



La importancia del animal como objeto creador

Autor: Manuela Alejandra Barragán Herrera

Tutor: Carlos Enrique Castañeda Cuatindioy

Trabajo de grado presentado para obtener

El título de Maestro en Arte Dramático

Bogotá D.C

Mayo 2019

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Resumen

El siguiente trabajo expone la relevancia de la animalidad como un referente importante en procesos creativos desde la parte simbólica, metafórica hasta la creación de un personaje, tomando como ejemplo casos específicos en donde varios artistas han apropiado las características del animal para nutrir su trabajo. Adicionalmente se presenta casos personales de la utilización de este referente como herramienta para la creación.

Palabras Clave: Animalidad, referente, proceso creativo, creación de personaje, hibridación.

Abstract

The following work exposes the importance of animality as an important reference in creative processes from the symbolic, metaphorical to the creation of a character, and also as examples in the various artists that are appropriate to the characteristics of the animal to nourish their work. Personal cases of the use of this reference as a tool for creation are also presented.

Keywords: Animalness, reference, creative process, character creation, Hybridisation.

Tabla de contenido

Introducción.....	5
Marco teórico.....	7
Metodología.....	18
Capítulo 1	19
Conclusiones.....	27
Referencias	28

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Introducción

Durante el proceso teatral, existen varios métodos que el actor elabora para encaminarse hacia la creación de su personaje, siempre ha variado dependiendo el tipo de obra, género y -claramente- la experiencia que tiene el actor abarcando las metodologías que más le han servido. Para esto, la observación y por ende la admiración por algo ha sido el punto de partida y la chispa que ha encendido dicho deseo creativo. Prosiguiendo con la indagación de esos "varios métodos" me topé con el libro «La construcción del personaje» de Constantin Stanislavsky. En el libro, uno de los alumnos tiene un conflicto bastante interesante; él le hace una serie de preguntas a su maestro:

¿Es algo que se aprende, que se imagina, que se toma de la vida, que se encuentra por casualidad o en libros o estudiando anatomía?» - la respuesta es: de todas esas maneras – explicó su maestro-, cada uno desarrolla una caracterización externa a partir de sí mismo, de otros, tomándolo de la vida real o imaginaria, según su intuición, su observación de sí mismo y de los demás. La extrae de su propia experiencia de la vida, o de la de sus amigos, de cuadros, grabados, dibujos, libros, cuentos, novelas, o de cualquier simple incidente, no existe diferencia. (Stanislavski, 1975)

Esta afirmación abre un espacio de gigantes posibilidades para elaborar una forma propia de crear un personaje. Ahora bien, esto me hizo recordar una técnica que al principio de mi carrera había utilizado, pero no había sido consciente de ello - por ende no pude explotarlo hasta el límite-: el observar a un animal para añadirle ciertas cosas para enriquecer mi personaje. Al haberme acordado de esto, me llamo la atención la presencia del animal y la relación que tenía éste con el teatro, quise ir un poco más allá y encontrar la raíz en donde el animal había sido un referente para nuestro oficio. Por lo cual, tuve que adentrarme y poner

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

una lupa en lo que ha sido esta relación desde el principio y ver ¿Cuál ha sido la importancia de la figura del animal para la creación? Y ¿cómo a partir de lo indagado puedo analizarlo y aplicarlo en la práctica?, por ende el objetivo de este trabajo será indagar la participación de la figura del animal en procesos creativos, partiendo del teatro, luego de otras áreas artísticas y por ultimo mostrar casos personales en donde el animal ha servido como inspiración en mi proceso actoral.

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Marco teórico

Animal en el teatro.

Según el teatrólogo Jorge Dubatti (Dubatti, 2008) los temas mitológicos fueron de gran ayuda a la figura del actor gracias a que estos constituían el contenido de los cantos épicos, al ver que estos se estaban basando en contextos más amplios se fueron llevando al público en forma de prólogo. Entonces, ¿dónde entra el animal aquí?, precisamente en todo lo que abarca visualmente la mitología, el hombre recreó a sus dioses de una forma en la que el animal también fuera parte de dicha identidad, la unión humano-animal fue vista en dioses como: Zeus dios del trueno (águila y toro), Afrodita diosa de la belleza y del amor (paloma o el gorrión), Ares dios de la guerra (buitre) entre otros... A su vez también hay criaturas mitológicas que carecen de esta hibridación tales como: el Minotauro (cuerpo de hombre y cabeza de toro), Medusa (mujer con cabello de serpientes), Centauro (hombre con piernas de caballo). En varias obras trágicas se ve cómo este referente visual fue aprovechado para crear personajes con estas características físicas, en efecto una de las más conocida es la tragedia «Prometeo Encadenado» de Esquilo, en donde se ve al personaje de "Ío" como una mujer mitad humana mitad ternera.

