Uno y Uno para Todos: Haciendo Posible el Cine del Cuerpo

Para poder conseguir el segundo objetivo y darle prioridad de importancia al cuerpo, su presencia y su movimiento, es importante primero realizar lo que se plante en el primer objetivo. Desplazar la cámara como el centro del proceso cinematográfico. Cuando se trabaja en un set cinematográfico a lo que mayor énfasis se le da en la preparación es a la cámara. El actor mismo tiene que entrenarse para poder actuar frente a la cámara. Tiene que llegar a su marca para no salirse de foco o para salirse de cuadro o simplemente para tener una posición más estética en el encuadre en función de la puesta en cámara. El mayor tiempo destinado para tener listo un set se le otorga al departamento de fotografía e iluminación. La mayor parte del presupuesto en una película se destina a cámara y los departamentos que tienen que ver con la fotográfica (Cinefotografía, Tramoya, Iluminación). Incluso se sacrifica parte del presupuesto de otros departamentos con tal de destinar más a que la cámara este con todo lo necesario. En la propuesta del *Cine del Cuerpo* se pretende modificar las variables de este sistema. La intención es jerarquizar de diferente manera los valores en el proceso y darle mayor importancia al cuerpo. De esta manera

será la cámara la que tendrá que estar a la disposición del cuerpo del intérprete, será la cámara la que tendrá que seguir, buscar y encuadrar el movimiento y la presencia del cuerpo en la escena.

El intento de desplazar la cámara del centro del proceso, de romper con este *cámaracentrismo* se ha intentado ya en otras ocasiones. Pongamos como ejemplo el director de cine danés Lars Von Trier y sus diferentes experimentos en el desarrollo de la cámara. Tenemos primero su propuesta de *cámara libre* donde afirma que la importancia del cine y su valor no radica en la fotografía sino en la narrativa y se propone a filmar películas con cámara en mano y sin tener lo menores cuidados al fotografiar, para comprobar que se produce emoción y tensión dramática incluso si la cámara estuviera inmóvil grabando sólo la pata de una mesa. Esta idea fue también fundamental en el movimiento cinematográfico que formaría junto con otro cineasta experimentales en el año 1995 llamado: *Dogma 95* en cuyo manifiesto entre muchas otras cosas pedían que se filmara en cámara en mano sin la menor planeación de puesta en cámara. La película no debía suceder donde estuviera la cámara sino viceversa, la cámara tendría que estar donde sucediera la película. Lars propone este desplazamiento para priorizar la acción, la narrativa en escena y la cámara deberá estar por completo al servicio de esto. De igual forma en el *Cine del Cuerpo* se propone replantear la importancia de la cámara y ponerla al servicio del cuerpo. Si bien en el *Dogma 95* La película no debía suceder donde estuviera la cámara, sino que, la cámara tendría que estar donde sucediera la película. En el *Cine del Cuerpo*, el intérprete no debe actuar para la cámara sino la cámara debe encontrar el cuerpo.

Otro de los elementos importantes del *Cine del Cuerpo* es jugar y experimentar con la carga de realismo que trae el cine desde sus orígenes. Para ello hay que re-imaginar algunos de los elementos cinematográfico como lo son el espacio y la interpretación actoral. El mismo Lars a jugando con la concepción realista en el aspecto escenográfico en películas como *Dogville* (2003)

o *Manderlay* (2005) en donde a pesar de ser historias con actuaciones y con un desarrollo completamente en un tono realista se atreve a omitir el realismo en la propuesta escenográfica, Los pueblos donde ocurre la acción en ambas películas son representados en una enorme bodega y marcados de forma simbólica con líneas en el piso como se podrá ver en los siguientes fotogramas.

Figura 3
Dogville de Lars Von Trier 2003



Fotograma del film : *Dogville* de Lars Von Trier 2003

Figura 4
Dogville de Lars Von Trier 2003



Fotograma del film : *Dogville* de Lars Von Trier 2003

El *Cine del Cuerpo* como se menciona en el punto cuatro, pretende despegarse de una concepción realista no sólo en la representación escenográfica, sino en el uso del espacio mismo para ello se propone hacerlo en dos niveles. Primero en el espacio fílmico, es decir en el uso del set de filmación donde se hace la puesta en escena y se graba el material, y segundo en el espacio de proyección, es decir la pantalla o en este caso pantallas en donde se proyectará la película.

Para conseguir este tratamiento no realista en el primer nivel es importante analizar el texto que se desarrolló para esta pieza *cinematográfica corporal*. Como se explicará más adelante este se compone de tres actos y antes de cada acto una intermisión. Si bien los actos pueden considerarse una representación realista por los espacios en donde se desarrollará la escena, (aunque el montaje romperá con esa representación) las intermisiones son muy diferentes, pues ni la escenografía, ni el uso del espacio será realista. Las intermisiones se llevan a cabo en espacios completamente en negro, sin ninguna escenografía construida y serán los cuerpos de los intérpretes

los que deberán acomodarse y aglutinarse para hacer la construcción simbólica de este espacio. En la primera intermisión por ejemplo se construye por medio de los cuerpos de los actores la aldea en donde nace Edipo y son esos mismos cuerpos los que se reconfiguran para después construir el árbol en dónde será abandonado Edipo o la carreta de Layo.

La relación cuerpo-espacio se vuelve muy importante para las intermisiones pues más allá de complementarse una a la otra se construyen en conjunto con un lenguaje puramente simbólico que se despega por completo de las concepciones realistas.

Cuerpo Poético para un Cine del Cuerpo

Como se menciona en el punto tres y cinco se busca retroalimentar el lenguaje cinematográfico agregando diferentes técnicas que trasciendan la noción de realismo y modifique los parámetros realistas de Stanislavski proponiendo diferentes formas de interpretación frente a la cámara. Para conseguir este último punto nos alimentaremos de elementos estéticos y de técnicas y metodologías desarrolladas en la danza y el teatro. Por el lado de la danza tomaremos elementos estéticos de la danza Butoh y por parte del teatro nos basaremos en las teorías desarrolladas por Meyerhold, Craig y principalmente la desarrollada por Lecoq (2004) en su libro *Cuerpo poético*.

El *Cine del Cuerpo* se alimenta de la danza Butoh por alto grado estético en la expresión corporal. El movimiento de la danza Butoh no busca un acercamiento al realismo, sino por el contrario busca expresar lo que hay que expresar. Y ese principio es también el del *Cine del Cuerpo*. No limitar la expresión corporal a los códigos realistas sino tener la capacidad de poder expresar en diferentes códigos. La danza Butoh tiene una concepción muy especial sobre el cuerpo y el movimiento que abonan mucho a la construcción ideológica del *Cine del Cuerpo*. Para la danza Butoh el cuerpo debe poder expresar todo, el cuerpo puede liberar toda energía, puede comunicar de forma universal porque el cuerpo puede decir lo que las palabras no. El movimiento

en la danza Butoh conecta con la naturaleza, es un movimiento violento y con una presencia más estética y eso es lo que queremos tomar de la danza Butoh para la concepción del *Cine del Cuerpo*.

En cuanto al teatro retomaremos conceptos como la biomecánica de Meyerhold (1922). Para Meyerhold era necesario construir un nuevo teatro que aprovechara corporalmente los elementos que el teatro naturalista de Stanislavski había dejado fuera. Como bien lo describe Eugenio Barba (2007) en su libro *El arte secreto del actor*:

Meyerhold comienza a practicar y definir sus ideas sobre el “nuevo teatro” que llama *uslovny*, “estilizado” o “de convención”. Según él, en el viejo teatro (naturalista, como lo practicaba Stanislavski) los actores encarnaban al personaje sin valerse de medios plásticos (*plastika*). También en el viejo teatro la plástica era un medio de expresión necesario. (p. 183)

El *Cine del Cuerpo* adoptará de Meyerhold la intención de buscar una interpretación más plástica con un cuerpo más estético, concepto que compartía también Craig. La biomecánica que desarrolla Meyerhold busca aparentarse con la danza para buscar una plástica corporal más interesante como lo describe Barba más adelante en el mismo libro:

Para Meyerhold, la plástica —una palabra clave para él— es el dinamismo que caracteriza la inmovilidad o el movimiento. Un diseño de movimientos escénicos es necesario para volver perspicaz al espectador. “Los gestos, actitudes, miradas y silencios, establecen la verdad en las relaciones humanas. Las palabras no dicen todo. Es necesario entonces un diseño de movimientos escénicos para

situar al espectador en posición de observador perspicaz [...] Las palabras valen para el oído, la plástica para los ojos. La fantasía del espectador trabaja bajo el impulso de dos impresiones: visual y auditiva. La diferencia entre el viejo y nuevo teatro consiste en que en este último plástica y palabra siguen cada una su propio ritmo, a veces sin coincidir.

Esto significa que el actor no le permite al propio cuerpo seguir el ritmo de las palabras. Lo que Meyerhold afirmaba en 1907 es que se debe romper la sincronía entre ritmo vocal y ritmo físico. Hasta entonces, al menos en los escritos, el actor estaba considerado como una totalidad. Se creía que el impulso era para una tarea determinada, y por lo tanto el trabajo para desarrollar esa tarea, debía comprometerlo en su totalidad. Meyerhold se propuso dividir esta totalidad. Durante el proceso de trabajo el actor puede separar diferentes niveles, trabajar independientemente sobre cada uno de esos niveles para después reintegrarlos en la fase final del resultado. El actor puede proceder de esta manera. Pero ¿por qué? La respuesta está en otro texto de Meyerhold en el cual habla de “un ritmo escénico que libere al actor de la arbitrariedad de su temperamento personal. La esencia del ritmo escénico está en el polo opuesto del ritmo cotidiano [...] ¿Cuál es el camino que permite al cuerpo alcanzar el máximo de sus posibilidades? Es el camino de la danza. Porque la danza es movimiento del cuerpo en la esfera del ritmo. La danza es al cuerpo lo que la música es al sentimiento. (pp. 183-184)

Lo que desarrolló Meyerhold en el siglo XX dio pie a que surgieran otras técnicas y metodologías de interpretación que se despegarán de Stanislavski y Strasberg. Justo lo que trato de hacer con el lenguaje en el cine en pleno siglo XXI.

Uno de los personajes que trató después de Meyerhold de elaborar una técnica diferente al *método o sistema Stanislavski* fue Lecoq y es justo de él de que tomamos principalmente los elementos para construir la técnica de actuación para el *Cine del Cuerpo*, pero ¿En qué consiste esta técnica de Lecoq? Pues bien, a continuación, explicaremos el proceso que llevó Lecoq (1956) a lo largo de dos años y que publicó posteriormente en el libro *Cuerpo poético*.

La técnica de Lecoq fue desarrollada durante dos años, en el primer año aborda los dos ejes principales de su técnica y en el segundo desarrolla lo que él llama *Geodramática*. Nosotros nos basaremos principalmente en su trabajo del primer año para construir la técnica de interpretación para el *Cine del Cuerpo*, sin embargo, utilizaremos también algunos elementos de la *Geodramática* para el montaje de *Edipo Rey*.

Durante el primer año Lecoq va a desarrollar los dos ejes principales de su técnica que son: *La Improvisación* y *La técnica de los movimientos*. Un actor debe adiestrarse en ambos ejes para poder conseguir una buena interpretación actoral.

La Improvisación es el primer eje de la técnica de Lecoq (pp. 135-136) y se desarrolla en cinco partes:

- 1.- El silencio antes de la palabra.

- 2.- Máscara neutra.
- 3.- Acercamiento a las artes.
- 4.- Máscaras y contra-máscaras.
- 5.- Los personajes.

En la primera parte, “El silencio antes de la palabra”, nos habla de la importancia que suele darse a la palabra en el teatro. Sin embargo, la palabra existe algo que antecede a la palabra y eso es el silencio. Lecoq explica que en toda relación humana existen dos grandes momentos de silencio. El que antecede a la palabra y el después de la palabra. Siendo el primer momento de silencio mucho más interesante. Lecoq lo describe de la siguiente manera:

Antes, cuando todavía no se ha hablado, uno se encuentra en un estado de pudor que permite que la palabra nazca del silencio, y que así está —al evitar el discurso, lo explicativo— tenga más fuerza. El trabajo sobre la naturaleza humana, en estas situaciones silenciosas, permite reencontrar los momentos en que la palabra todavía no existe. El otro silencio es el de después: cuando ya no tenemos nada más que decirnos, que es menos interesante para nosotros. (Lecoq, 2004, p. 52)

Lecoq en este momento realiza diferentes ejercicios silenciosos con la finalidad de desarrollar en el intérprete diferentes habilidades principalmente corporales, pues considera que sólo se sale del silencio por dos caminos: la palabra o la acción. El primer camino es sencillo y obvia los temas, pero cuando se toma el camino de la acción te hace consciente del movimiento, tratas de expresar con el cuerpo y eso te obliga también a observar también el movimiento de tus compañeros en

escena te hace reaccionar a ellos y la capacidad de reacción es un elemento muy importante en la interpretación actoral porque te conecta con el mundo. Lecoq en esta primera parte propone diferentes ejercicios para desarrollar la acción corporal, remplazar con aspectos pantomímicos la palabra para expresar de formas diferentes, con los gestos o muecas. Otra de las nociones a desarrollar es el ritmo en la interpretación. Descubren que ellos son responsables de la acción y que a esta acción responde una reacción. Aprenden que en el teatro no sólo existe la consigna de que el verbo nace del silencio, sino que también el movimiento surge de la inmovilidad.

La segunda parte, “La máscara neutra”, tiene como finalidad alcanzar la neutralidad. En este momento se realizan diferentes ejercicios usando una máscara sin expresión, debe ser una máscara completamente neutra esto ayudará al intérprete a sentir esa neutralidad que deberá extender a su cuerpo. Una vez que el actor consiga esta neutralidad se convertirá según Lecoq en una página en blanco lista para escribir en ella la escritura del drama. Al no tener una expresión marcada la máscara, se libra el intérprete de la trampa de los gestos. No vemos los gestos del actor, lo que vemos es su cuerpo plenamente, y el actor deberá aprender a expresar con su cuerpo y no con su rostro. Es fácil expresar emociones con el rostro, pero para poderlo hacer sólo con el cuerpo, requiere entender y conocer cada parte del mismo para llevarlo a un movimiento amplio y expresivo.

La tercera parte del adiestramiento del primer eje, “Acercamiento a las artes”, tiene como finalidad conseguir lo que Lecoq llama *el fondo poético común* y que los describe de la siguiente manera:

Se trata de una dimensión abstracta, hecha de espacios, de luces, de colores, de materias, de sonidos, que se encuentran en cada uno de nosotros. Estos elementos

se acumulan en nosotros a través de nuestras diversas experiencias, de nuestras sensaciones, de todo lo que hemos mirado, escuchado y tocado. Todo eso queda en nuestro cuerpo y constituye el fondo común a partir del cual van a surgir los impulsos, los deseos de la creación. Es necesario llegar a este fondo poético común para no quedarse en la vida tal cual es, o tal como aparenta ser, para poder así remontarse hacia una creación personal. (p. 74)

De esta forma con una serie de ejercicios el actor descubre y redescubre a través de las palabras, la música, los colores y el movimiento corporal diferentes formas de construir un juego actoral que los ayude a generar una mirada sobre los diferentes gestos de la interpretación y más importante aún descubrir sus diversos matices.

En el cuarto apartado, “Máscaras y contra-máscaras”, se analizan los niveles de actuación a través de varios ejercicios; Lecoq busca adiestrar a los actores en las diferentes posibilidades que tiene el cuerpo para expresar, para ello utiliza más caras que si tienen una expresión y el alumno deberá primero actuar tal cual el ánimo que representa su máscara y luego deberá generar una interpretación con un ánimo completamente contrario al que tiene marcado la máscara y el resultado es la búsqueda de conocer el propio cuerpo y sus expresiones en una gama mucho más amplia que la que permiten las expresiones cotidianas y realistas.

Finalmente, en la quinta y última etapa del primer eje, Lecoq habla sobre los personajes, elementos tan importantes en para el drama. En esta parte Lecoq profundiza en el desarrollo de los personajes, en aprender a identificar sus diferentes *estados*, *pasiones* y *sentimientos*. En jugar con ellos y ponerlos en diferentes *lugares* y *ambientes*. A desarrollarse de forma colectiva en sus *condicionantes de estilo*. Con esto concluiría el adiestramiento del actor respecto al primer eje que

es el de la *Improvisación* y podrá pasar a desarrollar las habilidades del movimiento que se estudian en el segundo eje de su técnica.

El segundo eje es mucho más interesante para nuestro propósito pues es la que más se enfoca a la parte corporal, sin embargo, Lecoq hace hincapié en que ambos ejes deben practicarse de manera conjunta al momento de la interpretación actoral pues una no funciona si no está la otra. Este segundo eje es llamado por Lecoq como la *Técnica de los movimientos* y consta de tres partes: *preparación corporal y vocal, acrobacia dramática y análisis de los movimientos*. Esta parte del proceso es muy importante pues es en ella es donde conseguiremos dotar de significado y sentido el movimiento y la presencia del cuerpo en escena. Lecoq lo explica de la siguiente manera:

El estudio de la anatomía del cuerpo humano me ha servido para desarrollar una preparación corporal analítica dirigida a la expresión, poniendo por separado cada parte del cuerpo: los pies, las piernas, la pelvis, el pecho, los hombros, el cuello, la cabeza, los brazos, las manos, aprovechando el contenido dramático de cada una de ellas. He constatado que cuando muevo, por ejemplo, la cabeza en direcciones puramente geométricos al lado, enfrente hacia atrás... << ¡Escucho, miro tengo miedo!>> En el teatro ejecutar un movimiento, nunca es un acto mecánico, debe ser un gesto justificado. Puede serlo por una indicación, por la acción o incluso por un suceso interior. Levanto un brazo para indicar un espacio o un lugar, para coger algo de un estante, o porque siento en mi algo que me impulsa a levantarlo. La indicación, la acción o el estado son las tres maneras de justificar un movimiento que se corresponden con tres grandes tendencias

teatrales: la indicación está cerca de la pantomima, la acción está en el terreno de la comedia del arte y el estado nos conduce al drama. Sea cual sea el gesto que se ejecute, el actor se inscribe en una relación con el espacio que le rodea y origina en sí mismo un estado emocional concreto. Una vez más el espacio exterior se refleja en el espacio interior. ¡El mundo se mima en mí y me da sentido! (pp. 103-104)

Este texto es la consigna del *Cine del Cuerpo*, porque no sólo es ampliar el movimiento y alejarlo del realismo, sino es justificarlo y darle un sentido, es explorar el cuerpo su movimiento y resaltar su conexión con el espacio tanto exterior como interior. En el cine existe también esta intención de justificar el movimiento, aunque se hace claro desde los códigos realistas, sin embargo, el peso que se da a la cámara en el proceso de filmación provoca que muchas de las veces estos movimientos se vuelvan mecánicos porque el actor debe cuidar no salirse de cuadro, no salirse de foco, o simplemente para tener una relación estética con la propuesta de fotografía. La actividad de actuar frente a la cámara muchas veces mecaniza estos procesos y la pretensión del *Cine del Cuerpo* es explorar los espacios a partir del cuerpo y no de la cámara. La cámara tendrá que adecuarse a esta exploración. El cuerpo será parte de la estética plástica del film y la puesta en cámara tendrá que encuadrar y enfocar en función de ello.

El proceso de exploración de Lecoq es muy interesante en este punto pues, las tres partes en que se divide el segundo eje ayudara al intérprete a desarrollar varias habilidades corporales para expresar de forma mucho más amplia sin descuidar el sentido de cada movimiento. Pues como dice, todo movimiento debe ser un gesto justificado.

En la primera parte del segundo eje, “Preparación corporal y vocal”, Lecoq propone una serie de ejercicios físicos, que ayuden al intérprete a conseguir la plenitud del movimiento justo, que el intérprete entienda que movimientos son los que lo ayudan a expresar lo que quiere transmitir y justificar cada uno de sus movimientos para utilizar sólo aquellos, que expresen eso, ni uno menos ni uno más. Esto ayuda al intérprete a introducir el movimiento de su cuerpo en su dimensión dramática. Estos movimientos y ejercicios deben ir acompañados de un entrenamiento vocal pues Lecoq considera absurdo separar la voz del cuerpo, por lo tanto, estos movimientos van seguidos de la parte vocal y cuando se lanza un movimiento va acompañado de un sonido, una palabra, una frase, o una obra dramática.

Por otro lado, en la segunda parte, la *acrobacia dramática* va a proponer una serie de ejercicios corporales muy similares a los de la gimnasia, donde los intérpretes empiezan con volteretas y cabriolas que van subiendo de dificultad hasta convertirse en saltos mortales y dinámicas más arriesgadas. Esto ayuda al actor a liberarse de la fuerza de gravedad. Se entrena el cuerpo para ganar fuerza, flexibilidad y equilibrio. Lecoq enfatiza que en estos ejercicios es importante no soltar la justificación dramática obtenida en el paso anterior, donde una voltereta puede ser accidental, el resultado de un tropiezo del personaje o puede ser una transposición de la actuación, por ejemplo, un arlequín que ríe hasta darse una voltereta. Estos ejercicios van a liberar al actor, no sólo ayudando a conocer su cuerpo sino dándole una libertad corporal según las propias palabras de Lecoq:

El dominio técnico de todos estos movimientos acrobáticos, caídas y saltos, malabarismos y luchas, tiene un único objetivo: dar al actor una mayor libertad de actuación. (p.110)

Es esta mayor libertad la que necesitamos para poder despegar del realismo la interpretación frente a la cámara en el *Cine del Cuerpo*.

Finalmente, la tercera parte del segundo eje de Lecoq, “Análisis de los movimientos”, se enfoca principalmente en estudiar los movimientos naturales del cuerpo humano. Lecoq los divide en tres tipos los cuales tienen una carga muy significativa. Estos movimientos son la *ondulación*, la *eclosión* y la *ondulación inversa*. Para Lecoq la ondulación es el primer movimiento, es el principio. Se parte de un punto de apoyo con el suelo, tiene un centro en la pelvis del cuerpo y ocupa la energía de todo el cuerpo para desplazarse. Este tipo de movimiento es el motor de toda acción. En cambio, la ondulación inversa es un movimiento muy similar pero realizado al revés. El punto de apoyo parte de la cabeza. La eclosión es un movimiento mucho más interesante pues parte del centro en uno de los ejercicios Lecoq parte del cuerpo encogido en el suelo, tratando de ocupar el menor espacio y va eclosionando poco a poco y llegar a formar una cruz muy amplia con brazos y piernas completamente estirados. La eclosión ayuda a pasar de un estado al otro sin ruptura.

Es interesante como utiliza Lecoq estos movimientos porque los relaciona perfectamente con los ejercicios del primer eje, pues la eclosión corresponde a la máscara neutra, la ondulación a la máscara expresiva y la ondulación inversa remite a la contra máscara. Para Lecoq estos movimientos también se relacionan e identifican con las tres posiciones dramáticas: *estar con*, *estar por*, *estar contra*.

Lecoq desarrolla una serie de ejercicios que ayudan a los intérpretes a encontrar las diferentes actitudes necesarias para la interpretación. Los ayuda a economizar el movimiento

corporal y a liberarlo. Los lleva a analizar los diferentes movimientos que hay en la naturaleza, en los animales, en el agua, en el fuego, en la tierra, en el aire. Los actores se apropian de esos elementos y los traducen a sus propios cuerpos. Finalmente les enseña (pp. 136-137) que el movimiento tiene diversas leyes y estas son:

- 1.- No hay acción sin reacción.
- 2.- El movimiento es continuo, avanza sin cesar.
- 3.- El movimiento proviene siempre de un desequilibrio a la búsqueda de un equilibrio.
- 4.- El equilibrio mismo está en movimiento.
- 5.- No hay movimiento sin punto fijo.
- 6.- El movimiento pone en evidencia el punto fijo.
- 7.- El punto fijo también está en movimiento.

En este punto termina la técnica propuesta por Lecoq y sus investigaciones realizadas durante el primer año. Para el *Cine del Cuerpo* fue una aportación importante pues ayuda a desarrollar ciertas habilidades en los actores que facilitan el cumplimiento de los factores mencionados al principio que son los puntos de búsqueda de esta exploración experimental del lenguaje cinematográfico. Esta técnica aporta a los intérpretes el conocimiento, libertad y control corporal necesario para poder expresar más allá de las palabras, para poder expresar todo lo que hay que expresar sin las limitaciones realistas del *sistema Stanislavski* y poder darle fuerza y presencia plástica al cuerpo y su movimiento.

En el segundo año de investigación Lecoq indaga en lo que él llama la *Geodramática*, donde propone una geografía dramática dividida en cinco territorios que son: el melodrama, la comedia del arte, los bufones, la tragedia y los clowns. Como se ha comentado anteriormente para poner en práctica lo desarrollado en esta técnica del *Cine del Cuerpo* he decidido elaborar

adaptación experimental del Edipo Rey de Sófocles. Por lo que nos enfocaremos aquí sólo al cuarto territorio que propone Lecoq que es la tragedia y que en sus palabras es el mayor territorio dramático que existe. Lecoq nos desmenuza en este apartado las implicaciones que se entretejen en la tragedia:

El territorio trágico sigue planteando una gran interrogante acerca de la relación con los dioses, con el destino, con lo trascendente. ¡Algo muy distinto a una cuestión de religión o secta! [...] Están ante un misterio que lleva al hombre más allá de sí mismo. (p. 187)

Según Lecoq la tragedia requiere de un texto ya sea clásico o moderno que ayuden a alcanzar un excepcional nivel de expresión lo que nos ayuda mucho para poner a prueba el *Cine del Cuerpo*. La tragedia requiere de una gran gesticulación pues se libera el texto en el cuerpo y cada línea y cada movimiento del actor tiene un peso y una importancia determinada. Esto es fundamental para la puesta en escena del proyecto cinematográfico corporal. Por esas razones no sólo he escogido una tragedia, sino además una tragedia griega, pues el Edipo Rey de Sófocles me permite resaltar esos elementos tan importantes y que podrán en evidencia más claro lo que se busca con el *Cine del Cuerpo*, esto no quiere decir que sólo un texto trágico será viable para trabajar con esta técnica, pero considero que la tragedia griega y en específico el texto de Edipo Rey tiene una fuerte carga expresiva que puede explorar el actor del *Cine del Cuerpo*.

El Actor del Cine del Cuerpo

Durante el proceso práctico de este proyecto fue muy enriquecedor ser testigo y formar parte del laboratorio de actuación de la doctora Thelma Ramírez Cuervo. Las primeras sesiones la

doctora Thelma las dedicó a la preparación corporal de sus estudiantes, a que conocieran su cuerpo a que lo ejercitaran y tomaran conciencia de él. Posteriormente trabajó con el movimiento, los hizo conscientes de la importancia de cada movimiento y les enseñó a justificar cada movimiento de su cuerpo. En estos ejercicios la doctora Thelma fue también introduciendo ciertos conceptos sobre la tragedia griega. Sobre la naturaleza y el origen de la tragedia griega y como se traducen estos códigos y estas necesidades corporalmente. Los alumnos asimilaban estos movimientos y los conceptos de la tragedia y corporizaron estos conceptos. A continuación, los alumnos empezaron a trabajar con textos trágicos, memorizaban algunas líneas de alguna tragedia clásica de su elección y sumaron estos textos a sus ejercicios.

El trabajo físico de la doctora Thelma en estos ejercicios es muy intenso pues empiezan a involucrar una interpretación emotiva a estos movimientos cargados de un significado y una energía impregnada de lo trágico. Cuando los alumnos agregan los textos, sus líneas tienen una fuerza y un peso impresionante. Trabaja en conjunto cuerpo mente y voz para construir escenas profundas e intensas donde el actor tiene una presencia escénica portentosa. No importa que el actor esté casi inmóvil, su simple presencia, es suficiente para llenar todo el gran salón. Los elementos escenográficos, las luces o música pasan a segundo término, el centro de atención absoluta es el cuerpo del actor, es esa presencia, ese peso y esa energía que se extiende por el espacio.

Las últimas sesiones la doctora me permitió trabajar con sus alumnos, lo cual fue una gran experiencia para mi proceso creativo. Aproveché el trabajo de la doctora con los alumnos y la preparación corporal que tuvieron a lo largo de esos meses, para mostrarles cuales eran mis intenciones y objetivos creativos del proyecto del *Cine del Cuerpo* y trabajar con ellos sobre el texto de Edipo que escribimos para ello. Durante estas clases pude trabajar con ellos y explorar las

posibilidades plásticas que sus cuerpos podían aportar a ese texto. Se realizaron diferentes ejercicios de donde salió la propuesta final y se trazaron los principales momentos de la puesta en escena para finalmente poder grabar en las últimas sesiones.

Este laboratorio fue un elemento medular para la realización de este proyecto cinematográfico corporal. Gracias a la doctora Thelma pude ser testigo del proceso corporal necesario y del entrenamiento que se requiere para alcanzar esos niveles expresivos tan buscados para el *Cine del Cuerpo* y tuve la oportunidad de explorar con este grupo de chicos y chicas el proceso de preparación y de grabación de las tres intermisiones de nuestro Edipo.

Capítulo III. En los Ojos de Edipo

El Edipo del Cuerpo

La adaptación del Edipo Rey para la pieza cinematográfico corporal además de la construcción de un formato y un texto especial para el *Cine del Cuerpo* va acompañado de una propuesta de realización que a continuación presentaremos. En relación al trabajo con actores hemos detallado anteriormente las técnicas de Lecoq y algunos conceptos que se tomaron de otras teorías, así como describir el proceso que se llevó a cabo con los actores en el laboratorio de la doctora Thelma y en cuanto al texto cinematográfico corporal podemos profundizar más adelante, así que en este momento vamos a presentar la propuesta estética general del film respecto a los elementos sonoros y visuales.

Propuesta Visual

Esta adaptación de Edipo estará compuesta de tres actos y antes de cada acto ira una intermisión, las cuales tendrán una propuesta estética muy diferente a la de los actos. Los tres actos son una adaptación de los momentos más importantes del Edipo de Sófocles, donde podemos ver en el primer acto el principio de la tragedia y el encuentro de Edipo con Creonte y con Tiresias, en el segundo desarrollamos las investigaciones de Edipo y el centro de la intriga de esta tragedia. Es aquí donde Edipo descubre su origen y la jugada que le tenía el destino. Este es el acto más largo y es el que debe ir *in crescendo* para prepararnos para el último acto que es el más corto pero el más intenso. Es el de la caída de Edipo, donde descubren el cuerpo de Yocasta y donde Edipo se saca los ojos y es desterrado.

Estos actos tendrán una narrativa lineal, aunque se jugara mucho con la proyección de las tres pantallas por lo que, aunque será lineal no será realista. Sin embargo las tres intermisiones manejaran un lenguaje completamente diferente en un código abstracto y plásticamente más rico pues en cada intermisión veremos de forma no lineal elementos importantes del mito edípico y que

no se presentan de forma explícita en el texto de Sófocles aunque si hace referencia a ellas de diversas formas como lo son el nacimiento de Edipo, el despojo de Yocasta de su primer hijo, el asesinato de Layo por Edipo, la muerte de la Esfinge, la relación incestuosa de Edipo y Yocasta, el nacimiento de estos hijos que son hermanos. La propuesta visual para estas intermisiones será en un espacio completamente negro y vacío, sin ninguna clase de escenografía y con iluminación básica donde lo que resalte sea únicamente el cuerpo del actor que tendrá una vestimenta blanca simulando el vestuario griego clásico, pero que poco a poco se irá llenando de elementos ajenos a esa temporalidad y cada vez más modernos, sin perder la idea de las túnicas griegas pero que jueguen con la atemporalidad de los temas del mito edípico.

En cuanto al lenguaje cinematográfico, las intermisiones serán más violentas y anacrónicas irán de un punto a otro de forma más abstracta y experimental. La narrativa en estas intermisiones será ecléctica y escapara a la concepción tradicional del relato, pero podrán ser identificados estos momentos de la vida de Edipo.

Por otro lado, los actos serán con una narrativa lineal mucho más cercana al teatro o cine convencional, pero con esta propuesta de tres pantallas que se despegará espacialmente y corporalmente la noción de realismo. El primer acto estéticamente será muy similar a la propuesta original de la tragedia griega con túnicas como vestuarios y con algunos de los elementos griegos como el uso de máscaras en algunas escenas y el escenario deberá ser también un espacio antiguo y ruinoso. El segundo acto cambiaremos de intérpretes y se presentara en un escenario colonial, el palacio de Edipo tendrá que ser un edificio con estas características y los vestuarios que se presenten en este acto también serán en ese estilo, para poder avanzar temporalmente en el tercer acto y ubicarlo en la época actual, con palacio de Edipo moderno, un edificio de nuestra época y

con vestuarios propios de nuestros tiempos. Esto con la finalidad de expresar que los elementos y temas edípicos son universales y trascienden las barreras del tiempo.

En cuanto a las paletas de color para esta propuesta las intermisiones tendrán una propuesta bicromática en jugando con el negro y contrastes en blanco.

Figura 5
Paleta de color 1



El primer acto y el segundo tendrán una paleta más cercana a los tonos ocre y aunque tienen una paleta más amplia deberá ser con tonos apagados como el rojo quemado o un amarillo seco.

Figura 6
Paleta de color 2



Finalmente, el tercer acto deberá ser una combinación de estas dos paletas, para integrar todos los tiempos en el último acto que además es el de la caída de Edipo a esta paleta agregaremos el único color brillante que veremos en toda la pieza cinematográfica corporal que es un rojo vivo para la sangre que emana de los ojos de Edipo.

Propuesta Sonora

La propuesta sonora para esta adaptación de Edipo es construir un diseño sonoro que presente anacronismos todo el tiempo. Las atmósferas aurales se construirán a partir de ruidos y sonidos de todas épocas que rompan con la unidad temporal de lo que vemos pero que sean fieles entre sí en todo momento. La música deberá tener un estilo más atonal, violento e instintivo

haciendo uso principalmente de guitarra tanto eléctrica como acústica y de diferentes percusiones que acompañen expresivamente los diferentes momentos de la película.

Esta propuesta visual y sonora componen a grandes rasgos la propuesta general de nuestro Edipo Rey para el *cine del cuerpo* que se suman a la propuesta de trabajo de actores explicada anteriormente y a la propuesta del texto cinematográfico corporal que se explica a continuación.

El Texto Cinematográfico Corporal

Para poder hablar del texto cinematográfico corporal vamos a tener que dividirlo en tres pequeños apartados. Primero hablaremos brevemente de la tragedia griega y sus características, así como describir algunas de las bondades del Edipo Rey de Sófocles para poder contextualizar lo que será el texto cinematográfico corporal. En el segundo apartado describiremos cuales son las características que conforman el formato internacional de un texto cinematográfico actual para poder entender cómo funciona. Finalmente, en el tercer apartado presentaré la propuesta de integración y modificación de estos dos tipos de textos para conformar lo que yo llamo el texto cinematográfico corporal, donde propongo y justifico modificaciones drásticas al formato internacional de guion cinematográfico para que funcione al esquema de tres pantallas y que ayude a priorizar tanto los elementos corporales del *Cine del Cuerpo* como los elementos simbólicos de la tragedia griega.