Posteriormente se empezó a ver como la idea del animal iba tomando fuerza más allá de lo escrito, más allá del simple imaginario.

En el siglo VI a. C en Atenas tomaban lugar "las grandes Dionisias" un concurso dramático en el cual participaban varios autores los cuales presentaban tres tragedias y un drama satírico. En estas representaciones todos los actores utilizaban máscara y especialmente el coro representaba sátiros (criatura mitad hombre mitad carnero); De igual manera las máscaras estaban en relación con los trajes, eran

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

grandes y monstruosas caricaturas con combinaciones irreales de animales como los pájaros. (Dubatti, 2008)

Ya que se menciona las máscaras, es importante e imperativo avanzar al renacimiento, donde trae como origen una corriente llamada « *Commedia Dell'Arte* » que inicia en el siglo XVI en Italia. Ahí podemos ver como el animal va evolucionando y marcando más y más territorio, debido a que influye en los diversos arquetipos, no tan solo en sus máscaras sino también en su carácter, por enunciar algunos arquetipos están por ejemplo:

Pantalone, el viejo por excelencia de la *Commedia Dell'Arte* es el patriarca, que encarna el poder veneciano y que representa, dentro de la jerarquía social, al comercio. Su máscara corresponde a un animal, el águila, que concreta su carácter; parda, huesuda y aquilina, oscila entre la seriedad y la broma. Dottore, ocupa el lugar del pedante de la comedia y, frente al poder del dinero, representado por Pantalone, encarna el poder intelectual, su media máscara también es oscura y sólo cubre la frente y la nariz, resaltando su tozudez al tiempo que la animalidad que lo caracteriza: el toro. Arlecchino, es el personaje más inquieto y vivo, de movimientos ligeros, graciosos, felinos, flexibles, inagotables, se expresa a través de los caracteres de animales que reflejan las diferentes facetas de su personaje: es a la vez, mono y gato. (Beltran, 2011)

Habiendo llegado hasta este punto no solo basta enunciar lo que ha sido la importancia del animal en el teatro sino cómo a partir de esto se ha generado evoluciones sumamente importantes, de modo que se le puede atribuir a la *Commedia Dell'Arte* una gran influencia en occidente gracias a sus avances en el tema de las improvisaciones y las máscaras. Esto no podía haberse logrado sin las compañías que se expandieron tal como lo cita el director Carlos Enrique Castañeda Cuatindioy en su tesis:

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

La influencia de estos comediantes puede seguirse en Francia, España e Inglaterra y, posteriormente en Alemania. Dichas compañías se ganaron el favor de la corte francesa y del populacho parisense, llegando a lugares como Londres, con el objeto de dar funciones ante Isabel I y Jacobo I. En Francia (allí se le concedió el nombre de comedia italiana), el inteligente ojo de Molière retuvo para sí aquel inagotable caudal imaginativo. En Inglaterra, Shakespeare, recoge también la tradición italiana y la acomoda a su producción. En *El sueño de una noche de verano*, el ya mencionado Puck es intencionalmente impregnado de las picardías y torpezas del propio Arlequín. (Castañeda, 2017)

Avanzando hasta el siglo XX, en donde las vanguardias tomaron lugar, vemos como los artistas se sumergen en nuevas dimensiones y creaciones, no obstante, hubo una fuerte problemática teatral dado a que había una necesidad por parte de varios artistas de librarse del naturalismo inglés y de la dependencia del campo literario. Por consecuencia muchos artistas voltearon sus ojos hacia la *Commedia Dell'Arte*. En Italia, el dramaturgo Luigi Pirandello “comparó la representación escénica con una «traducción», «interpretación» o «ilustración», incapaz de alcanzar la calidad artística de la imagen propuesta por el autor, y planteaba como salida al teatro la recuperación de la “*Commedia Dell'Arte*”. En Francia, Jacques Copeau “se rebeló contra su propio maestro, André Antoine, proponiendo como uno de los principios fundamentales de la estética teatral una <<fusión de la fantasía y la realidad>>, cuya realización buscó con la mirada puesta en los modelos clásicos de Shakespeare y Molière, y, cómo no, en la *Commedia Dell'Arte*”. (Sánchez. 1999). (Castañeda, 2017)

Leyendo lo anterior podemos notar que es un pequeño vistazo de lo que ha sido el tema del animal en el teatro, su evolución y su importancia en otros contextos. Ahora, si se

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

habla de dicho camino que utiliza el actor para la creación personaje, en Rusia el pedagogo y director teatral Stanislavsky aconseja este recurso en específico en uno de sus ensayos:

El maestro estaba buscando que la concentración del cantante no se enfocara en sí mismo y la autosuficiencia, sino que, a través de trabajar un animal, la mente se enfoque y estimule aportando nuevas formas de expresión (...). El uso de animales puede ayudar a una caracterización integral... ¿cómo sería un personaje basado totalmente en un animal?... pero puede también ser usado para partes específicas, puede ser en una caracterización vocal, en el trabajo de energía y ritmo, en su forma de caminar o moverse, el de apoyar un momento escénico, o darle una cualidad anímica a un personaje. (El animal, un recurso para de caracterización, 2014)

Sin embargo, esta nueva técnica no se quedó ahí, al pasar el tiempo se fue enriqueciendo y fue evolucionando con dos de los sucesores de Stanislavsky. El primero es el conocido director, actor, productor y profesor polaco Lee Strasberg, el cual dentro de su pedagogía fue pionero en tocar y aconsejar este tema en el Actor's Studio y de ahí surgieron varios actores reconocidos por utilizar esta técnica, tales como:

Marlon Brando en el Padrino, muchos son los animales que dicen trabajó, algunos hablan de un Bulldog, otros de un elefante, indudablemente lo que buscaba Brandon era un ritmo más lento, y además que diese esa impresión de ser un peligro; De igual manera la actriz Susan Batson, piensa que Robert de Niro, trabajó una cobra en la película de Martin Scorsese Cabo de Miedo, y destaca la terrible escena con Ileana Douglas donde ocurre la violación, el ataque es certero que termina en un mordisco, es una serpiente atacando, son muchos los momentos que podemos tener referencia a una cobra. (El animal, un recurso para de caracterización, 2014)

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

El segundo no utiliza la animalidad como enfoque en la creación del personaje sino que toma esto como una forma de entrenamiento, esto lo presenta el profesor Richard Schechner en su libro «Entre el teatro y la antropología».

Jersey Grotowski usó un método más práctico manipulando a los estudiantes para que hubiese una mayor integración de movimiento y voz dado a que éste le exigía a sus actores que tuvieran habilidades físicas extraordinarias, lo que les permitía controlar cada movimiento que hacían, incluso el más pequeño, en cada detalle, por lo tanto el ejercicio de la observación y la imitación animal jugó un papel bastante importante; uno de los más conocidos y usados es el «ejercicio del gato», en donde se centra en los estiramientos de este animal para la relajación de músculos y columna vertebral. (Schechner, 1985)

A su vez, el actor y maestro francés Jacques Lecoq también aprovechó esta técnica para alimentar su pedagogía, en el libro «el cuerpo poético» habla de cómo la animalidad es el segundo paso después de hallar el estado neutro para que el actor empiece a experimentar el cuerpo mimador y pueda iniciar un juego y consecutivamente pueda encontrar un camino para trasponerse poéticamente en un personaje. (Lecoq, 2001)

De manera análoga el animal ha influenciado más de lo que se cree y no tan solo en el teatro, este ha llegado a tocar de manera profunda el contenido y la forma de varios artistas en sus procesos creativos, llevando a que los demás se interesen de lo que podemos aprender y obtener del animal. Gracias a esto se abren cada vez más panoramas de nuevas visiones en cuanto a este gran referente y es aquí en donde podemos también tomarlas en cuenta.

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Animal en otras artes.

Exponiendo ejemplos puntuales de ramas que han aprovechado esta referente está el caso de la danza y del arte plástico (por nombrar algunos). Enfocándonos en la primera podemos ver la utilización del animal claramente en las danzas zoomorfas, que como su nombre lo expone son danzas que imitan movimientos y actitudes animales.

Mucho antes del descubrimiento de América, las comunidades indígenas que en Colombia habitaban, contemplaban de manera singular el mundo que los rodeaba, tanto así, que los rituales religiosos eran dirigidos a la exaltación de la naturaleza, especialmente a el sol, la luna, los fenómenos naturales y los animales. Ya después de la conquista, con la llegada de otras costumbres, culturas y la introducción del cristianismo, estos rituales se combinaron con otras civilizaciones a la vez que se intentaba construir una cultura propia. En la actualidad vemos como en muchos sectores de Colombia estas danzas han sido transmitidas de generación en generación y han venido evolucionando, por ejemplo: el Sapo Rondón es una danza típica del folclor chocoano, inspirados en juegos imitativos de animales y que como su nombre lo dice el animal protagónico es el sapo. (El Chocó y sus Danzas, 2015)