Edipo Rey y la Tragedia Ática

La tragedia nace en la antigua Grecia y como es muy conocido tiene orígenes religiosos que van muy de la mano del culto a Dionisio. Sin embargo, vamos a explorar el nacimiento de la tragedia desde el origen mítico y no desde un origen histórico, pues para este proyecto es más interesante el factor filosófico que tiene la figura dionisiaca que los elementos que fueron desarrollando el teatro de la antigua Grecia.

Nietzsche (2010) nos cuenta en su libro *El nacimiento de la tragedia*, que los griegos tenían dos elementos para categorizar el arte: lo dionisiaco y lo apolíneo. Lo dionisiaco representaba a esas artes instintivas, irracionales, que no se someten a ningún orden, representaba lo onírico, como la música o la danza. En cambio, lo apolíneo representaba la belleza racional, lo estático, lo figurativo. Estas fuerzas se contraponen una a la otra y son opuestas y aunque los griegos intentaban combinarlas, estas parecían repelerse como el agua y el aceite. Sin embargo, el maridaje se construye con el nacimiento del teatro, es decir el nacimiento de la tragedia. Por primera vez un arte combinaba los elementos estáticos, figurativos y racionales de lo apolíneo, pero impulsado por una fuerza instintiva, corporal e irracional. El hecho de que este arte surja de las festividades a Dionisio lo hace doblemente especial y significativo porque el mito dionisiaco es sumamente trágico. Las características y tonos de la tragedia están en la medula del mito dionisiaco. Dionisio el que nació dos veces según Nietzsche, es un Dios, que fue desmembrado, que tuvo una caída desde su posición divina y le arrancan los miembros dolorosamente. Ese es el principio ideológico de lo trágico. El teatro con el nacimiento de la tragedia no podía ser diferente, es ese sentimiento potencialmente trágico del mito de Dionisio el que se impregna en las formas figurativas y apolíneas del Ditirambo y del texto trágico con que consiguen la unión de ambas fuerzas en el acto de interpretación actoral. Es justo ahí en la actuación en donde se fusionan ambas fuerzas y lo siguen haciendo dos mil quinientos años después. Pero ¿Qué estructura o características tenía la tragedia ática? Pues bien, como mencionábamos la tragedia surge de la veneración a Dionisio por lo tanto su origen tiene un carácter religioso y su estructura va a estar fuertemente relacionada a este aspecto.

La tragedia tenía dos principales fuerzas: el coro y los personajes, por lo tanto, ocurría en dos espacios simultáneos, parte del sentimiento de recuperar esta idea de la arquitectura trágica

clásica es la que da el origen de múltiples pantallas en nuestra propuesta. Jacqueline de Romilly (2011) nos invita a observar las ruinas de los teatros griegos para entender la dualidad de sus elementos:

Una tragedia griega en efecto se representaba en dos lugares a la vez y, para entenderlo, basta con haber visto las ruinas de cualquier teatro griego. Los espectadores ocupaban graderías que formaban un amplio hemiciclo. Junto a estas graderías se situaban los muros de fondo que dominaban un escenario, que se puede comparar al escenario de nuestros teatros: este escenario era el lugar reservado a los personajes. Estaba rematado por una especie de balcón, donde podían aparecer los dioses [...] Además de este escenario, un teatro antiguo comprendía lo que se llama orquesta [...] La orquesta era una amplia explanada en forma circular, cuyo centro estaba ocupado por un altar redondo dedicado a Dionisio; y esta explanada se dedicaba exclusivamente a los movimientos del coro. (p.27)

Son estas características las que nos llevan a nuestra propuesta a tres pantallas pues tenemos una pantalla central superior, una izquierda y una derecha. La acción ocurrirá en tres espacios simultáneos como en la tragedia ática que tenía el escenario, el balcón y la orquesta.

La tragedia ática tiene una fuerte carga del entendimiento del orden natural de las cosas, la tragedia ocurre cuando este orden se rompe. La tragedia ática va a desarrollar personajes que pese a acercarse a la perfección provocan el rompimiento de las leyes y entonces el orden se pierde y requiere someter a nuestro héroe a un castigo. Este castigo viene casi siempre del destino, de lo divino, de una fuerza más poderosa incluso que los dioses mismos, porque los dioses no están

exentos de romper las leyes sin recibir castigo tal es el caso de tragedias como *Prometeo encadenado*. Este castigo va a empujar al héroe trágico a tener una caída literal y simbólica dentro del drama pues la tragedia como explicaremos más adelante tiene una estructura sumamente vertical que somete al héroe trágico y de esta forma somete también al espectador.

Estos elementos los podemos encontrar claramente también en Edipo Rey que es la tragedia elegida para esta adaptación. Edipo a pesar de su valor humano no puede escapar a su destino que lo empuja a romper el orden divino y natural al matar al padre y casarse con su madre dándole una descendencia que es a la vez hijos y hermanos.

El mito de Edipo es uno de los más importantes y quizá el de mayor impacto cultural, cuya trascendencia supera el tiempo y espacio pues tiene rasgos profundamente universales que lo han convertido en un mito con alcances que sobrepasan los significados religiosos y artísticos. El mito de Edipo no sólo ha servido de germen para la creación artística de múltiples textos dramáticos y literarios o para ser motivo en otras expresiones artísticas como la pintura, la escultura, la música etc. Sino que también ha servido como referencia para la construcción de teorías en otras disciplinas como la psicología. Es quizá uno de los mitos más complejos y el texto de Sófocles es una de las tragedias más bellas de la antigua Grecia, y a pesar de estar separados por más de dos mil años desde su creación, el texto de Sófocles sigue dando hoy en día mucho de qué hablar.

El texto de Sófocles sintetiza con maestría el mito de Edipo que es uno de los más amplios de la tradición griega. La injusticia y la invalidez de Edipo por escapar a su destino nos ponen a temblar como lectores o como espectadores pues si el mismo Edipo, vencedor de la esfinge y sabio como es para gobernar no puede escapar de su destino, y además no puede ver por sí mismo esa invalidez y esa falta de control que lo caracteriza y que se vuelve su *hamartia* o defecto trágico,

que nos espera a nosotros como simples mortales. El castigo de Edipo tiene un doble látigo, pues viene desde el poder divino y desde su propia mano, pues al darse cuenta de estar imposibilitado de ver lo que ocurría frente a él decide arrancarse los ojos.

Estas características vuelven el texto de Edipo Rey de Sófocles un texto de una bondad inigualable para la experimentación en el proceso de creación artística. No por nada Pasolini lo hizo en los 60 y Julie Taymor recuperó en 1993 la ópera de Stravinski y Cocteau montada de forma magistral y que fue en origen fuente de inspiración para la creación de este proyecto, que dos mil años después de ver la luz es elegida para desarrollar esta pieza cinematográfico corporal.

El Texto Cinematográfico

El texto cinematográfico es prácticamente tan viejo como el cine mismo, si bien las primeras obras de los hermanos Lumière, claramente se elaboraban sin un guion, pues en estas prácticamente llegaban al lugar de los hechos y ponían la cámara para capturar un fragmento de la cotidianidad, poco a poco empezaron a ser más complejos los cortos que directores como George Méliès hacían y se dejaba poco a la improvisación. En un inicio los guiones cinematográficos eran meras anotaciones sin un formato específico en el que se describen los elementos que van apareciendo a cuadro, desde sus inicios, el texto cinematográfico prioriza la puesta en cámara a todos los demás elementos. El primer gran avance de la escritura surge en la película *Asalto al tren*, donde se tienen varios escenarios simultáneos, por lo que al escribir el guion tuvieron que hacer un texto dividido por escenas las cuales se marcaban con un encabezado, muy similar a como se hacía en el teatro, desde entonces el texto dramático fungió como un referente importante para la escritura de guiones para cine. No fue hasta 1912-1914 cuando los grandes productores e inversionistas como Thomas Harper, pedían más claridad y un formato específico, para poder

“visualizar “la película antes de hacerla, es aquí cuando se empieza a estandarizar el formato de guion y cuando se decide hacer dos tipos de guiones, el literario y el Shooting List o guion técnico. La llegada del sonido al cine habría de provocar las últimas modificaciones al formato y marcar aún más la importancia de un formato propio y universal, que diera claridad y tranquilidad a los inversionistas y productores. Este formato es el desarrollo completo del argumento, describiendo claramente los lugares, personajes, diálogos y acciones, siempre escritos en presente es decir en el aquí y ahora. El guion se debe escribir en letra Courier 12 y antes de cada escena se debe anotar un encabezado, los cambios de escena se realizan cuando hay un cambio de espacio o de lugar. El encabezado es una de las partes más importantes del guion pues determina las condiciones de grabación de esa escena. Los encabezados se enumeran siempre y se escriben en mayúsculas todo, para poder ser fáciles de identificar durante la pre producción y el rodaje de la película. Consta de 5 elementos que son:

- 1.- Número de la escena.
- 2.- Si la escena es un interior o un exterior, si es interior se marca con INT y si es exterior con EXT.
- 3.- Locación o set donde ocurre la acción.
- 4.- Si es de día o de noche cuando ocurre la acción.
- 5.- se coloca nuevamente el número de la escena, en el extremo derecho de la página.

un correcto encabezado de guion debe incluir todos estos elementos y cada elemento debe ir separado por un punto o una diagonal de la siguiente manera:

1/EXT/CASADE TOÑO/DÍA

1

Después del encabezado, van las descripciones del lugar y del personaje, así como sus diálogos y las acciones que transcurrirán en la pantalla. Este formato se ha ido perfeccionando a lo largo de los años en función de las necesidades del proceso de producción pues el guion no sólo se vuelve el elemento literario en el que se cuenta la historia, sino que es una herramienta de planeación para el rodaje pues a partir de el guion se realiza el presupuesto, el desglose y el plan de rodaje. Se ha dividido en dos partes, el guion literario y el guion técnico. El primero que es el que se acaba de describir va a ser nuestra herramienta principal y a partir de este se construye el guion técnico que es en realidad una lista de tiros e indicaciones de cámara que servirá sólo al director y cinefotógrafo para filmar la película. Lamentablemente ambos guiones centran toda la atención en la imagen y en la cámara dejando a segundo término otros elementos como la puesta en escena y el cuerpo mismo del actor se vuelve esclavo de la cámara por lo que un texto de esta índole no puede funcionar para el desarrollo del *Cine del Cuerpo*, a esto hay que sumar que ambos guiones están pensados para un proyecto fílmico que se proyectara en un pantalla y nuestra propuesta plantea el uso de tres pantallas que traduzcan el espacio y la arquitectura trágica a un espacio cinematográfico como será descrito más adelante. Estas son las razones por las que se propone una modificación severa en el formato del texto cinematográfico.

El Formato del Texto Cinematográfico Corporal

Para la propuesta de *Cine del Cuerpo*, tendríamos que modificar el formato de tal modo que por una parte no priorice solamente la imagen y la puesta en cámara sino que tome en cuenta como valor principal el cuerpo y al actor y por otra parte tiene que ser un guion dirigido a tres pantallas, pues el espacio trágico que proponían los griegos en la arquitectura de sus teatros tiene una importante carga simbólica tanto en los temas y valores que abordan las tragedias, como en el mismo arco dramático que sufre el personaje, para poder conservar esto en nuestra apropiación se ha hecho una traducción de este espacio tridimensional por naturaleza a un espacio

cinematográfico dirigido a tres pantallas que proyectaran el desarrollo completo del argumento, en algunos momentos de forma intermitente y en otros de forma simultánea en dos o tres pantallas, esta proyección a tres pantallas con ayuda del montaje y del diseño sonoro nos ayudaran a reforzar también la función de algunos elementos como el del coro griego.

El tipo de guion propuesto también se enfrenta a la dificultad de que al ser escrito a tres pantallas no se puede separar la parte literaria de la parte técnica, menos cuando lo que se pretende priorizar es el desenvolvimiento corporal del actor, para lo cual hacer un guion literario y luego un guion técnico que priorice nuevamente la puesta en cámara sería un error, para lo cual propongo en este nuevo formato híbrido marcar ciertas indicaciones de valor de plano, porque no habrá puesta en cámara, habrá una puesta en escena con los actores y la cámara tendrá que acomodarse a su trazo corporal, entonces estas indicación puestas en el mismo guion ayudaran al fotógrafo a intuir por donde capturar o que elementos enfatizar al momento de la grabación. La propuesta para el nuevo formato de guion quedaría de la siguiente forma:

El texto de Edipo Rey tomará tres de los momentos más importantes de la tragedia de Sófocles los cuales conformaran los 3 actos de la pieza completa, el primer acto corresponde al enfrentamiento entre Edipo y Tiresias, el segundo acto se centrará en la conversación entre Edipo y Yocasta, donde empieza a descubrir su desgracia y finalmente el tercer acto corresponderá a la última parte de la tragedia de Sófocles. Cada acto irá precedido por una Intermisión las cuales serán momentos mucho más lirico y libres, tanto en la interpretación del actor, como en el lenguaje cinematográfico. Para ordenar esto en el texto único que se propone, se manejarían tres tipos de encabezados, primero un encabezado que indicara el número de acto o de intermisión, segundo encabezado que será el encabezado tradicional que da la información de la escena y finalmente un tercer encabezado en el que se indique en que pantalla se proyectará las descripciones que vendrán

a continuación. Además de estos tres encabezados las descripciones podrán tener en algún momento alguna indicación para cámara, como el valor de plano, o algún movimiento recomendado para poder seguir de mejor manera el desenvolvimiento corporal de los intérpretes. A continuación, se presenta una de las páginas de nuestro guion a modo de ejemplo de la propuesta del formato para esta pieza de *Cine del Cuerpo* en el que se detalla el uso de las múltiples pantallas:

EDIPO REY

Por:

THELMA RAMIREZ
JOSÉ LUIS FERNÁNDEZ

Basado en:
EDIPO REY DE SÓFOCLES

INTERMISIÓN 1

1/EXT/ESPACIO NEGRO

SOBRE NEGROS:

CORO OFF

Nadie que sea mortal puede
adivinar, ni predecir futuro. Te
contaré algo...

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA:

Full Shot de una habitación en negro y semi oscura, sólo se
alumbra a un grupo de personas que se aglutina formando un
círculo, poco a poco se van despejando para dejar ver lo que
hay en el centro. YOCASTA acostada en el suelo en labor de
parto, una MUJER la ayuda y finalmente saca un bebé sin
rostro. La MUJER le da el bebé a YOCASTA, quien lo arrulla
durante unos segundos.

CORO OFF

Una vez le llegó a Layo un oráculo
que decía que tendría el destino de
morir a manos de su propio hijo.

YOCASTA OFF

¿Por qué ahora te interesa
recordarlo?

Se acerca a ellos LAYO ve al bebé y le pinta el rostro y las
manos con un pigmento rojo, le arrebató el niño a YOCASTA y
se lo da a su SIRVIENTE.

CORO OFF

No habían pasado tres días desde el
nacimiento cuando Layo, después de
atarle juntas las articulaciones de
los pies, lo arrojó al monte.

YOCASTA OFF

¿Por qué ahora te interesa
recordarlo?

Se acerca a ellos LAYO ve al bebé y le pinta el rostro y las
manos con un pigmento rojo, le arrebató el niño a YOCASTA y
se lo da a su SIRVIENTE.

CORO OFF

No habían pasado tres días desde el
nacimiento cuando Layo, después de
atarle juntas las articulaciones de
los pies, lo arrojó al monte.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

YOCASTA OFF
 ¿Por qué ahora te interesa recordarlo?

La cámara se acerca al bebé hasta tenerlo en Close up, la cámara gira hasta estar de cabeza mientras el bebé hace lo mismo en sentido contrario, poco a poco la cámara se va alejando y sigue girando hasta completar los 360° y volver estar derecha.

En cuadro vemos un árbol formado por los actores, uno de las brazos que forma una de las ramas sostiene al BEBÉ EDIPO y lo deja cae.

CORO OFF
 Te encontraron en los desfiladeros selvicos del Citerón. Atado de Las articulaciones, tus pies te lo pueden testimoniar.

YOCASTA OFF
 ¿Por qué ahora te interesa recordarlo?
 ¿Por qué ahora te interesa recordarlo?
 ¿Por qué ahora te interesa recordarlo?

FADE OUT
 PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA INFERIOR derecha:

EDIPO OFF
 ¿Dices que Layo murió en una encrucijada de tres caminos? Vas a conocer ahora la verdad.

CORO OFF
 Vas a conocer ahora la verdad.

YOCASTA OFF
 Vas a conocer ahora la verdad.

TODOS OFF:
 Vas a conocer ahora la verdad.

En Long shot EDIPO en posición fetal se envuelve todo el cuerpo. La cámara se acerca muy lentamente, mientras el se va abriendo poco a poco, tiene las manos y el rostro pintados con pigmento rojo.

EDIPO OFF
 Llegué a la encrucijada, a ese lugar en donde murió el rey.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

EDIPO termina de abrirse y se queda de pie con la mirada fija, la cámara se acerca hasta tener un extreme Close up de sus ojos empieza a gira sobre su rostro hasta convertirse en el POV de EDIPO.

EDIPO OFF

Cuando en mi viaje estaba cerca de ese triple camino, un heraldo y un hombre, montado sobre un carro tirado por potros, me salieron al encuentro.

Al frente un grupo de actores se desplaza como si fueran un carromato, la cámara se coloca en over shoulder de EDIPO y se aleja poco a poco mientras el carromato humano se acerca a EDIPO hasta casi chocar con él.

EDIPO OFF

Me arrojaron violentamente.

EDIPO se pone en posición de ataque y arremete contra el carromato dejándolos a todos tirados sobre el piso, menos uno que huye.