En Guamal en Supía, Caldas, se realiza la famosa danza del gallinazo, un ritual de amor en donde el hombre y la mujer realizan una danza nupcial del ave. También está el famoso Ara Aguato, ésta danza es un variante del Joropo y alude principalmente a las costumbres del mono aullador que vive en las selvas de la Orinoquia. Por ultimo esta la famosa danza del Caimán, esta danza viene de la historia de la hija de un pescador que se ahoga el 20 de enero día de San Sebastián y comienza un rumor por todo el pueblo diciendo que se la comió un caimán. Esta danza ha quedado como tradición y cuando el reloj de la parroquia anuncia las doce el 20 de

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

enero grupos de músicos cargando un caimán, hecho de guadua y forrado de papel se lanzan a la calle como un homenaje a la muerte de la hija del pescador. (Danzas Zoomorfas , s.f.)

Del mismo modo muchos coreógrafos y bailarines profesionales han implementado esta idea en sus coreografías. Tenemos el caso de la bailarina Milena Sidorova en donde ella misma desarrollo su coreografía “The Spider”, en la que simula los movimientos de una araña. En una entrevista en su página web ella expone que su inspiración vino de la misma admiración que tenía por estos animales y que el observar y mimar los peculiares movimientos de este animal fueron claramente el soporte de su coreografía. (Milena Sidorova, s.f.)



Figura 1. «La araña» por Milena Sidorova. Recuperado de <http://milenasidorova.com/spider/>

De la misma manera en una campaña publicitaria ejecutada por Sagami Original Condoms, dirigida por Greg Brunkalla lanzada en 2016 llamada "Act of Love" se puede ver claramente la utilización de aspectos específicos de los animales ya que en la campaña se celebra la variedad de comportamientos de cortejo animal. Este es un video de dos minutos, en donde se presenta a bailarines en el South Bank de Londres, realizando una coreografía representando los rituales de apareamiento de

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

los piqueros de patas azules, grullas, cangrejos violinistas, zorros y flamencos.

(Sagami Act of Love, 2016)



Figura2. Act of love. Recuperado en <https://clios.com/awards/winner/film/sagami-original/act-of-love-12900>

Hablando del segundo ejemplo está el caso de la artista Sandra Johana Silva-Cañaveral en su artículo «los animales en el arte y la hibridación como fundamento para la exploración creativa»:

Este artículo estudia la función del animal como metáfora en obras de arte y performance, su uso en la producción de pigmentos, y los excesos a los que han llegado algunos artistas que recurren al animal para la elaboración de sus propuestas. Por tratarse de una investigación-creación, se analiza la relación entre los humanos y uno de sus parásitos más antiguos, la pulga *Ctenocephalides canis*, y a partir de esta relación, se plantean la fobia y la hibridación como elementos para la exploración gráfica y creativa. Se concluye que el arte, a partir de las vanguardias de principios del siglo XX, ha dotado a la obra de un lenguaje en el que se proyecta el significado de animalidad a través de categorías estéticas que han superado lo bello, para integrar otras categorías, como lo monstruoso, lo siniestro o lo feo. La configuración teórico-plástica de la imagen de la pulga es portadora de un drama que se desenvuelve entre

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

lo real y lo fantástico, en donde el concepto de lo siniestro, el sentimiento de miedo y asco; concluyen en el trastorno fóbico y operan de forma significativa. (Silva, 2011)

El término hibridación hace referencia al cruce o mezcla de elementos de distintas naturalezas que dan origen a un nuevo organismo o producto. En la creación artística, la hibridación se introduce como un mecanismo que permite la conexión y el cruce con diferentes lenguajes, técnicas para enriquecer y ampliar el horizonte creativo. Contar con el recurso de la hibridación en la configuración de la imagen de la obra, nos ha brindado no sólo que el proceso se nutra del dibujo como herramienta estructural y dimensional de la misma, sino que exploremos el lenguaje de la escultura como un espacio vinculado a la memoria y a la sensibilidad que se recuperan a través del gesto del dibujo.