EDIPO OFF

Movido por la cólera golpeé al conductor. Me golpea con la pica de doble punta. No tuvo mucha suerte... inmediatamente, lo golpeé con el bastón... al punto, cae redondo de espaldas desde el carro. Maté a todos.
¿Dices que Layo murió en una encrucijada de tres caminos?
Maté a todos.
Va a conocer la verdad
Maté a todos.

FADE OUT

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA SUPERIOR:

Close up del rostro de la ESFINGE, la cual está conformada por varias mujeres que se asemejan visualmente a la criatura de "Dante y Virgilio en el examen de la mujer araña" de Gustave Doré. La cámara se va alejando poco a poco hasta ver el cuerpo completo de la criatura, en fila india se acercan varios hombres y uno a uno son devorados por los múltiples brazos y piernas de la ESFINGE. Finalmente se acerca EDIPO y los numerosos brazos y piernas se agitan con desesperación, intentan devorárselo torpemente, pero no lo consiguen, poco a poco sus brazos se paralizan hasta quedar completamente inmóvil, se escucha un grito espectral y las mujeres que conformaban a la ESFINGE se separan desapareciendo.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

4.

EDIPO OFF

Ahora me encuentro en el poder, en posesión del aposento de Layo y de la mujer que antes tuvo; incluso hubiéramos tenido en común el nacimiento de hijos comunes, si su descendencia no se hubiera malogrado.

Algunos hombres se acercan a EDIPO y le ponen una corona de laureles la cámara se va acercando al rostro de EDIPO, el foco en cámara está soft y se va perdiendo con forme se acerca, llegamos a un extreme Close up de los ojos y el foco se va poco a poco hasta tener la mirada de EDIPO completamente fuera de foco.

EDIPO OFF

Por todo esto lo defenderé, como si él hubiera sido mi padre y buscaré todos los medios para capturar al autor del asesinato.

Entra música. Fade out muy lento, la música se queda un momento sobre negros.

2/EXT/FACHADA DE PALACIO ANTIGUO

ESCENA 1

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA SUPERIOR:

SECUENCIA DE MONTAJE CON MATERIAL DE STOCK:

Delante del palacio de Edipo, en Tebas, el pueblo suplicante se amotina, traen ramos de olivo: la ciudad está hundida en la crisis y la peste. Bañada de sangre, la tierra no rinde frutos, los rebaños no tienen dónde pastar y la epidemia alcanza a las mujeres que pierden o sus hijos, no los conciben o las hace infértiles. El pueblo completo se ha reunido, jóvenes, niños, mujeres, hombres de toda edad y condición esperan una respuesta de su soberano.

EDIPO, acompaña a CREONTE por el camino. CREONTE con maletas y mochilas se aleja mientras EDIPO se despide de él.

Timelapse del solo saliendo y ocultándose repetidas veces.

CREONTE regresa por el camino y llega hasta el palacio. EDIPO lo recibe alegremente y lo ayuda a quitarse el equipaje de encima.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

5.

CREONTE

El soberano Febo ordenó, arrojar de la región el deshonor que existe en nuestra tierra o el destino podría ser fatal para nosotros. En otro tiempo tuvimos a Layo como soberano; él murió, y Febo nos prescribe vengarnos del culpable con violencia. Afirmó que en esta tierra, se encuentra al que buscamos.

EDIPO

Ahora me encuentro en el poder, en posesión del aposento de Layo y de la mujer que antes tuvo; incluso hubiéramos tenido en común el nacimiento de hijos comunes, si su descendencia no se hubiera malogrado, por todo esto lo defenderé, como si él hubiera sido mi padre y buscaré todos los medios para capturar al autor del asesinato.

Como ustedes, soy un ciudadano más y les digo Cadmeos: aquel de ustedes que sepa por obra de quién murió Layo, el hijo de Lábdaco, le ordeno que me lo revele todo. Si siente miedo de hablar sepa, que ninguna otra pena sufrirá y saldrá sano y salvo del país. Si alguien, a su vez, conoce que el autor es otro, de otra tierra, que no calle. Yo le concederé la recompensa a la que se añadirá mi gratitud. Prohíbo que en este país, del que yo poseo el poder y el trono, alguien acoja y dirija la palabra a ese hombre, quienquiera que sea. Mando que todos lo expulsen, sabiendo que es una fatalidad para nosotros. Solemnemente pido que, el que a escondidas lo ha hecho, tenga una vida miserable. Juro que si llega a estar en mi propio palacio y tengo conocimiento de ello y no hago nada, padeceré los mismos males que acabo de desearle.

CORIFEO OFF

Te podría decir lo que yo creo.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

CORIFEO OFF

Ahí está quien lo dejará al
descubierto. Éstos traen al sagrado
adivino, el único nacido con el don
de la verdad.

EDIPO

¡Oh Tiresias tú que conoces, lo que
debe ser enseñado y lo que es
secreto, los asuntos del cielo y
los terrenales! sálvate a ti mismo
y a la ciudad y sálvame a mí, y
líbranos de la maldición originada
por el muerto. Estamos en tus
manos.

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA IZQUIERDA:

Close up de ambos ojos ciegos de TIRECIAS.

TIRESIAS

¡Ay, ay! ¡Qué terrible es tener
clarividencia

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA IZQUIERDA:

Close up de ambos ojos ciegos de TIRECIAS.

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de EDIPO y TIRESIAS hablando.

EDIPO

¿Qué pasa? ¡Por qué estás tan
abatido!

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA DERECHA:

Close up de ambos ojos ciegos de TIRECIAS.

TIRESIAS

Déjame ir a casa. Más fácilmente
soportaremos tú lo tuyo y yo lo mío
si me haces caso.

PROYECCIÓN SOBRE LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de EDIPO y TIRESIAS hablando.

EDIPO

No te vayas, ¡por los dioses!,
dinos lo que sabes.

PROYECCIÓN SOBRE LAS TRES PANTALLAS SIMULTANEAS:

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

En la pantalla izquierda vemos un close up del ojo izquierdo de TIRESIAS y en la pantalla derecha vemos el del ojo derecho. En la pantalla central vemos un full shot de EDIPO y TIRESIAS hablando.

TIRESIAS

Todos han perdido el juicio. Nunca revelaré estas desgracias, por no decir las tuyas. No te enterarás por mí.

EDIPO

No dejaré de cumplir con mi palabra como se lo he dicho al pueblo y por lo tanto ¡habla! o también serás merecedor de su castigo.

PROYECCIÓN SOBRE LAS TRES PANTALLAS SIMULTANEAS:

En la pantalla izquierda veremos a acción sincrónica en full shot mientras que en la derecha lo veremos 2 segundos atrasada. En la pantalla superior veremos un extreme close up de uno de los ojos ciegos de TIRESIAS.

TIRESIAS

¿De verdad? Entonces permanece leal al edicto que tú mismo has pronunciado. No nos dirijas la palabra ni a éstos ni a mí desde el día de hoy, porque tú eres el azote impuro de esta tierra.

EDIPO

Dilo de nuevo

TIRESIAS

¿No has escuchado antes? ¿O es que no estás dispuesto a asumir tu orden?

EDIPO

No comprendo. Dilo de nuevo.

TIRESIAS

Afirmo que tú eres el asesino del hombre acerca del cual están investigando.

EDIPO

No dirás impunemente dos veces estos insultos.

PROYECCIÓN SOBRE LAS TRES PANTALLAS SIMULTANEAS:

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

9.

La pantalla superior es ahora la que muestra la acción sincrónica en full shot mientras que en la pantalla izquierda la acción sincrónica está en over shoulder viendo a EDIPO y la derecha en over shoulder viendo a TIRESIAS.

TIRESIAS

Has estado conviviendo muy vergonzosamente, sin advertirlo, con los que te son más queridos y que no te das cuenta en qué punto de desgracia estás.

EDIPO

¿Esta invención es de Creonte o tuya?

TIRESIAS

Creonte no es ningún dolor para ti, sino tú mismo. Aunque seas el rey, se me debe dar la misma oportunidad de replicarte, al menos con palabras. También yo tengo derecho a ello, ya que no vivo sometido a ti sino a Loxias, de modo que no podré ser inscrito como seguidor de Creonte, jefe de un partido. Y puesto que me has echado en cara que soy ciego, te digo: aunque tú tienes vista, no ves en qué grado de desgracia te encuentras ni dónde habitas ni con quiénes transcurre tu vida. ¿Acaso conoces de quiénes descienes? -tú, que ahora ves claramente, estás en la oscuridad. Insultas a Creonte y a mi palabra. Pero ningún mortal será aniquilado nunca de peor forma que tú.

EDIPO

¡Maldito seas! Confiesa, quiénes fueron mis padres

CORO OFF

Tus palabras y las de Tiresias son producto del enojo.

TIRESIAS

Ya dije lo que tenía que decir. El hombre que, desde hace rato, buscas con amenazas y con proclamas a causa del asesinato de Layo eres tú. Te darás cuenta que eres tebano y quedarás ciego y pobre, en lugar

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

10.

TIRESIAS (continúa)
 de rico, deambularás por extrañas
 tierra tanteando el camino con un
 bastón. Conocerán todos que eres a
 la vez, hermano y padre de tus
 propios hijos, hijo y esposo de una
 misma hembra... asesino de tu
 padre. Reflexiona esto.

TIRESIAS sale.

SE APAGAN TODAS LAS PANTALLAS

PROYECCIÓN SOBRE LAS TRES PANTALLAS SIMULTANEAS:

Todas las pantallas se prenden con efecto de estática.

CORO OFF
 Ten prudencia, señor, te lo
 suplico. Obedece el pedido de
 Tiresias.

SE APAGAN LAS PANTALLAS IZQUIERDA Y DERECHA.

PROYECCIÓN SOBRE LAS PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de EDIPO frente al palacio.

EDIPO
 ¿En qué quieres que ceda?

CORIFEEO OFF
 En respetar al que antes no fue
 necio y ahora tampoco porque vive
 bajo juramento.

EDIPO
 ¿Sabes lo que pides?

CORIFEEO OFF
 Lo sé. Por un rumor poco probado,
 nunca lances una acusación de
 deshonor y menos a un pariente.

3/INT/ESPACIO NEGRO

INTERMISIÓN 2

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA:

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

11.

CORIFEO OFF

El tiempo que todo lo ve y condena
una antigua boda que no es boda en
donde se engendra y resulta
engendrado.

Extreme Close Up de los ojos de EDIPO, la cámara recorre
lentamente su rostro.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR DERECHA:
Extreme Close Up de los ojos de YOCASTA la cámara recorre
lentamente su rostro.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA:
Medium Shot de EDIPO mirando fijamente hacia la derecha.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR DERECHA:
Medium Shot de YOCASTA mirando fijamente hacia la izquierda.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA:
Extreme Close Up de los ojos de EDIPO.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Extreme Close Up la boca de EDIPO besa la de YOCASTA.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR DERECHA:
Extreme Close Up de los ojos de YOCASTA.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA.
Extreme Close Up de los ojos de EDIPO.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Extreme Close Up la boca de EDIPO besa la de YOCASTA.

EDIPO OFF

Loxias afirmó, hace tiempo, que yo
había de unirme con mi propia
madre.

Full Shot YOCASTA de pie en el extremo izquierdo de la
pantalla, está con la mirada perdida hacia la izquierda,
entra EDIPO de espaldas a YOCASTA y se acerca a ella
lentamente. YOCASTA lo siente, y se voltea, lo mira
fijamente, EDIPO levanta su brazo con lentitud y toma su
mano, la acerca a él estira su cabeza muy muy lento para
darle un beso, finalmente se besan.

Extreme Close Up la boca de EDIPO y YOCASTA se besan con
fuerza animal.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA Y DERECHA:
Se proyectan simultáneamente en ambas pantallas, pero
imágenes diferentes de la misma acción.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

12.

EDIPO OFF

Aún temo al lecho de mi madre.

Close Up de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo, los planos son muy cerrados y sólo se ven partes de sus cuerpos chocando uno contra otro (pies, manos, abdomen, cuello, bocas, etc.)

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Full Shot de EDIPO NIÑO corriendo.

Full Shot de las escenas de la primera intermisión del parto de EDIPO.

Close Up: del muñeco de EDIPO bebé de la primera intermisión.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA Y DERECHA:
Se proyectan simultáneamente en ambas pantallas, pero imágenes diferentes de la misma acción.

Close Up: de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo.

EDIPO OFF

Aún temo al lecho de mi madre.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Medium Shot de YOCASTA arrullando a un bebé.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA Y DERECHA:
Se proyectan simultáneamente en ambas pantallas, pero imágenes diferentes de la misma acción.

Close Up: de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Medium Shot de YOCASTA arrullando a dos bebés.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA Y DERECHA:
Se proyectan simultáneamente en ambas pantallas, pero imágenes diferentes de la misma acción.

Close Up: de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Medium Shot de YOCASTA arrullando a tres bebés.

Proyección en la pantalla inferior izquierda y derecha:
Se proyectan simultáneamente en ambas pantallas, pero imágenes diferentes de la misma acción.

Close Up: de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:
Medium Shot de YOCASTA arrullando a cuatro bebés.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

13.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA Y DERECHA:
Se proyectan simultáneamente en ambas pantallas, pero imágenes diferentes de la misma acción.

Close Up: de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de EDIPO NIÑO llorando.

EDIPO OFF
Aún temo al lecho de mi madre.

Close Up de EDIPO NIÑO llorando.

CORO OFF
El tiempo que todo lo ve y condena
una antigua boda que no es boda en
donde se engendra y resulta
engendrado.

FADE OUT.

4/EXT/ FACHADA DE PALACIO COLONIAL

ESCENA 2

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

La fachada de un edificio colonial. CREONTE y EDIPO discuten con voz y cuerpo sus vestuarios también son coloniales. La puerta del palacio se abre de golpe. Los cuerpos de EDIPO y CREONTE se congelan. YOCASTA sale del palacio.

YOCASTA
¿Por qué, discuten? ¿No se
avergüenzan de ventilar cuestiones
particulares estando como está
sufriendo la ciudad?

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA IZQUIERDA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

CREONTE
Tu esposo proyecta hacer cosas
terribles, y no se decide entre
desterrarme o mandarme a matar.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA DERECHA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

14.

EDIPO

Es cierto. Lo sorprendí en una
conspiración.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

YOCASTA

¡Por los dioses!, Edipo, razona;
sobre todo si sientes respeto ante
el pueblo, a mí y a los juramentos
en nombre de los dioses.

CORO OFF

Mujer, ¿qué estás esperando para
llevarlo a palacio?

YOCASTA

Conocer qué es lo que ocurre.

CORO OFF

Una oscura sospecha surgió de unas
palabras, pero también me desgarró
lo que puede ser injusto.

YOCASTA

¿Y cuál fue el motivo? ¡En nombre
de los dioses! habla, por qué has
enfurecido tanto.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA DERECHA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

EDIPO

Creonte conspira. Hizo venir a un
desvergonzado adivino para que
levantara falsos contra mí.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

YOCASTA

Escúchame, nadie que sea mortal
puede adivinar, ni predecir futuro.
Te contaré algo: Una vez le llegó a
Layo un oráculo que decía que
tendría el destino de morir a manos
de su propio hijo. Sin embargo,
según el rumor, lo mataron unos
bandoleros en una encrucijada de

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

15.

YOCASTA (continúa)
 tres caminos. Además, no habían
 pasado tres días desde el
 nacimiento de nuestro hijo cuando
 Layo, después de atarle juntas las
 articulaciones de los pies, lo
 arrojó al monte. Por tanto, no se
 cumplió el oráculo. No debes
 preocuparte.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA DERECHA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

EDIPO
 ¿Qué delirio se apodera de mi alma
 y qué angustia!

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA IZQUIERDA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

CREONTE
 ¿A qué preocupación te refieres que
 te pone así?

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA DERECHA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

EDIPO
 ¿Dices que Layo murió en una
 encrucijada de tres caminos?

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

YOCASTA
 Eso dijeron.

PROYECCIÓN EN LAS TRES PANTALLAS SIMULTANEAS:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

EDIPO
 ¿Y dónde se encuentra ese lugar?

YOCASTA
 Fócide, la encrucijada hace
 confluír los caminos de Delfos y de
 Daulia.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

16.

EDIPO

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que murió?

YOCASTA

Poco antes de que tú aparecieras.

EDIPO

¡Oh Zeus! ¿Cuáles son tus planes para conmigo?

YOCASTA

¿Qué es lo que pasa, Edipo?

EDIPO

¿Cómo era Layo, qué edad tenía?

YOCASTA

Era fuerte, con los cabellos desde hacía poco encanecidos, y su figura no era muy diferente de la tuya.

EDIPO

¡Ay de mí! acabo de condenarme a mí mismo, sin saberlo.

YOCASTA

¿Cómo dices?

EDIPO

Dime una cosa ¿Iba de incógnito, o con una escolta numerosa cual corresponde a un rey?

YOCASTA

Eran cinco en total. Entre ellos había un heraldo. Sólo un carro conducía a Layo.

EDIPO

¿Quién anunció su muerte?

YOCASTA

El único sobreviviente.

EDIPO

¿Sirve al palacio?

YOCASTA

No. Cuando llegó de allí y vio que tú regentabas el poder, me suplicó, que lo enviara a los campos y al pastoreo de rebaños. Quería estar lejos de la ciudad.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

17.

EDIPO

¿Es posible llamarlo?, hazlo traer.