El animal no es sólo un ser objetivo en la naturaleza; es también un instrumento con el que se experimenta, al que se transforma, con el que se ironiza o se reafirma una realidad específica. En algunas ocasiones la fascinación por el animal se dirige sólo a algunos de sus órganos (la piel por ejemplo), pero en esa fascinación persiste de algún modo una indicación metafórica a un valor casi superior de su naturaleza y constitución. Algunos artistas llegan a aceptar el estado de vulnerabilidad del que son cautivos los animales en nuestra cultura, en la que están sometidos al hostigamiento y la persecución por parte de otro que se desligó de su propia naturaleza para dominarlos en cualquier sentido. Esta investigación ha evidenciado —entre otras cosas— que el arte, a partir de las Vanguardias, ha dotado a la obra de un lenguaje en el que se proyecta el significado de animalidad a través de unas categorías estéticas que han superado lo bello para integrar otras categorías como lo monstruoso,

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

lo siniestro o lo feo. En síntesis, nuevas formas que el hombre ha creado para reflexionar, comprender y transformar el mundo y acercarse a sí mismo. (Silva, 2011)



Figura 3. Fobia 1. Resina poliéster. Sandra Johana Silva Cañaverl. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/277274928_Los_animales_en_el_arte_y_la_hibridacion_como_fundamento_para_la_exploracion_creativa

Otro ejemplo claro lo ofrece la artista austriaca Deborah Sengl con sus esculturas, en las que muestra claramente una hibridación entre humanos y animales.



Selig sind die Unwissenden, 2011 Preparación taxidérmica, cera,
Serie: Selig sind die Unwissenden tamaño real.

Figura 4. Recuperado en <http://www.deborahsengl.com/>

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Claramente el animal ha contribuido en el teatro y en las otras artes, unas veces como una compañía silente otras veces como protagonista en distintas creaciones, lo anterior ha generado una clara evolución bastante interesante de lo que es capaz el hombre cuando ve posibilidad creativa en algo tan normalizado como lo es el animal. Al ver tantos ejemplos de la utilización del animal en diferentes ámbitos creativos vemos como el animal se va convirtiendo en un referente interdisciplinar potente. Ahora bien, hemos visto hasta el momento experiencias ajenas de esta herramienta y es aquí en donde puedo aplicar lo que he aprendido de otros para generar mi propia visión de la importancia del animal.

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Metodología

El enfoque metodológico de esta investigación se encuentra en el orden de lo cualitativo con la enunciación de los principales aportes del animal en el teatro y como éste ha influido referencialmente en otras ramas del arte y por último cómo recojo lo enunciado y lo pongo en práctica.

Capítulo 1

Animalidad en procesos creativos personales

En primera instancia se analizara la obra «los músicos de Bremen» (obra que protagonice) percibiendo la importancia del animal desde un punto metafórico y desde el punto de la creación del personaje «el pollito».

Los músicos de Bremen es una obra de teatro escrita por el director Cesar Luis Morales inspirada principalmente en el cuento - del mismo nombre - de los hermanos Grimm. Ésta obra cuenta la historia de cuatro animales: un burro mexicano, el cual lo único que ha hecho en su vida es cargar mercancía, una vanidosa gata francesa que vive a la sombra de su dueña, un perro italiano hijo de una banda de ladrones y un gallito sevillano cansado de la monotonía. Estos animales deciden dejar todo lo que conocen para poder cumplir su sueño de convertirse en grandes artistas en la ciudad de Bremen. En el camino conocen a otros dos animales (perico y un cerdo) cuyo objetivo es ganar dinero a costas de la inocencia y del talento de los otros animales. La moraleja de la obra es dar a conocer al público la importancia de luchar por los sueños aún en medio de situaciones difíciles que debamos atravesar y así mismo dar a conocer una verdad latente sobre la explotación de los artistas para fines egoístas. Teniendo claro lo anterior, podemos observar que es una obra infantil en donde el animal juega un papel sumamente importante, no solo cómo el mismo protagonista sino cómo motor metafórico.

Para entender más a fondo lo anteriormente expuesto, la maestra y filóloga Gema Gómez Rubio reflexiona acerca de la presencia animal en el universo dramático del Dramaturgo español Juan Mayorga para analizar las técnicas y estrategias por las que él lo convierte en un elemento clave en sus obras, ya sea como símbolo, leitmotiv, metáfora del

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

personaje o protagonista de la acción dramática y se analiza el proceso por el que el animal se convierte en el protagonista del drama y en portavoz de las ideas del autor.

Las técnicas y estrategias a las que recurre el autor son las siguientes:

La animalización como metáfora: el autor introduce en la obra una identificación entre la conducta de un animal emblemático y los protagonistas de la acción dramática. Se trata de una transformación que se queda en el plano del discurso y se introduce en la obra a través de alusiones dispersas reiteradas en los momentos emblemáticos del drama. En ocasiones se puede recurrir a la fábula como refuerzo del significado de la obra y para que la identificación entre personaje y animal sea más férrea. La segunda estrategia es la humanización del animal: el dramaturgo convierte al animal en protagonista de algunas obras; en este caso no se trata de un hombre metamorfoseado en animal sino de un animal real humanizado, que se comporta con más dignidad que el ser humano y se enfrenta a un hombre cada vez más deshumanizado. Se trata, por tanto, de una estrategia opuesta a la anterior, pues permite al autor distanciarse y ver a los humanos desde la perspectiva de un animal. (Rubio, s.f.)