YOCASTA

Está bien, vendrá, pero también merezco saber lo que te pasa.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA DERECHA:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

EDIPO

Mi padre era Pólipo, y mi madre Mérope. Fui considerado el más importante de los ciudadanos hasta que en un banquete, un borracho... aseguró que yo era un falso hijo. A duras penas me pude contener, fui junto a mis padres y les pregunté. Pero no quisieron darme una respuesta. Sin que lo supieran, me dirigí a Delfos pero Febo no respondió a mi duda. Al contrario, sólo me anunció desgraciadas y calamidades: que estaba fijado que yo me uniría a mi madre, que procrearíamos hijos ya malditos y que sería el asesino de mi padre. Después de oír esto, calculando a partir de allí la posición de la región corintia por las estrellas, iba huyendo, adonde nunca viera cumplirse las atrocidades del oráculo. Llegué a la encrucijada, a ese lugar en donde murió el rey. Vas a conocer ahora la verdad. Cuando en mi viaje estaba cerca de ese triple camino, un heraldo y un hombre, montado sobre un carro tirado por potros, me salieron al encuentro. Me arrojaron violentamente. Movidó por la cólera golpeé al conductor. El anciano apuntándome en medio de la cabeza, me golpea con la pica de doble punta. No tuvo mucha suerte... inmediatamente, lo golpeé con el bastón... al punto, cae redondo de espaldas desde el carro. Maté a todos.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

18.

CORIFEO OFF:

A nosotros, oh rey, nos parece esto motivo de temor, pero mientras no lo conozcas del todo por boca del que estaba presente, ten esperanza.

EDIPO

En verdad, ésta es la única esperanza que tengo: aguardar al pastor.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Full shot de CREONTE, EDIPO y YOCASTA en el palacio.

YOCASTA

Y cuando venga, ¿qué esperas que suceda?

EDIPO

Si descubrimos que dice lo mismo que tú, estaría a salvo de esta calamidad. Él afirmó que unos ladrones le habían matado. Si aún confirma el mismo número, yo no fui el asesino.

Llega el MENSAJERO

MENSAJERO

¿Podrían informarme, dónde se halla el palacio del rey Edipo?

CORIFEO OFF

Ésta es su morada y Esta mujer es la madre de sus hijos.

MENSAJERO

¡Que llegues a ser siempre feliz.

YOCASTA

De igual modo lo seas tú. Qué es lo que se te ofrece.

MENSAJERO

Los habitantes de la región del Istmo van a designar rey a Edipo.

YOCASTA

¿No está ya el anciano Pólipo en el poder?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

19.

MENSAJERO

No, la muerte lo alcanzó hace poco.

YOCASTA

¿Cómo dices? ¿Ha muerto el padre de Edipo? Y él que huyó hace tiempo por temor de matar a ese hombre.

Llega EDIPO y se acerca a YOCASTA

YOCASTA

Escucha a este mensajero y observa, en qué han quedado los respetables oráculos del dios. Viene de Corinto para anunciar que tu padre ha muerto.

EDIPO

¿Qué dices, extranjero? Anúnciamelo tú mismo.

MENSAJERO

Así es, falleció el buen Pólipo

EDIPO

¿Por emboscada, o como resultado de una enfermedad?

EDIPO

Fue por quebranto.

YOCASTA

¿No te lo dije? Ahora no te preocupes más de los oráculos.

EDIPO

Aún temo al lecho de mi madre.

MENSAJERO

¿Qué hay en ella que te causa temor?

EDIPO

Loxias afirmó, hace tiempo, que yo había de unirme con mi propia madre y coger en mis manos la sangre de mi padre. Por este motivo habito desde hace años muy lejos de Corinto.

MENSAJERO

¿Acaso por temor a estas cosas estabas desterrado de allí? ¡Oh

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

20.

MENSAJERO (continúa)
 hijo, es bien evidente que no sabes
 lo que haces... nada debes temer.
 Pólipo nada tenía que ver con tu
 linaje.

EDIPO
 ¿Cómo dices? Entonces, ¿Por qué me
 llamaba hijo?

PROYECCIÓN SOBRE LAS TRES PANTALLAS SIMULTANEAS:

En la pantalla superior se ve la acción sincrónica en full
 shot, mientras que en las pantallas izquierda y derecha
 vemos estática.

MENSAJERO
 Por haberte recibido como un regalo
 de mis manos. Te encontré en los
 desfiladeros selvosos del Citerón.
 Atado de Las articulaciones, tus
 pies te lo pueden testimoniar. El
 que te entregó a mí conoce esto
 mejor que yo.

EDIPO
 Entonces, ¿me recibiste de otro?

MENSAJERO
 Otro pastor me hizo entrega de ti.

EDIPO
 ¿Quién es? ¿Sabes su nombre?

MENSAJERO
 Era servidor de Layo.

En la pantalla izquierda vemos un extreme close up del ojo
 izquierdo de EDIPO y en la derecha del ojo derecho.

CORIFEO OFF
 Creo que a ningún otro se refiere,
 sino al que tratabas de ver antes
 haciéndole venir desde el campo.

EDIPO
 Mujer, ¿conoces a ese pastor? ¿Es a
 él a quien éste se refiere?

YOCASTA
 No hagas ningún caso, no quieras
 recordar inútilmente lo que ha
 dicho. ¡No, por los dioses! Si en
 (MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

21.

YOCASTA (continúa)
 algo te preocupa tu propia vida, no
 lo investigues. Bastante hay con
 que yo esté angustiada.

Regresa la estática en las pantallas izquierda y derecha.

EDIPO
 Tranquilízate, aunque yo resulte
 esclavo, tú no aparecerás innoble.

YOCASTA
 No sabes lo que dices. Obedéceme,
 te lo suplico. No lo hagas... ojalá
 nunca llegues a saber quién eres!

YOCASTA se altera demasiado, su respiración se agita, el latido de su corazón retumba en todo el lugar. Mareada y agitada entra al palacio.

SE APAGAN LAS PANTALLAS DERECHA E IZQUIERDA.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

CORIFEO OFF
 ¿Por qué se ha ido tu esposa? Tengo
 miedo de que de este silencio
 estalle en desgracias.

EDIPO
 Tal vez se avergüence de mi linaje
 oscuro, tiene orgullosos
 pensamientos como mujer que es.

close up del sol quemándolo todo en el firmamento.

Full Shot de la tierra inmóvil azotada por el sol.

Entra el SIRVIENTE se arrodilla frente a EDIPO

EDIPO
 Es este el pastor que desde hace
 rato buscamos.

CORIFEO OFF
 Lo conozco, ten la certeza. Era un
 pastor de Layo, fiel cual ninguno.

EDIPO (AL MENSAJERO)
 ¿es de ése de quien hablabas?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

22.

MENSAJERO

Es él.

EDIPO (AL SIRVIENTE)

Acércate anciano y contesta a cuanto se te pregunte.

MENSAJERO

Te acuerdas cuando, en el monte Citerón, convivimos durante tres períodos enteros de seis meses ¿recuerdas que entonces me diste un niño para que yo lo criara?

SERVIDOR

¿Qué ocurre? ¿Por qué ahora te interesa recordarlo?

MENSAJERO

Éste, querido amigo, es el que entonces me entregaste.

EDIPO

¿Es verdad que le entregaste a un niño?

SERVIDOR

Lo hice, ¡ojalá hubiera muerto ese día!

EDIPO

¿De dónde tomaste a ese niño? ¿Era de tu familia o de algún otro?

SERVIDOR

Lo recibí... No me preguntes más señor.

EDIPO

No te lo voy a preguntar de nuevo.

SERVIDOR

Era un primogénito de la casa de Layo.

EDIPO

¿Un esclavo, o uno que pertenecía a su linaje?

SERVIDOR

De linaje, señor. Era su hijo. Me lo entregó Yocasta.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

23.

EDIPO

¿Para qué?

SERVIDOR

Para que lo matara. Por temor a los oráculos. Se decía que él mataría a sus padres.

EDIPO se quiebra por completo, su cuerpo se debilita, se desvanece y comienza a llorar.

EDIPO

¿Por qué desobedeciste?

SERVIDOR

Por compasión, señor, pensando que se lo llevarían lejos, a otra tierra. Pero éste lo salvó para los peores males. Si en verdad eres tú el hijo de Layo, el destino funesto se ha cumplido.

EDIPO entra en crisis, se retuerce en el suelo y grita. MENSAJERO y SERVIDOR tratan de acercarse para tranquilizarlo, pero los golpes y las patadas de EDIPO no se los permite.

CORO OFF

Y ahora, ¿de quién se puede oír decir que es más desgraciado?
 ¿Quién es el que vive entre violentas penas, quién entre padecimientos con su vida cambiada?
 ¡Ah noble Edipo, a quien le bastó el mismo espacioso puerto para arrojarse como hijo, padre y esposo! ¿Cómo, cómo pudieron los surcos paternos tolerarte en silencio, infortunado, durante tanto tiempo?

5/INT/ESPACIO NEGRO

INTERMISIÓN 3

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:

Full Shot todas forman un apretado círculo, están inmóviles, se escucha muy despacio un solitario tarareo fúnebre, que parece más un quejido que se hace poco a poco más presente. Una segunda voz se une con un tarareo diferente, pero también fúnebre. Ambos tarareos suben de volumen hasta resonar en todo el lugar, una tercera voz se une con su

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

24.

propio tarareo y poco después se une una cuarta voz. Por un breve momento las cuatro voces tienen su propio ritmo, pero poco a poco se van encontrando hasta ser la misma tonada. Una vez unificadas se unen las voces del resto de las integrantes del círculo.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA:

Medium Shot, la cámara se va haciendo hacia atrás hasta quedar en Long Shot, poco a poco se empiezan a mover cambiando y probando diferentes posiciones, el círculo empieza a abrirse poco a poco, conforme se va abriendo vemos como en el centro hay tres mujeres.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:

El tarareo sigue en el fondo. Full Shot de las tres mujeres del centro del círculo, es YOCASTA que es cargada por las otras dos mujeres que están a cada uno de sus lados. Las tres están inmóviles el brazo extendido de YOCASTA sostiene una soga con el nudo listo para la horca.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR DERECHA:

Full Shot el círculo de mujeres se sigue abriendo con el tarareo fúnebre que va bajando de volumen poco a poco hasta apagarse por completo, cuando el tarareo se detiene, las mujeres se quedan inmóviles, tras unos segundos de silencio, todos al unísono sueltan un grito de dolor y señalan a YOCASTA en un movimiento.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:

Full Shot de YOCASTA que sigue inmóvil, muy lentamente empieza a moverse con el brazo libre toma la soga y se la coloca en el cuello con ambas manos.

Medium Close el rictus de YOCASTA se torna cada vez más doloroso hasta volverse grotesco.

Full Shot YOCASTA se acomoda la soga en el cuello, con una mano se aprieta el nudo con la otra sostiene la colilla de la soga, cuando ya está todo listo suelta un grito desgarrador y jala la cuerda. YOCASTA muere, las dos mujeres que la sostienen la bajan. Las mujeres del círculo retoman el tarareo fúnebre y cierran el círculo con rapidez hasta ser una apretada bola humana con esta imagen se queda la pantalla central durante toda la proyección de la siguiente pantalla.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA INFERIOR IZQUIERDA:

El canto fúnebre de fondo con gran volumen Full Shot entra EDIPO de derecha a izquierda de la pantalla y grita.

EDIPO

YOCASTAAAA.

Silencio absoluto. Ambas pantallas se apagan.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

25.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR CENTRAL:

Full Shot las mujeres de la bola humana caen esparcidas en el suelo, EDIPO se acerca y ve el cuerpo de YOCASTA, la carga y la saca de entre el resto de cuerpos, la cámara sigue a EDIPO teniéndolo siempre de frente, EDIPO se arrodilla con el cuerpo entre sus brazos y comienza a llorar.

FADE OUT.

La imagen se pone con efecto de estática unos segundos. Mientras está la estática se escuchan las voces de todas las mujeres:

MUJERES OFF

Te sorprendió, a despecho tuyo, el tiempo que todo lo ve y condena una antigua boda que no es boda en donde se engendra y resulta engendrado. ¡Ah, hijo de Layo, ojalá, ojalá nunca te hubiera visto! Yo gimo derramando lúgubres lamentos de mi boca; pero, a decir verdad, yo tomé aliento gracias a ti y pude adormecer mis ojos.

SECUENCIA DE MONTAJE:

Extreme Close Up de los ojos de EDIPO

Extreme Close Up de los ojos de YOCASTA

Extreme Close Up de EDIPO NIÑO

Close Up de LAYO muerto

Close Up de EDIPO y YOCASTA teniendo sexo.

Extreme Close Up los labios de EDIPO besando los de YOCASTA.

Close Up del rostro de YOCASTA muerta con los ojos abiertos.

Close Up del rostro de EDIPO llorando.

Close Up rostro de EDIPO NIÑO.

Close Up YOCASTA muerta.

Full Shot EDIPO llora con YOCASTA en brazos.

Close Up de los broches de YOCASTA en su cabello.

Close Up de las manos de EDIPO se acercan a los broches y los arranca.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

26.

EDIPO suelta un grito desgarrador.

Close Up del suelo, caen unas gotas de sangre, luego un chorro más espeso, cae uno de los broches con poca sangre, cae el segundo broche lleno de sangre, la sangre sigue goteando sobre el suelo y los broches.

Extreme Close Up de los ojos cerrados de EDIPO, la sangre escurre por su rostro.

EDIPO OFF

Y pude adormecer mis ojos.

Close Up manos de EDIPO ensangrentadas.

MUJERES OFF

Y pude adormecer mis ojos.

FADE OUT.

6/EXT/FACHADA DE PALACIO MODERNO/DÍA

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Es un edificio muy moderno, la puerta se encuentra abierta, un sin número de GENTE entra apresurada con equipo de médico. EDIPO sentado en posición fetal llorando. El vestuario de todos es actual.

CORO OFF

Te sorprendió, a despecho tuyo, el tiempo que todo lo ve y condena una antigua boda que no es boda en donde se engendra y resulta engendrado. ¡Ah, hijo de Layo, ojalá, ojalá nunca te hubiera visto! Yo gimo derramando lúgubres lamentos de mi boca; pero, a decir verdad, yo tomé aliento gracias a ti y pude adormecer mis ojos.

Sale MENSAJERO 2 del palacio y se acerca lentamente a EDIPO.

MENSAJERO 2

Ha muerto Yocasta.

CORIFEYO OFF

¿Qué dices, cómo es esto?

PROYECCIÓN EN LAS PANTALLAS SIMULTANEAS:

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

27.

En la pantalla superior vemos la acción principal sincrónica, en la de la izquierda la acción con 2 segundos de retraso y en la de la derecha con 3.

EDIPO se tira por completo al suelo y comienza a llorar desconsoladamente, de pronto se levanta y corre hacia dentro del palacio.

MENSAJERO

Atravesó el vestíbulo, se lanzó hacia la cámara nupcial, estaba como loca, invocó el nombre de Layo. Edipo iba y venía hasta nosotros pidiéndonos una espada, quería saber dónde estaba su esposa que no era esposa, sino madre Y gritando de horrible modo, como si alguien le guiara, se lanzó contra las puertas y encontró en la habitación a la mujer colgada, suspendida del cuello por retorcidos lazos. Cuando él la ve, lanzando un espantoso alarido, afloja el nudo corredizo que la sostenía. Una vez tendida, arrancó los broches del vestido y los hundió en sus ojos. Las pupilas ensangrentadas teñían las mejillas y no destilaban gotas chorreantes de sangre, sino que todo se mojaba con una negra lluvia y granizada de sangre.

CORIFEEO OFF

¿Dónde está?

La acción principal permanece en la pantalla central, la pantalla izquierda y la derecha tienen efecto de estática.

MENSAJERO 2

Fuera del palacio, gritando que se descorran los cerrojos para que todos los Cadmeos puedan ver al homicida. Pronto podrás ver un espectáculo como para conmover, incluso, a quien lo odiara.

PROYECCIÓN EN LAS PANTALLAS SIMULTANEAS:

La acción principal está en la pantalla central en full shot mientras que en la izquierda vemos un close up del ojo izquierdo de EDIPO ensangrentado y en la derecha vemos la del derecho también ensangrentado.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

28.

EDIPO sale del palacio con la cara completamente ensangrentada, su gesto le deforma el rostro y se presenta como un monstruo lamentándose. Corre por el lugar sin mirar por donde hasta que cae al suelo y continua ahí su lamento.

CORO OFF

¡Oh sufrimiento terrible de contemplar para los hombres! ¡Oh el más espantoso de todos cuantos yo me he encontrado! ni contemplarte puedo. ¡Tal horror me inspiras!

EDIPO

¡Ah, ah, desgraciado de mí!

CORIFEEO OFF

A un desastre terrible que ni puede escucharse ni contemplarse.

EDIPO

¡Oh amigo!, tú eres aún mi fiel servidor, pues todavía te encargas de cuidarme en mi ceguera. Reconozco, tu voz. Sácame del país, sácame antes de que haya más desgracias.

CORO OFF

¡Así perezca aquel, sea el que sea, que me tomó en los pastos, desatando los crueles grilletes de mis pies, me liberó de la muerte y me salvó, porque no hizo nada de agradecer! Si hubiera muerto entonces, no habría dado lugar a semejante penalidad para mí y los míos.

CORIFEEO OFF

Incluso para mí hubiera sido mejor. Sería preferible que ya no existieras a vivir ciego.

EDIPO

Mátame, arrójame al mar, donde nunca me puedan ver.

CORIFEEO OFF

Aquí llega Creonte para tomar iniciativas o decisiones, ya que se ha quedado como único custodio del país en tu lugar.

Se pagan las pantallas izquierda y derecha.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

29.

PROYECCIÓN EN LA PANTALLA SUPERIOR:

Sale CREONTE del palacio y pide que se vayan a todos los que están ahí.

CREONTE

No he venido a burlarme, Edipo, ni a echarte en cara ninguno de los ultrajes de antes. Pero si no tienes respeto por la descendencia de los mortales, al menos, ten respeto por el Dios del cielo que todo lo nutre y no exhibas así una vergüenza tal, que ni la tierra ni la sagrada lluvia ni la luz quieren tocarla. Ve a casa, lo más piadoso es que las deshonras familiares sólo las vean y escuchen los que forman la familia.