Al observar sus estrategias o las técnicas dramáticas por las que Juan Mayorga lleva a cabo la animalización del personaje o introduce al animal como protagonista de sus obras. Podemos observar que recurre a la animalización metafórica de algunos personajes o a la alusión de animales con valor simbólico para reforzar el significado de personajes o escenas importantes del drama e insistir en la imagen del hombre animalizado por el entorno o la sociedad. (...) la presencia del animal en la acción dramática va ligada a una concepción crítica y filosófica del teatro, sirve al dramaturgo para introducir su voz en escena y abordar temas polémicos. (Rubio, s.f.)

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Al ver la pequeña sinopsis de los músicos de Bremen vemos cómo coincide con las estrategias de Juan Mayorga, tanto en la animalización de la metáfora como en la humanización del animal gracias a la misma historia y las circunstancias dadas de cada personaje. Debido a que no es por simple descarte entablar esas historias con esos animales en específico, dado a lo que la mayoría de personas conocen o suponen de estos animales: un burro siempre se verá como un animal de carga, se le conoce a un pollito como un animal indefenso y tímido, se conoce a un perro pandillero como un animal malo y osado. La idea con estos animales es generar contrastes y disociaciones en lo que se piensa y lo que realmente demuestran en la obra: un burro que quiere romper estereotipos y quiere ser cantante, un pollito que de tímido no tiene nada y no le teme a salirse de lo establecido para lograr grandes cosas, un perro que a pesar de venir de una familia de ladrones decide ser honesto y seguir sus propios deseos. A su vez con los otros animales se refuerza la idea que hay de ellos, por ejemplo, notamos a una gata arrogante, orgullosa y narcisista que quiere ser independiente para poder ser la diva de la noche, también observamos a un cerdo que juega sucio y a un perico loco que repite todo lo que hace el cerdo. Todo lo anterior convierte al animal en un instrumento bastante interesante para reforzar el contenido crítico de la obra y su valor simbólico, demostrándonos que cómo seres humanos no estamos tan alejados de la realidad que muestra la obra.

Entendiendo lo anterior, mi labor como actriz fue basarme en ese valor simbólico y metafórico del personaje «el pollito» para empezar a crear ese pollito valiente e impetuoso. En primera instancia tuve que observar al animal y empezar con la mimesis que es lo principal en el trabajo de la animalidad. Lo primero que hay que responder ¿Qué es la mimesis?, según el diccionario del teatro de Patris Pavis:

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

La mimesis es la imitación o la representación de alguna cosa. En el origen, la mimesis es la imitación de una persona a través de medios físicos y lingüísticos, pero esta «persona» también podría ser una cosa, una idea, un héroe o un dios. (Pavis, s.f.)

En la poética de Aristóteles, se puede ver una definición más clara puesto que para él la mimesis es el modo fundamental del arte, pero para comprender mejor esto, tenemos que ir a la raíz, el ostenta:

La imitación es natural para el hombre desde la infancia, y esta es una de sus ventajas sobre los animales inferiores, pues él es una de las criaturas más imitadoras del mundo, y aprende desde el comienzo por imitación. Y es asimismo natural para todos regocijarse en tareas de imitación. La verdad de este segundo punto se muestra por la experiencia; aunque los objetos mismos resulten penosos de ver nos deleitamos en contemplar en el arte las representaciones más realistas de ellos, las formas, por ejemplo, de los animales más repulsivos y los cuerpos muertos. La explicación se encuentra en un hecho concreto: aprender algo es el mayor de los placeres no sólo para el filósofo, sino también para el resto de la humanidad, por pequeña que sea su aptitud para ello; la razón del deleite que produce observar un cuadro es que al mismo tiempo se aprende, se reúne el sentido de las cosas, es decir, que el hombre es de este o aquel modo; pues si no hubiéramos visto el objeto antes, el propio placer no radicaría en el cuadro como una imitación de éste, sino que se debería a la ejecución o al colorido o a alguna causa semejante. (La poética de Aristoteles, s.f.)

Para poder trabajar con la animalidad del pollo, debo primero conocer todo acerca de ellos: El pollo suele tener un tamaño medio de unos 40 cm de altura y, a pesar de ser un ave, no ha tenido mucha suerte desarrollando su vuelo. El pico del

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

pollo sirve para tres funciones. Primero, es la boca del pollo. Segundo, se usa para pelear y tercero para protección. Me enfoque en observar y mimar a detalle características que sabía que podían ser muy concretas en el animal, tales como: el movimiento de la cabeza, el aleteo y claramente el sonido que emiten.

El segundo paso fue la humanización del animal. Un pollito humanizado tendría que tener otra corporalidad debido a su personalidad, por lo cual retome la idea de volver a la *Commedia Dell'Arte* y ayudarme con el arquetipo de Capitano, el cual por coincidencia tiene la máscara del gallo, me enfoque en este arquetipo porque es lo que necesito en cuanto a personalidad y actitud.

Capitano aparece bajo la dominación española, así pues en la *commedia dell'arte* se le reconoce como español fanfarrón, que hace gala de sus bravatas en cualquier ciudad italiana (recuerda el miles gloriosus, de Plauto). A través de él, la comedia se burla de los mercenarios, soldados poco recomendables que son prácticamente incapaces de pelearse. Su característica es la del fanfarrón que siembra doquiera el terror, inspirando grandes amores, y que se muere de miedo. Se presenta en la comedia bajo los nombres de Capitano Spavento, del Valle del Infierno, Capitano Spezza-Monti, Capitano Coccodrilo, Capitano Mala-Gamba y Bella-Vita, Capitano Taglia-Cantoni, Capitano Cerimonia, Capitano Fracaso, Capitano Matamoros... Su máscara, casi siempre rojiza, tiene una gran nariz que de perfil nos muestra un personaje agresivo pero que, una vez de frente, resulta estúpido. Su animalidad responde al gallo. (Beltran, 2011)

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO



Figura 5. Ensayo músicos de Bremen. Tomada por Nicolás Murcia Vaquero.



Figura 6. Estreno Los músicos de Bremen (12 diciembre 2018), teatro La libélula Dorada (Bogotá D.C). Tomada por Nicolás Murcia Vaquero.

En el segundo caso veremos como el animal me ayudó a crear ciertas peculiaridades del personaje de Alba del cuadro «Oferta especial» en la obra Sketches de revista del dramaturgo y director inglés Harold Pinter, esta obra se escribió en 1959 y es una recopilación de diferentes situaciones que suceden en una ciudad (en este caso se

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

contextualizara en Bogotá D.C). El cuadro «oferta especial» habla de la doble moral que se genera frente al tema sexual, el querer y no deber es el conflicto que presenta la secretaria en todo este monologo. Ahora bien, este cuadro por cuestiones de dirección se va a dividir entre cuatro actrices para poder abarcar varias dimensiones de lo que es este personaje. Mi propuesta para este personaje fue en basarme en la artista Sandra Johana Silva Cañaveral que vimos en un punto, no quise basarme en un solo animal sino que quise crear una hibridación que me aportara en el mundo interno y externo del personaje, motivo por el cual, escogí cuatro animales: Gallina Padovana, Caballo, Chihuahua y un toro.

Alba es una mujer que vive a mil por hora, la ansiedad y el estrés son cosas con las que convive diariamente, todo esto es gracias a lo que ella genuinamente es vs el molde impuesto por la sociedad, esto refleja un estar en la escena y una energía en donde precisamente el Chihuahua entra perfectamente, esta raza es muy nerviosa y casi siempre están en un constante temblor, así que son cualidades específicas y claras que aportan al personaje de Alba. La gallina Padovana más que aportarle algo energético aporta una cualidad física que refleja su estrés. El caminar del personaje fue un proceso bastante peculiar porque la idea del caballo fue gracias a que como actriz no soy experta en el manejo de los tacones, gracias a la forma en que lo estaba haciendo me generaba una forma del paso del caballo, quise aprovechar mi falencia y nutrir a mi personaje con eso en una forma en donde se viera provechoso para la imagen de alba. Las cuernos del toro como cejas fueron escogidos porque la forma refleja angustia en su rostro. Esta hibridación formal es lo que concreta al personaje, se hace tan fuerte esta idea que cada aporte de cada animal maximiza el ser de Alba ya sea en su interior y su exterior. Cada cualidad y cada imagen que Alba tiene gracias a estos tres animales generan una extra-cotidianidad impactante y fuerte en escena, puedo

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

decir que no sería tan fuerte si me basara solo en un animal dado a la infinidad de propuestas que puedo obtener de la hibridación de más animales.