EDIPO

Arrójame enseguida de esta tierra, donde no pueda ser abordado por ninguno de los mortales.

CREONTE

Hubiera hecho esto, si no deseara aprender de los dioses qué hay que hacer.

EDIPO

¿Vas a pedir instrucciones sobre un hombre tan miserable?

CREONTE

Sí, ya ves que es necesario creer en la divinidad.

EDIPO

También a ti te creo y te pido que dispongas el entierro de Yocasta... en nada fue culpable. De nuestros hijos varones no te preocupes, hombres son, donde fuera que estén no les faltarán recursos. Pero a mis hijas cuidalas, apiádate de ellas, ya no tendrán nada excepto a ti.

CREONTE

Basta ya de gemir. Entra en palacio.

PROYECCIÓN EN LAS PANTALLAS IZQUIERDA Y DERECHA SIMULTANEAS:

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

30.

Full shot de CREONTE toma de los brazos a EDIPO y comienza a arrastrarlo. EDIPO se resiste y se lo hace difícil, pero finalmente CREONTE lo consigue.

CORIFEO OFF

¡Oh habitantes de Tebas, Miren a Edipo; aquel al que los ciudadanos le tenían envidia qué cúmulo de terribles desgracias tiene que pagar! Ningún mortal puede considerar a nadie feliz cuando sólo está mirando hacia el futuro. Solo al término de su vida podrá distinguir si su destino ha sido realmente doloroso.

FADE OUT

El Espacio

La propuesta consiste en construir un espacio que en lugar de tener una pantalla al frente, el espectador se enfrente a tres pantallas de las cuales habrá una frontal en la posición tradicional del cine y otras dos en diagonal a los lados de forma que el espectador quedará inmerso entre ellas. El movimiento corporal del actor debe ser aprovechado por este nuevo espacio en el que se proyectará alternando la imagen o bien reforzándola con proyecciones simultaneas. La cámara y el montaje cinematográfico serán elementos fundamentales para conseguir este efecto pues deberán estar al servicio del intérprete y no el intérprete al servicio de la cámara como sucede comúnmente en el cine tradicional. La cámara y el intérprete deberán bailar juntos para construir un lenguaje conjunto. Este juego o esta coreografía Actor/cámara la podemos apreciar claramente en el documental en 3D de Wim Wenders titulado Pina, donde se muestra la interpretación de las más famosas obras de Pina Baush y que Wenders logra capturar muy bien por medio de la cámara y el 3D. Pina consigue en este documental replantear sus trabajos más célebres y conseguir un diálogo con la cámara, pues de alguna forma ella y su compañía de danza logran domar la puesta en cámara y construyen un espacio muy interesante que comunica realmente el espacio real donde sucede la danza, con el espacio cinematográfico de la pantalla, por medio de la expresión corporal. Al igual que lo hizo Wenders con Pina, el *Cine del Cuerpo* pretende construir esta comunicación entre las tres pantallas e interpretación y expresión corporal del actor por medio de esta corporalidad más abstracta o universal. El *Cine del Cuerpo* tiene también como finalidad experimentar y demostrar que existen otras posibilidades de expresión además de las hegemónicas formas hollywoodenses que cada vez atenta más la diversidad expresiva en el séptimo arte, homologando metodologías tanto en el proceso de producción cinematográfica, como en la exhibición y el acercamiento al público. Experimentar con otras formas de hacer cine no sólo me

ayuda en la construcción de mi proceso de creación, sino que encuentra a su espectador y lo confronta con esta diversidad.

Ahora vamos a desarrollar algunos conceptos como la estructura del eje vertical en la tragedia griega, aplicada a la creación de un espacio distinto que promueva la comunicación y experiencia entre el espectador y la imagen cinematográfica. Se revisan elementos del drama, la puesta en escena y la arquitectura de los teatros griegos. Veremos los efectos que esto producía en la experiencia estética del espectador y trataremos de adaptar los rasgos de esta experiencia a un espacio cinematográfico no tradicional.

El cine tiene la capacidad de construir imágenes que se vuelven parte del inconsciente y la memoria colectiva; por ello, nos gustaría extender el significado de imagen para no limitarlo a la representación plástica del elemento capturado por la cámara, sino hablar de la imagen como una experiencia estética propia del arte y en este caso, como un elemento fundamental para la construcción cinematográfica, pues cuando hablamos de cine, también podemos hablar de una imagen sonora. Como decía Guillermo Del Toro, (2018) “El cine no es química, es alquimia, es tomar elementos que tú transformas y transmutas para convertirlos en oro.”

El cine va más allá de la fusión de elementos visuales y sonoros para su construcción. Hacer cine es el equivalente a la antigua búsqueda de la piedra filosofal codiciada por tantas culturas, es tratar de fundir los elementos a nuestro alcance y con suerte, a veces y sólo a veces tenemos oro. Esa transustanciación que es la creación cinematográfica también se vuelve un reflejo del momento histórico, y por lo tanto la imagen cinematográfica es una imagen cultural, un código encriptado que extiende una invitación al espectador para tratar de descifrarlo e interpretarlo. Una imagen cultural de la que se puede comentar y sobre todo una imagen que construye un diálogo con el otro, y que incluso permite generar esta conversación a través de décadas.

Hacer posible la creación mediante el cine, implica una construcción artística a varios niveles donde el espacio juega un papel preponderante ya que, al ser heredero del teatro y las artes plásticas, genera y revela ideologías, discursos y relaciones a través de la organización en el plano. El espacio cinematográfico es el lugar donde sucede la filmación, donde se hace la puesta en escena, la puesta en cámara, donde el departamento de arte y diseño de producción construyen las atmósferas, pero también es lo que ocurre en el plano cinematográfico y por ende la pantalla de cine y todo lo que ocurre dentro de ella se vuelve parte fundamental del espacio cinematográfico. El *aspect ratio* y las dimensiones de proyección se vuelven parte de este espacio.

Hay que valorar el espacio cinematográfico en, al menos dos dimensiones: una artística y otra sociopolítica. Cuando nacemos no somos dueños de un espacio propio, incluso nuestro hogar depende de una serie de instancias tanto físicas, como leyes naturales, políticas o gubernamentales, propias de la tecnología y técnicas artísticas. El espacio creativo, donde sucede el arte, es un espacio completamente virgen, único y propio, ahí nosotros podemos construir y deconstruir diferentes realidades, porque eso es lo que hace el arte. El arte no ficcionaliza dentro de ese espacio propio, no construye ficciones, construye realidades. Jacques Rancière nos habla justamente sobre el espacio público y sus implicaciones en el arte, todo espacio está delimitado por ciertas políticas, el espacio público, el privado, incluso los denominados “espacios artísticos o culturales.” Según Thelma Ramírez (2015) para los griegos, la primera tragedia del hombre se relaciona con ganarse un lugar en el espacio, proceso que da inicio al momento mismo de nacer; ya que el parto es una lucha por ganar. Sin embargo, existe un lugar que escapa a estas políticas y es el espacio creativo. En la Dramaturgia del Espacio, Griffero nos propone un espacio que se libera de estos términos y es el único lugar realmente propio, un espacio abstracto donde como artistas concebimos y

construimos la obra previa a su materialización y donde podemos romper incluso las leyes de la física.

El cine, requiere una estructura de conexión y comunicación con el espectador y aquí es donde se puede recurrir a estructuras utilizadas y probadas ya por otras artes; principalmente el teatro y las artes plásticas. El plano cinematográfico, aunque se acomoda dentro de una pantalla horizontal como en el escenario, genera una estructura tanto física como ideológica que sucede en forma vertical. El mundo se rige bajo la estructura de este eje vertical, Jan Kott (1987) comenta en su libro *El manjar de los Dioses*:

La estructura vertical del mundo con sus funciones, símbolos y destino definidos, el “arriba” y el “abajo” es uno de los arquetipos universales y duraderos. “El infierno, el centro de la tierra y la puerta del cielo están así situados sobre un mismo eje. (p. 14)

En el mismo texto, indica que el cosmos tiene una estructura vertical evidenciada en las tragedias griegas a través de la caída del personaje; poniendo de ejemplo el Prometeo de Esquilo: “Esquilo situaba la agonía de Prometeo en uno de los techos del mundo, un pico solitario y vacío de las montañas de Cáucaso. Prometeo fue encadenado a una roca y luego arrojado hasta el fondo del Tártaro, el abismo debajo del Hades.” Como podemos ver en este ejemplo que nos da Kott la caída de Prometo es física y simbólica y esto se trasladaba al espacio teatral no sólo en la metáfora del drama sino en la representación. “Arriba el asiento de los dioses y del poder; abajo el ámbito del exilio y del castigo. En medio se encuentra el círculo plano de la tierra y a su alrededor la orkhéstra también plana, en la cual se desarrolla la acción.”

Dicha estructura, se preserva como una forma universal; un arquetipo:

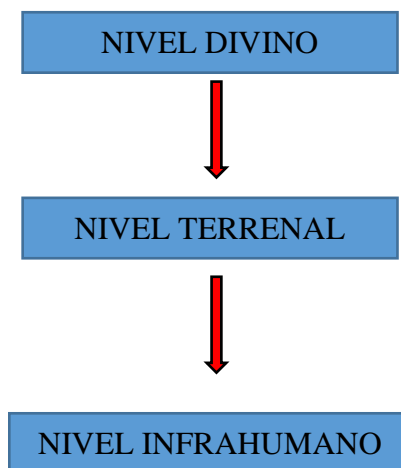
La opción entre el arriba y el abajo ha pasado de la cosmología y la metafísica, al lenguaje de la sociología y la retórica política (clase alta, clase media, clase baja), y a la psicología y el psicoanálisis (super ego, ego e id) (p. 16)

En el cine también podemos encontrar este eje vertical. Por ejemplo, en 1968 Stanley Kubrick juega con la verticalidad en el prelude de su película *2001 odisea del espacio*, en la que nos presenta un pasado prehistórico, que desarrolla diferentes grupos de animales y su forma de vivir salvaje y primitiva. Dentro de estos se destacan dos grupos de primates; enemigos que luchan por el territorio. En estas primeras escenas Kubrick nos muestra como conviven en la absoluta desorganización y en la barbarie marcando la línea recta del horizonte en todo momento. Nos encontramos en un nivel completamente plano. Lo intrigante va a suceder cuando uno de ellos descubre una mañana un objeto ajeno a su naturaleza salvaje, un monolito que se levanta como un monumento a la otredad frente a la entrada de su caverna, Kubrick nos lo muestra alto elevándose hacia el cielo, a partir de aquí ya hay un centro un abajo y un arriba, incluso en la forma de fotografiar las escenas. El contacto que tienen este primate y su manada con el monolito los dota de un místico entendimiento de su entorno, el primate evoluciona y tiene conciencia del otro y de la posibilidad de crear. Su primera acción como ser inteligente es destruir a la manada enemiga, destruir el salvajismo, castigar a los que están por debajo de ellos. Kubrick concluye esta maravillosa metáfora cuando el simio en su mayor momento de éxtasis y de comprensión arroja un hueso hacia arriba, al cielo y por medio del montaje cinematográfico y un movimiento vertical de la cámara, este primate evoluciona durante miles de años convirtiendo ese que fue su primera herramienta, su primera creación, en una nave espacial, la inimaginable creación del hombre, un mundo cultural y científico que nació de aquel poder de entendimiento otorgado por el monolito. Para Kubrick la evolución no está adelante, está por encima.

La tragedia y en general, la cultura griega, son prototipo idóneo de esas estructuras verticales que, además, buscaban mantener el orden social. En la tragedia, por ejemplo, mediante la *hamartía* conseguían esa caída simbólica. Las tragedias entonces funcionaban como un aparato de control. El héroe trágico tenía que cumplir con ciertas características, por ejemplo: sólo podía ser ocupado por un personaje alto dentro de la sociedad, es decir reyes, dioses y héroes, eran personajes perfectos, llenos de virtudes, adolecían de *hamartía*; es decir, de un único error o defecto que va a provocar la catástrofe del héroe e inicia o pone en marcha el proceso de perdición y de degradación dejándolo en la ruina o incluso en la muerte, el pueblo/espectador en el momento de sucumbir ante la catarsis, pensaba: sí a este héroe, perfecto de gran posición social, le fue tan mal por salirse del orden, ¿cómo me irá a mi si lo hago?, de esa forma las estructuras trágicas buscaban mantener el orden social, el cual funcionaba perfectamente con la estructura del eje vertical, porque por medio de la *hamartía* conseguían esa caída simbólica.

Hablemos ahora de la arquitectura griega, específicamente de la de los primeros recintos teatrales. Para los griegos existen tres niveles fundamentales que permean su cultura, mitología, filosófica y su estructura política, en la que ponen como nivel más alto la divinidad, aquí encontramos a todo el panteón griego, a los Dioses y Semidioses. Posteriormente está el nivel de lo terrenal, aquí habita el hombre y su creación, finalmente lo infrahumano, la categoría moralmente más baja. En la estructura trágica siempre debe existir un descenso para que se pueda conseguir la catarsis, esta caída al tártaro se vuelve la metáfora más poderosa del drama griego. En la siguiente gráfica podemos apreciar de mejor manera los 3 niveles de la tragedia griega y su caída:

Figura 7
Niveles de la tragedia griega



Los teatros griegos mantenían una forma semicircular que servía como representación de estos tres niveles, el uso del espacio en la puesta en escena funcionaba de modo que se mantuviera esta proyección política del drama, pero también con la intención de que el actor provocara una función purificadora e incriminatoria del espectador por medio del desarrollo espacial.

Proponemos una reestructuración del espacio cinematográfico para, tomando como modelo el espacio trágico, se pueda comunicar e influir en el espectador desde la raíz misma de sus formas de concebir el espacio, las jerarquías sociales y psicológicas. Nuestra sugerencia es, un cambio en la forma de proyectar la imagen o filme y específicamente, en el acomodo de las pantallas.

Supongamos que hacemos una puesta cinematográfica del Edipo Rey de Sófocles, que se ha llevado a la pantalla numerosas veces por cineastas como Pasolini. Trataremos de mantener las tres unidades aristotélicas de la tragedia: unidad de acción; en la que sólo se contará un suceso importante; unidad de tiempo en la que el tiempo de la ficción sólo puede contenerse en 24 horas o menos y finalmente; unidad de espacio, que obliga a utilizar sólo un espacio dramático. Se podría

ejercer el uso de tres pantallas, rompiendo así con la pantalla plana tradicional que mantiene un ángulo de visibilidad. Conjuntar tres pantallas donde se mantienen, dos en forma diagonal que encierran al espectador y una tercera pantalla en la parte superior. De modo que exista una suerte de traducción o reminiscencia de la estructura arquitectónica e ideológica del teatro griego. Podemos entonces, jugar con la verticalidad no sólo en términos de montaje o movimientos de cámara sino también en el espacio de proyección ya que se podría proyectar en la pantalla superior o en las inferiores y alternar o combinar simultáneamente diferentes escenas que según su representación están cargadas de un discurso y un significado físico y simbólico.

Beatriz Aguirre (2007) comenta que el patrimonio, desde la perspectiva social se entiende como una representación selectiva de los bienes que cada cultura ha ido creando históricamente, objetos que rememoran el pasado como algunos sitios históricos que normalmente son espacios públicos y estos representan modelos simbólicos y estéticos construidos por determinados grupos sociales. La arquitectura de los teatros griegos es sin duda una herencia patrimonial con una fuerte carga estética y significativa que se convierte en un símbolo con el que me gustaría experimentar en la forma de proyección del cine. Por otra parte, Doreen Massey menciona que el espacio es un producto social. Tanto el espacio físico o material, como el espacio implícito en nuestra imaginación y nuestros discursos, por lo tanto, ha de ser también una responsabilidad política y si es algo que producimos, entonces importa mucho el cómo lo producimos. El espacio tiene sus propios efectos. Influye en la forma en que se desenvuelve una sociedad y en la imagen que esta tiene de sí misma. Nos explica Massey que hacemos y producimos el espacio con nuestras relaciones, al interactuar unos con otros. El espacio se construye con y a través de las relaciones sociales. Es por esto por lo que el uso del espacio en el cine es sumamente importante; y que para garantizar que se construya un diálogo y una relación, se puede hacer eco con el espacio trágico;

al mismo tiempo, cuidar el movimiento corporal del actor con el espacio mismo, el espacio tanto físico como el discursivo e imaginativo. En el teatro esta relación es muy evidente porque el actor se desenvuelve en un espacio tridimensional que puede observar y palpar el espectador como parte de su experiencia estética, parte de la convención teatral implica un diálogo o una relación entre el espectador y el intérprete y así se han diseñado los teatros por siglos. En el cine esta relación entre la interpretación y el espectador muchas veces se ve cuartado por la bidimensionalidad de la pantalla cinematográfica y el diseño del espacio de las salas de cine. Es por lo que, esta propuesta una modificación de la forma espacial en la que puede surgir la experiencia estética en el espectador. La división de los distintos momentos del drama debe ser aprovechado por este nuevo espacio en el que se podrá proyectar alternando y yuxtaponiendo imágenes según la necesidad.

El espacio estético de la tragedia trasciende y se reutiliza conceptual y estéticamente para conformar nuevas propuestas a veces teatrales como el caso de Augusto Boal y el teatro del oprimido o en ocasiones, para la construcción de una propuesta estética diferente en la que se rompe la tradicional pantalla frontal para envolver al espectador y se envuelve al espectador para hacerlo parte de una experiencia y del movimiento universal.