Figura 7. Referente Gallina Padovana. Primera foto tomada por Miranda Zapata. Segunda recuperada de <https://www.ilpost.it/2018/01/18/foto-fiera-pollame-afp/>

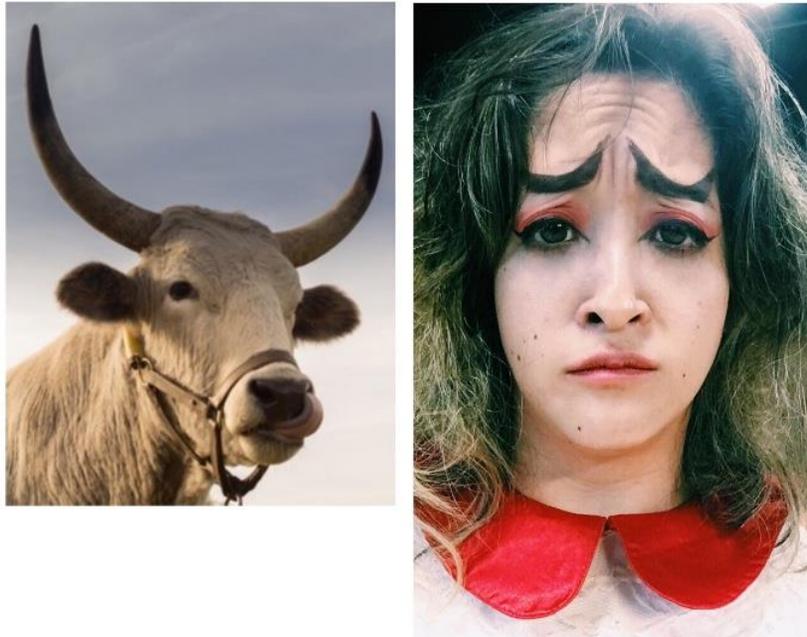


Figura 8. Referente cuernos. Foto tomada por Miranda Zapata.

Conclusiones

Esta investigación abre la posibilidad de nuevas visiones en cuanto al animal, de lo mucho que podemos aprender de él y de lo mucho que nos ofrece, no tan solo en el ámbito teatral sino en el arte en general, dignificando el uso del animal como un referente interdisciplinar bastante poderoso. Esto genera un camino para que muchos artistas vean al animal como una herramienta que pueden tomar para ampliar, nutrir y hacer crecer sus procesos creativos, así mismo se le da la importancia a la interdisciplinaridad ya que gracias a esta podemos estar en una constante evolución artística, abriendo panoramas inexperimentados y saliéndonos de nuestra zona de confort con técnicas y métodos que podemos llevar cada vez más lejos.

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Referencias

Beltran, G. (2011). *Carlo Goldoni y la Commedia dell'Arte. Principales Personajes de la Commedia dell'Arte*.

Cuatindioy, C. E. (2017). *Repositorio académico de la Universidad de Chile* . Obtenido de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/145213>

Danzas Zoomorfas . (s.f.). Obtenido de <https://es.calameo.com/read/002812066b02b80cef791>

Dubatti, J. (2008). La historia del actor.

El animal, un recurso para de caracterización. (22 de octubre de 2014). Obtenido de <http://laejecucionactoral.blogspot.com/2014/10/el-animalun-recurso-de-caracterizacion.html?m=1>

El choco y sus danzas . (10 de noviembre de 2015). Obtenido de <http://danzaschoco.blogspot.com/2015/11/zoomorfas-danzas-de-origen-animal-estas.html>

La poetica de Aristoteles. (s.f.). Obtenido de https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf

Lecoq, J. (2001). *El Cuerpo Poetico* . Santiago de Chile : Cuarto Propio.

Milena Sidorova. (s.f.). Obtenido de <http://milenasidorova.com/spider/>

Pavis, P. (s.f.). *Diccionario del teatro*. Obtenido de <https://marisabelcontreras.files.wordpress.com/2015/03/diccionario-del-teatro.pdf>

Rocchetti, A. M. (2015). *Scielo*. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-68942015000100004&script=sci_arttext

EL ANIMAL COMO REFERENTE CREATIVO

Rubio, G. G. (s.f.). *EL ANIMAL COMO PERSONAJE EN EL TEATRO DE JUAN*

MAYORGA. Obtenido de

<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1422/822>

Sagami Act of Love. (19 de abril de 2016). Obtenido de

<http://theinspirationroom.com/daily/2016/sagami-act-of-love/>

Schechner, R. (1985). *Between theater and anthropology*.

Silva, S. (enero de 2011). *Los animales en el arte y la hibridación como fundamento para la exploración creativa*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/277274928_Los_animales_en_el_arte_y_la_hibridacion_como_fundamento_para_la_exploracion_creativa

Stanislavski, K. (1975). *La construcción del personaje* .