Conclusiones

“El cine no solamente es un arte y una cultura, el cine es parte de nuestra identidad y más importante aún, el cine es un proyecto social... Es un desafío a todas las formas convencionales para ir progresando, es un acto de libertad de expresión de ideas, de enfrentamiento, de denuncia, de provocación, de iluminación de muchas de las cosas que a través del cine podemos conocer”

Alejandro G. Iñarritu.

El priorizar el cuerpo y su movimiento como elemento plástico y estético obliga al cineasta a replantear los esquemas de producción. Ayuda a mirar el proceso desde otros lados, obliga a construir desde otras perspectivas y otros espacios y esto nos acerca a la comprensión de que no puede existir una sola forma correcta de hacer cine, porque no existe una cinematografía universal, existen cientos y miles de cinematografías. Podemos hablar de cine mexicano pero lo cierto es que incluso en nuestro territorio existe una diversidad muy amplia de cinematografías que nos permite hablar e identificar el cine poblano, el cine chilango, el cine tapatío o istmeño etc. Incluso al abordar el cine poblano podemos encontrar que existe una muy amplia diversidad de discursos y narrativas que caracterizan diferentes zonas del estado o de la capital misma. Las preocupaciones y cuestionamientos artísticos son muy diversos y esto enriquece las múltiples cinematografías que convergen y coexisten simultáneamente. Al existir tantas cinematografías debe existir diferentes procesos y diferentes esquemas de creación cinematográfica. Ahí es donde juega un papel muy importante el cine experimental, porque si bien suele ser en la mayoría de los casos esfuerzos

efímeros que llegan proponen y perecen de forma muy rápida como el dogma 95, nos obligan a replantear los procesos y en el mejor de los casos dejan una pequeña huella que permanece y enriquece el lenguaje cinematográfico y en el peor de los casos se convierte en un enorme caldo de cultivo creativo para ciertos realizadores y que aleccionan y dejan un importante aprendizaje en el proceso de construcción del cineasta que lo practica.

El *Cine del Cuerpo* nos obliga a ello, nos invita a la deconstrucción del proceso y a construirlo de formas diferentes que experimenta con otras cinematografías y que se configura en otros códigos que enriquecen el proceso de creación y al lenguaje mismo.

Esta necesidad férrea del cine mexicano o incluso del cine poblano de acercarse o asemejarse al cine Hollywoodense, es una necia intensión que castiga y traiciona nuestras narrativas, que provoca una sistematización y una estandarización de los procesos de producción cinematográfica y peor aún, de la supuesta “calidad cinematográfica.” Porque creemos que para que nuestros proyectos sean “cine” necesitamos de una cámara profesional que grabe a un mínimo de 4K o 6K, nos hacen creer que el “cine” es sólo aquel que se proyecta en pantallas gigantes, nos hace a la idea de que para que sea “cine” necesita pasar por un proceso de ecualización THX 5.1 o incluso algo superior como el DOLBY ATMOS o de que necesita del reconocimiento de las “autoridades artísticas” que controlan los festivales y muestras, cuando estas responden ya a muchos intereses que no tienen nada que ver con el verdadero cine. Se nos olvida que el cine va más allá de estos “estándares de calidad” contruidos por una industria que no es la nuestra, pero que inconscientemente o quizá no tan inconsciente nos obliga a imitarla y querer desear ser eso, perdiendo en ese proceso perdemos rasgos de identidad en la forma de construir nuestro cine.

Este fenómeno se da porque el arte cinematográfico de las últimas décadas responde más a las necesidades comerciales, que a las expresivas o estéticas. Para las ventanas de exhibición cinematográficas, tales como las salas de cine, la televisión o el streaming (Netflix) lo que más les interesa es vender los productos culturales, es abarcar la mayor cantidad de público posible, para obtener un mayor número de ganancias. La industria cinematográfica en varios lugares del mundo se empieza a comportar cada día más como un negocio, antes que un arte. Lo mismo sucede en otras expresiones artísticas porque el capitalismo ha encontrado la forma de impulsar el interés de los productos culturales para tratarlos como meras mercancías. Josué Llull (2005) en su texto *Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural*. Nos dice:

La puesta en marcha de exposiciones de arte, festivales de cine, certámenes de teatro, ciclos de conciertos y actividades de divulgación como conferencias, ferias de libros, fiestas o happenings en la calle, se ha desarrollado gracias a unos mecanismos de organización y financiación cada vez más sofisticados. Y la cultura como negocio ha adquirido una interesante forma de expresión a través de las industrias gráficas, editoriales, audiovisuales o publicitarias dedicadas a la reproducción y comercialización de obras de arte, libros, música, cine, etc., que tratan de despertar en la masa social hábitos de consumo. Es sintomático que la mayoría de estas actividades se orienten al ocio y al turismo, presentando el disfrute de la cultura como una alternativa interesante para el tiempo libre de las personas. En esta línea se han desarrollado diversas estrategias comerciales tanto en museos y monumentos como en otros espacios culturales, destinadas a ofertar servicios de manera atractiva, aplicando

descuentos, proponiendo abonos, liberalizando tickets de acceso, etc. Porque el aumento del nivel de vida de la sociedad occidental, la privatización de las condiciones de vida, la democratización del espacio y del tiempo libre, y la legitimación moral del hedonismo, han convertido a las actividades turísticas, culturales y de ocio en un fenómeno de masas. (p. 198)

Néstor García Canclini en su libro *Cultura Híbrida* también nos habla un poco de este fenómeno que no sólo ha afectado al cine sino a varias de las expresiones artísticas que cada vez más van siguiendo modelos comerciales homogeneizándose y perdiendo incluso en algunos casos, rasgos de identidad. Canclini (1990) lo explica de la siguiente manera.

La innovación estética se convierte en un juego dentro del mercado simbólico internacional, donde se diluyen, tanto como en las artes más dependientes de las tecnologías avanzadas y "universales" los perfiles nacionales que fueron preocupación de algunas vanguardias hasta mediados de este siglo. Si bien la tendencia internacionalizarse ha sido propia de las vanguardias, mencionamos que algunas unieron su búsqueda experimental en los materiales y lenguajes con el interés por redefinir críticamente las tradiciones culturales desde las cuales se expresaban. Este interés decae ahora por una relación más mimética con las tendencias hegemónicas en el mercado internacional. (pp. 91-92)

Es importante tratar de rescatar estos elementos de identidad, y la única forma de hacerlo es por medio de la experimentación. Los principales movimientos cinematográficos como el

neorrealismo italiano, el expresionismo alemán o la nueva ola francesa surgen en un periodo de experimentación y una búsqueda de nuevas formas estéticas que contrasten con las ya establecidas. El problema de nuestro tiempo es que asumimos ya estas formas estéticas como si fuera la única forma expresiva, las estandarizamos y las volvemos parte del proceso de creación. Hemos perdido casi por completo la capacidad innovadora y la necesidad de proponer siempre nuevas expresiones, de experimentar con los procesos, de romper con lo establecido.

Grandes directores nos han demostrado a lo largo de la historia del cine de que ese no es el camino o al menos no el único camino. Mencionábamos al principio el trabajo del director italiano Federico Fellini que durante las décadas de los 60, 70 y 80 experimento con diversas formas de creación cinematográfica utilizando lo onírico como fuente inagotable de creación, pero también existen directores que hoy en día nos muestran que no es necesaria toda esa parafernalia hollywoodense para construir obras de arte cinematográficos, tal es el caso del director de cine alemán Werner Herzog que en *Family Romance* (2019) una de sus más recientes películas, nos demuestra que el cine no es filmar con la cámara más nueva, ni se necesita un aparato gigantesco de producción. *Family Romance* es una maravillosa película grabada por el mismo con una handycam. El uso del lenguaje y las formas de expresar con sensibilidad artística trasciende a las herramientas con las que se realiza. El cine hollywoodense nos hace olvidarnos de que son estas herramientas las que deben estar al servicio del arte y no el arte lo que debe estar al servicio de las herramientas. Lo mismo ocurre con el lenguaje cinematográfico, este sirve para expresar enteramente y cuando el lenguaje no nos alcanza para expresar ciertas cosas es momento de intentar expandirlo y experimentar con el lenguaje, esa es la necesidad primordial del *Cine del Cuerpo*.

El Proceso Personal

El proceso que llevó la creación del *Cine del Cuerpo* fue sumamente inspirador para mí, porque transformó por completo mi percepción del cine y enriqueció mi proceso personal de creación artística, me acerco a terrenos desconocidos y enriqueció mi ojo. La sensación de ser testigo y participe del laboratorio teatral de la doctora Thelma me erizó la piel y me llenó de la necesidad de continuar indagando en el proceso. Descubrir esas otras interpretaciones, esas otras formas tanto en la teoría como en la práctica alimentaron para toda la vida mi bagaje cultural. La creación del *Cine del Cuerpo* no tiene como finalidad anclarme en ese proceso y construir toda la vida piezas pertenecientes a esta técnica, sino expandir mi uso del lenguaje y mi entendimiento del mismo para continuar con un proceso de aprendizaje continuo. Me quedo con muchas cosas de este proceso y que sé que aplicaré de hoy en adelante y las obras futuras. Me ayudó a entender el cine desde otros lugares y prestar más atención a los otros elementos y sé que esto me permitirá tener un uso más amplio en mi proceso de concepción de una obra cinematográfica. Voy a poder entender el espacio de diferente forma, y me va a ampliar la forma en que codifico el cuerpo del actor dentro de la plástica cinematográfica y dentro del proceso de rodaje.

La investigación fue una parte que abonó mucho en cuanto a lo teórico en muchos aspectos pues desarrollo en mí, habilidades de guía y de experimentación en los procesos desde la interdisciplina y amplió mis horizontes de manera significativa. Involucrarme en este proyecto ha dejado una marca de por vida en mí y que espero se vea reflejado no sólo en mi trabajo futuro, sino que sirva también para construir y dejar huella en un territorio más allá del personal.

Quizá parezca descabellado y fantasioso imaginar que el valor del *Cine del Cuerpo* trascienda más allá del proceso de aprendizaje de un cineasta provinciano y poblano, que ahora imagina que lo que propone este texto pueda tener un valor cultural más trascendente. La cita de

Alejandro G. Iñarritu refleja parte de este sueño, pues comparto con él la idea de que el cine es algo más que arte y cultura. Es parte de nuestra identidad, es parte de lo que somos y desde ese punto creo fielmente que incluso la expresión más mínima de cine tiene un valor patrimonial porque es un acto de valentía, porque como dice Iñarritu es un acto de libertad, de provocación, de denuncia o de iluminación. Pero ¿Cómo podemos hablar de películas reflejo de una sociedad, o de rasgos de identidad en una industria cinematográfica nacional que cada vez quiere parecerse más a la norteamericana?

Canclini (1990) nuevamente se refiere a esto en su libro de *Cultura Híbrida* en el que afirma.

¿A qué se debe esta discrepancia? Además de las obvias diferencias de enfoque entre una disciplina y otra, vemos una clave en la disminución de la creatividad y la fuerza innovadora del arte de fin de siglo. Que las obras plásticas, teatrales y cinematográficas sean cada vez más collages de citas de obras pasadas no se explica sólo por ciertos principios posmodernos. Si los directores de museos hacen de las retrospectivas un recurso frecuente para armar exposiciones, si los museos buscan seducir al público a través de la renovación arquitectónica y los artificios escenográficos, es - también- porque las artes contemporáneas ya no generan tendencias, grandes figuras ni sorpresas estilísticas como en la primera mitad del siglo.

(p. 61)

Es importante, que nuestros intentos de expresión artística se arriesguen, propongan formas nuevas de entender los procesos. Si algo nos enseñó la nueva ola francesa es que lo más sano para el arte

es retirar lo establecido y refrescarlo con propuestas arriesgadas, manteniendo así una constante renovación de talento.

El caso del cine es todavía más peligroso que el de otras artes como el teatro o la danza, pues los artistas nunca están en contacto con el espectador, y la forma de medir el éxito de una película resulta ser la taquilla. Pero qué pasa cuando una película es sumamente interesante, con elementos estéticos profundos, una consciencia social elevada y marca de forma sensible los elementos de identidad, pero la gente no asiste a verla. ¿Es un fracaso? ¿No tiene valor más allá de los tickets que vende? Existe algunos espacios alternativos, como los festivales de cine, que se supone están ahí para reconocer estos elementos de valor y distinguirlos fuera del elemento capitalista que implica la recaudación de una película, pero por desgracia varios de estos festivales se han visto invadidos por los mismos intereses capitalistas. El espectador queda de alguna forma huérfano, pues se atiene a las condiciones que las grandes cadenas de salas cinematográficas le ofrecen, las películas que estas deciden mostrar, y en los horarios y costos que estas deciden. Los cineastas y actores están igualmente huérfanos pues tampoco tienen la capacidad de elegir y miden el éxito de su trabajo a partir de un sin número de intermediarios que están entre ellos y su público. Canclini lo expresa de la siguiente forma.

En el cine, los discos, la radio, la televisión y el video las relaciones entre artistas, intermediarios y público implican una estética lejana de la que sostuvo a las bellas artes: los artistas no conocen al público, ni pueden recibir directamente sus juicios sobre las obras; los empresarios adquieren un papel más decisivo que cualquier otro mediador estéticamente especializado (crítico, historiador del arte) y toman decisiones claves sobre lo que debe o no debe producirse y comunicarse; las posiciones de estos

intermediarios privilegiados se adoptan dando el mayor peso al beneficio económico y subordinando los valores estéticos a lo que ellos interpretan como tendencias del mercado; la información para tomar estas decisiones se obtiene cada vez menos a través de relaciones personalizadas (del tipo del galerista con sus clientes) y más por los procedimientos electrónicos de sondeo de mercado y contabilización del rating; la "estandarización" de los formatos y los cambios permitidos se hacen de acuerdo con la dinámica mercantil del sistema, con lo que a éste le resulta manejable o redituable y no por elecciones independientes de los artistas. (p. 61)

Considero de gran importancia mantener estas propuestas innovadoras, que traten de salirse de las formas hegemónicas establecidas. Ejercicios artísticos que den diversidad al arte y que exploren con diferentes elementos estéticos que los ayuden a ganar terreno en lo expresivo. La intención de experimentar y crear esto que he llamado *Cine del Cuerpo* nace justo de esta necesidad y quizá parezca ambicioso pensar en la posibilidad de que este proyecto tenga rasgos patrimoniales, pero a continuación explico las razones que me acercan con humildad a pensar en ello y la importancia para considerarlo como tal.

El Carácter Patrimonial del Cine del Cuerpo

El cine como todas las artes tiene un carácter patrimonial, pues son bienes culturales que forman parte de una identidad territorial. Es complicado señalar las cualidades que tiene una obra para determinar si es patrimonio cultural o artístico o no lo es, sin antes definir que es patrimonio. Por ello recorro nuevamente al texto de Josué Llull, en el que nos acerca a una definición moderna

del patrimonio, pues como es natural, este concepto ha ido evolucionando a lo largo de la historia. Josué Llull (2005) dice.

En resumen, podemos definir el patrimonio cultural como el conjunto de manifestaciones u objetos nacidos de la producción humana, que una sociedad ha recibido como herencia histórica, y que constituyen elementos significativos de su identidad como pueblo. Tales manifestaciones u objetos constituyen testimonios importantes del progreso de la civilización y ejercen una función modélica o referencial para toda la sociedad, de ahí su consideración como bienes culturales. El valor que se les atribuye va más allá de su antigüedad o su estética, puesto que se consideran bienes culturales los que son de carácter histórico y artístico, pero también los de carácter archivístico, documental, bibliográfico, material y etnográfico, junto con las creaciones y aportaciones del momento presente y el denominado legado inmaterial. (p. 181)

El cine producido por un país, según esta definición, se le puede considerar patrimonio cultural o artístico sobre todo cuando tiene elementos significativos de identidad. En el caso específico de nuestro Edipo Rey el proyecto que quiero desarrollar con el denominado *Cine del Cuerpo* tiene diferentes rasgos de identidad, pues está planteado desde un territorio distinto utilizando los rasgos prehispánicos, los escenarios coloniales, y los escenarios de la Puebla moderna. Además, la construcción es realizada desde el ojo de un cineasta provinciano con rasgos particulares de identidad. Esta pieza además va a formar parte de un acervo fílmico creado por un cineasta poblano en un entorno completamente poblano, por lo que se apropia de estos rasgos territoriales de una identidad patrimonial. No quiero que se malinterprete el hecho de considerar la posibilidad de que

este proyecto pueda ser patrimonio cultural o artístico, pues no lo hago con la intención de elevarlo o sobrevalorar como un logro extraordinario, sino todo lo contrario, situarlo a partir del valor cultural que pueda obtener por los rasgos de identidad del territorio y desde las posturas en las que se realiza este proyecto. Pues el Cine del Cuerpo es también una invitación a que otros cineastas tomen lo desarrollado en estas páginas y se lo apropien sumando otros rasgos de identidad cultural, como sucede exactamente con los textos teatrales que se vuelven universales porque absorben la identidad cultural de los lugares en donde se montan. Porque, aunque el texto de Sófocles sea de origen griego los temas y problemáticas que se presentan son universales y por lo tanto completamente identificables en la sociedad actual poblana. Temas como El amor enfermizo, La figura la materna intransgredible, la estructura política y social, las posiciones de poder y sobre todo el patriarcado, son rasgos culturales vivos dentro de la cotidianidad poblana.

Este proyecto se relaciona de tres formas con el concepto de patrimonio. Primero quiero hablar de las temáticas del texto de Sófocles y la actualidad poblana pues estos elementos también forman parte de un patrimonio que originalmente es perteneciente a los griegos pero que al abordarse en nuestra Poblana del siglo XXI toca sensibilidades propias de nuestro lugar y nuestro espacio, no sólo reapropiándose el texto sino también creando un diálogo con él. Beatriz Aguirre (2007) apunta al respecto.

El concepto de patrimonio, desde sus orígenes en el siglo XVIII, se ha entendido como un conjunto de obras apreciadas y consideradas valiosas y legítimas. La etimología de patrimonio, del latín *patrimonium* o mejor: *pater-monium*, de *pater*: padre, aquello que el padre deja al hijo, hace referencia a un conjunto de bienes heredados del pasado, a la propiedad de éstos recibidos de nuestros antepasados y a la transmisibilidad de los

mismos. Del patrimonio se contraen obligaciones que cada generación debe asumir para ponerlo en presente, esto es, entender que existe en un momento una comunidad que comparte un determinado pasado. Es por lo tanto un proceso de búsqueda de raíces, de una identidad, y la contribución de sentido se encuentra en el diálogo donde se enfrentan distintos actores que deciden construir algo en común. (p. 3)

Estos elementos que de alguna manera heredamos de los griegos, nos los apropiamos y con estas semejanzas culturales podemos construir este diálogo en común.

El segundo factor importante para considerar como patrimonio cultural el proyecto, es en relación con el espacio. El proyecto será grabado en el estado de Puebla y tiene como intención grabar el primer acto del Edipo en unas ruinas arqueológicas prehispánicas, con vestuarios lo más cercanos a esa época y representando los conflictos de poder que se daban tanto en Grecia como en el México prehispánico. El segundo acto nos muestra una evolución del conflicto y este lo grabaremos en un edificio colonial poblano, con la finalidad reconstruir la movilidad del conflicto de los temas abordados, no sólo en espacio sino también en época. Finalmente, el tercer acto se grabará en uno de los lujosos edificios de la Puebla contemporánea. Estos tres espacios pertenecen inevitablemente a nuestro patrimonio histórico, se les podría incluso categorizar como monumentos y el retrato filmográfico que se genere quedará asentado como un registro de este patrimonio. Josué Llull (2005) comenta sobre los cauces para valorar el patrimonio histórico su texto antes mencionado y dice.

Siguiendo a González-Varas (2000, pp. 34-36), la recuperación y valorización del patrimonio histórico se desarrolló en el siglo XIX por medio de tres cauces:

a) Una interpretación ideológica o espiritualista que dotó a los monumentos del pasado de una fuerte carga emocional y simbólica, según la cual empezaron a ser considerados como manifestaciones gloriosas de la cultura nacional.

b) Un progresivo interés turístico por conocer el patrimonio cultural de cada país, que se difundió gracias a la moda de los viajes pintorescos y a la publicación de numerosos libros, revistas y enciclopedias ilustradas, que presentaron a los monumentos artísticos como objetos de estudio literario, histórico e iconográfico.

c) El desarrollo de la Historia del Arte como disciplina científica para el estudio de los monumentos y las obras de arte del pasado, tanto en sus aspectos estéticos como testimoniales, ideológicos, culturales, etc.

El cine cuando viaja y se proyecta en otros espacios da a conocer parte de ese patrimonio histórico y cultural y genera de alguna forma interés por conocer más de ese lugar y podría incluso en alguno de los casos, ser un detonante para incentivar el turismo. No es gratuito que las secretarías de economía y de turismo apoyen la producción cinematográfica, cuando pareciera que es una labor exclusiva de la secretaría de cultura. Los tres cauces que nos presenta el texto de Llull se relacionan justamente con las intenciones de preservación de estos tres espacios sobre todo las ruinas prehispánicas y las de la Puebla colonial que forman parte de una interpretación ideológica y

espiritualista que da a estos espacios una fuerte carga simbólica para nuestra cultura. Y por otro lado los tres espacios que se pretenden filmar son de progresivo interés turístico.

Finalmente, el tercer eje con el que este proyecto intercepta con el término de patrimonio y quizá el más importante, es que la pieza terminada será una obra cinematográfica poblana. Esta se sumará al acervo patrimonial de lo producido en Puebla respecto al cine, cosa que considero de suma importancia, porque nuestro estado empieza cada vez más a identificarse como un fuerte productor cinematográfico. En el país son dos las ciudades que acaparan casi todas las producciones fílmicas nacionales; La Ciudad de México y Guadalajara, que son los estados con más escuelas de cine en el país. Sin embargo, desde hace ya algunos años Puebla empezó con una fuerte producción de cine local que ha ido despegando y empieza a colocar a Puebla en el mapa. Es importante recolectar y llevar un registro de la producción cinematográfica poblana para construir un acervo, pues estas películas son una extensión de las diferentes voces de nuestra región. Y nuestro Edipo Rey formará parte también de ese proceso y de esas películas que particularmente describen y narran desde nuestra entidad. Por ello la producción cinematográfica, como un elemento elaborado por una entidad es también digno de considerarse patrimonio. Llull explora al respecto y nos dice.

Esta nueva categorización tiene mucho que ver con las modernas teorías antropológicas y arqueológicas acerca del valor de la cultura material, en la cual se incluyen todas las cosas más o menos significativas producidas por el hombre a lo largo de la historia, con el fin de satisfacer necesidades y deseos derivados de su interrelación con el medio ambiente (Calandino, 1984). También historiadores del arte como Kubler (1962) apoyaban este punto vista incluyendo en la noción de patrimonio lo que él llamaba "formas visuales en el tiempo", es decir, tanto los artefactos como las obras

de arte, las réplicas, las herramientas y todos los materiales que han elaborado las manos humanas. (p. 197)

Además, el proceso de este proyecto genera una técnica nueva, tanto en la interpretación corporal de los actores, como en la proyección del resultado final que es a tres pantallas para recuperar la noción del espacio político de la tragedia clásica. Por lo que estamos hablando de un estilo innovador en el estado y que como menciono anteriormente, es una invitación a que producciones posteriores puedan apropiarse esta investigación usándola como referencia. Conceptos como el de *Cine del Cuerpo* diseñado para el desarrollo de este proyecto, podrían ser después reutilizados, adaptados o referenciados en la posteridad del quehacer fílmico poblano.

La Encrucijada Invertida

La imagen de la encrucijada al igual que mi analogía de la fogata son parte central de mi mitología. La encrucijada normalmente la vemos como una posibilidad de caminos a elegir, como la necesidad de tomar una decisión y eso es hacer cine. Es tomar una serie de decisiones en múltiples lenguajes y códigos y cada decisión tiene una repercusión en el todo. Elegir la paleta de color, o a tal actor, poner la cámara aquí o prender aquella luz, se vuelve una encrucijada en la que tenemos que elegir uno de los caminos. En este proyecto se me presenta nuevamente la imagen de la encrucijada pero además de presentarse de la forma tradicional, en este proceso se me presentó también en un forma invertida, pues el uso de la interdisciplina para integrar los elementos de varias disciplinas y hacerlas funcionar dentro de un proyecto, el realizar una investigación interdisciplinaria, cambió por completo mi visión del mundo y en especial la de los procesos creativos, porque en esta encrucijada invertida son muchos los caminos que convergen en un solo punto, son muchos los caminos que se unen para solucionar una problemática y eso enriquece esa encrucijada, porque esa encrucijada no te obliga a desplazarte por un único camino sino que

múltiples territorios empujan y colisionan en un punto. La necesidad de aplicar una visión disciplinaria a este proyecto no sólo lo hizo posible, también lo enriqueció de conceptos, teorías y supuestos de otras disciplinas y modificaron mi proceso creativo que seguro se verá transformado de ahora en adelante. La visión interdisciplinaria amplía las posibilidades de entendimiento y de solución a diferentes problemáticas sociales y artísticas y aplicarla integras diferentes elementos para un fin común. Esta encrucijada invertida es una nueva imagen que se suma a mis figuras constantes.

El Retorno con el Elixir

En el cine uno de los recursos de escritura más populares es la ruta del héroe que analiza justamente la estructura de los principales mitos alrededor del mundo. El último paso de esta estructura es el retorno con el elixir y describe el momento en que el personaje del mito regresa al punto de partida, regresa a casa, pero algo cambió en él. Nuestro personaje regresa a casa con un aprendizaje nuevo, con algo que puede compartir en su aldea. He decidido poner así a este breve apartado porque justamente así lo siento. Este viaje que inició con una idea y un deseo de experimentar con el lenguaje cinematográfico de buscar elementos que se despegaran de la noción de realismo tan arraigada al cine, de encontrar formas diferentes de producir cine desde provincia con esquemas diferentes a los hegemónicos y que se alejara de la simulación y estandarización hollywoodense fueron agarrando forma gracias la investigación interdisciplinaria. Y hoy regreso al punto de partida, con un elixir que sin duda cambiará mi forma de producir cine en el futuro sea cual sea el esquema desde el cual produzca. Lo que plantea el *Cine del cuerpo* significó una luz en el camino, que alumbró zonas oscuras dentro de mi proceso creativo y que me llevó a descubrir elementos en otras disciplinas que se pudieron integrar muy bien en este proceso. El *Cine del Cuerpo* no es sólo una búsqueda personal y experimental en el proceso de creación cinematográfica, es también una invitación que extiendo a todos los cineastas poblanos y los

cineastas provincianos de otros rincones del mundo, que tengan inquietudes similares a tomar lo planteado en estas hojas y que se lo apropien, que exploren con ello y construyan más piezas cinematográficas corporales con las que puedan discursar. En el cine se dice que una película no se termina, se abandona, porque el guion siempre es perfectible y corregible, pero hay un punto en el que hay que abandonar el guion y filmarlo. Lo mismo ocurre en la post producción, siempre puede cambiar y modificar para mejorar la película, pero hay un momento en que hay que dejarla y estrenarla. Algo muy similar me ocurre con este texto y con este proyecto. Siento la constante tentación de seguir investigando y seguir retroalimentado y mejorando el *Cine del Cuerpo*, pero como en las películas hay un momento en el que hay que abandonarlos y dejarlos existir.

Anexos

Presento aquí parte del trabajo realizado con la Dra. Thelma Ramírez Cuervo en su laboratorio de teatro, donde con sus alumnos pudimos sentir y aplicar parte de lo desarrollado en este texto. A continuación les dejo algunas fotografías que se tomaron en las sesiones de trabajo y un video de lo que se pudo construir corporalmente sobre el Edipo Rey.

Link del video: <https://youtu.be/9L1lese0a2Y>

Imagen 1



Sesiones de trabajo interpretativo corporal en el laboratorio de la Dra. Thelma (2019)

Imagen 2



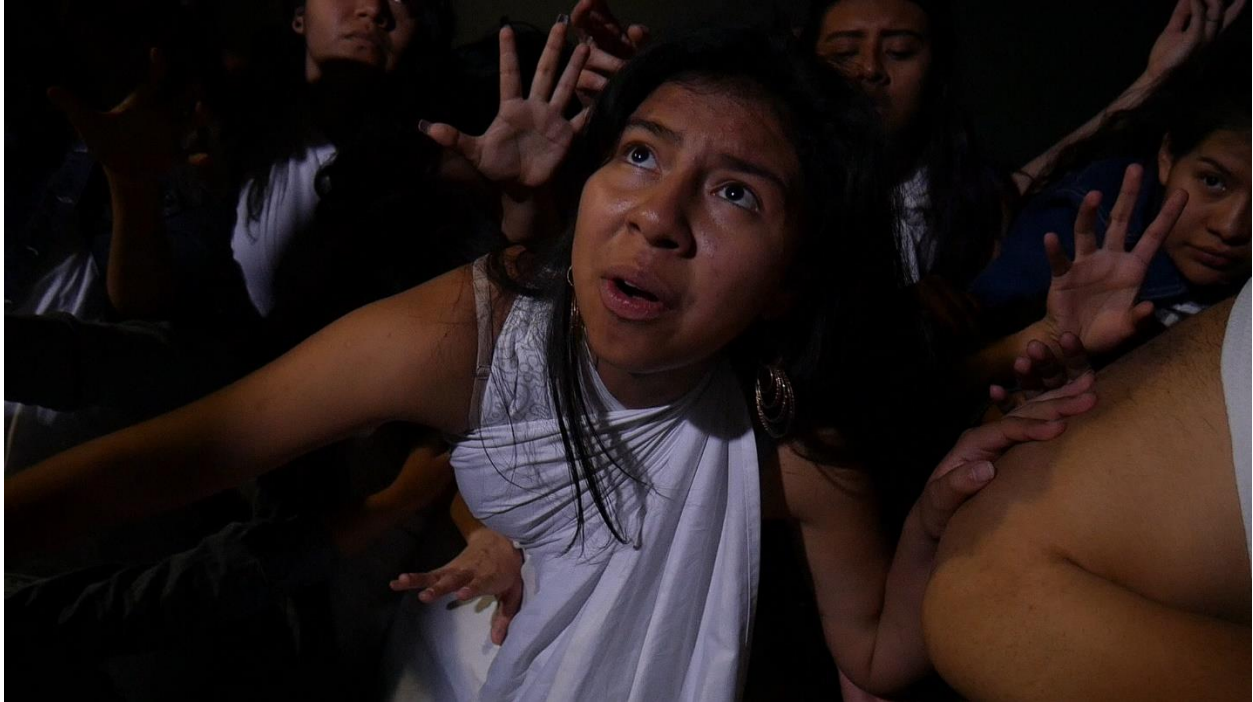
Sesiones de trabajo interpretativo corporal en el laboratorio de la Dra. Thelma (2019)

Imagen 3



Sesiones de trabajo interpretativo corporal en el laboratorio de la Dra. Thelma (2019)

Imagen 4



Sesiones de trabajo interpretativo corporal en el laboratorio de la Dra. Thelma (2019)

Imagen 5



Sesiones de trabajo interpretativo corporal en el laboratorio de la Dra. Thelma (2019)

Referencias

- Adorno T. y Hokheimer, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.
- Aguirre, B. (2007). Del concepto de bien histórico-artístico al patrimonio cultural. *Diseño Urbano y Paisaje*, 4 (11), 2-34.
http://dup.ucentral.cl/pdf/11_bien_historico_artistico.pdf
- Aristóteles. (2011). *Arte poética*. Barcelona: Gredos.
- Artaud, A. (2014). *El teatro y su doble*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata.
- Barba, E. y Savarese, N. (2007). *El arte secreto del actor*. México: Escenología.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- Benjamin, W. (1998). *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. España: Taurus.
- Boal, A. (1980). *Teatro del oprimido*. México: Nueva Imagen.
- Barthes R. *La Muerte del autor*:
<http://www.cubaliteraria.cu/revista/laetradelescriba/n51/articulo-4.html>
- Cervera, J. (2006). *Teoría y técnica teatral*. España: Cardo.
- De Romilly, J. (2011). *La tragedia griega*. Madrid: Gredos.
- Dick, P. (2017). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* México: Minotauro.
- Esquilo. (2010). *Prometeo Encadenado*. España: Gredos.
- Fabbri P. (2016). *Fellini*. Madrid: Casimiro.
- Fabelo, J. (2003). *Los Valores y sus desafíos actuales*, México: Libros en red.
- García Canclini, N. (1990). *Cultura Híbrida*. México: Grijalbo.
- Griffero, R. (2001). *La dramaturgia del espacio*. Chile: Frontera Sur.
- Kandinsky, W. (1989). *De lo espiritual en el arte*. México: Premia editorial.

- Kott, J. (1977). *El Manjar de los dioses: Una interpretación de la tragedia griega*. México: Era.
- Lecoq, J. (2004). *Cuerpo poético*, España: Alba editorial.
- Llull, J. (2005). *Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural*. España: Arte, Individuo y Sociedad.
- Mauro, K. (2017). *La metodología de actuación realista como dispositivo de atenuación de la presencia del actor en teatro y cine*. Brasil. Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p. 523-550,
- Nietzsche, F. (2010). *Nacimiento de la tragedia*, España: Gredos.
- Pavis, P. (1987), *Diccionario del teatro*, España: Paidós.
- Ramírez, T. (2015), *Cartografía de la tragedia: apuntes didácticos para su abordaje*, Transdisciplinariedad en las Artes. 5-22.
- Repko, A y Szostak, R. (2016). *Interdisciplinary Research: Process and Theory*. Los Ángeles: SAGE publicaciones Inc.
- Sancho, A. (2005). *Aspectos del teatro griego antiguo*. España: Universidad de Sevilla.
- Sófocles. (2011). *Edipo Rey*. Barcelona: Gredos.
- Stanislavski C. (1998). *Un actor se prepara*. México: Diana.
- Strasberg, L. (1989). *Un sueño de pasión*. Buenos Aires: Emecé
- Taranilla de la Varga, C. (2020). *Breve historia del arte: Romanticismo*. Madrid: Notillas.
- Villarrubia, A. (2005). *Aspectos del teatro griego antiguo*. España: Universidad de Sevilla.

Películas

- Buñuel, L y Dalí. (1929). *Un Perro Andaluz*. Francia: Les Grands Films
- Cameron, J. (2009) *Avatar*. Estados Unidos: 20th Century Fox
- Cuarón, A. (2019) *Roma*. México: Esperanto Filmoj.
- Del Toro, G. (2018) *La forma del Agua*. Estados Unidos: Fox Searchlight
- Lang, Firtz. (1927) *Metrópolis*. Alemania: UFA
- Lumière, L. (1895) *Llagada del tren a la estación*. Francia: Hermanos Lumière
- Marnau, F. W. (1922). *Nosferatu el Vampiro*. Alemania: Film GmbH
- Méliès G. (1902) *Viaje a la luna*. Francia.
- Porter, E. (1903) *Asalto y robo al tren*. Estados Unidos.
- Von Trier, L. (2003) *Dogville*. Dinamarca : Canal+
- Von Trier, L. (2005) *Manderlay*. Dinamarca: Zentropa.
- Wiene, R. (1920) *El Gabinete del Dr. Caligari*. Alemania: UFA